

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Теория и практика перевода»

(наименование кафедры)

45.03.02 Лингвистика

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Перевод и переводоведение

(направленность (профиль)/специализация)

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему Специфика перевода компьютерных игр с английского на русский язык

Студент

И. Н. Иванова

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

К. А. Касаткина

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Допустить к защите

Заведующий кафедрой

к.ф.н., доцент С.М. Вопияшина

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

(личная подпись)

« _____ » _____ 20 _____ г.

Тольятти 2017

Аннотация

Актуальность выбранной темы определяется увеличивающимся интересом к переводу компьютерных игр и недостаточной его изученностью в лингвостилистическом и переводческом аспектах.

Объектом исследования являются тексты компьютерной игры «World of Warcraft» на английском и русском языках, **предметом** – специфика применения переводческих трансформаций при переводе онлайн-игры «World of Warcraft» с английского языка на русский.

Цель работы – сопоставить тексты оригинала и перевода онлайн-игры «World of Warcraft» с позиции достижения оптимальной адекватности при переводе с английского на русский язык.

Для осуществления поставленной цели нужно решить следующие **задачи**: проанализировать научно-теоретическую литературу по теории перевода; рассмотреть главные проблемы перевода компьютерных игр; изучить лингвостилистическое своеобразие текстов компьютерных игр на основе материала из игры «World of Warcraft»; провести сопоставительный анализ оригинального текста игры и перевода на русский язык; рассмотреть переводческие стратегии, с помощью которых осуществлялась передача языкового и стилистического своеобразия игры «World of Warcraft» в процессе перевода с английского языка на русский; обобщить полученные результаты методом статистического подсчета.

Материалом исследования послужили оригинальные тексты игры «World of Warcraft» на английском и русском языке (общим объемом 30 000 печатных знаков).

Для решения поставленных задач были применены следующие **методы исследования**: 1) методы анализа и синтеза, с помощью которых был собран и обобщен теоретический материал по исследуемой теме, а также подведены итоги исследования; 2) метод сплошной выборки; 3) метод лингвостилистического анализа; 4) метод трансформационного анализа; 5) метод статистического подсчета.

Практическая значимость работы состоит в том, что полученный материал можно применять в учебных целях, а также практической деятельности переводчика.

Структура. Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы.

Список использованной литературы включает 41 научных источников, из них 11 на иностранном языке.

Общий объем работы составляет 53 страниц.

Оглавление

	стр.
Введение	3
Глава 1. Теоретические основы перевода текстов компьютерных игр	6
1.1. Жанрово-стилистические особенности компьютерных игр	6
1.2. Достижение оптимальной адекватности перевода с позиции переводческих стратегий	16
Выводы по первой главе	26
Глава 2. Лингвостилистическое своеобразие и особенности перевода текста компьютерной игры «World of Warcraft»	27
2.1. Лингвостилистические характеристики текста компьютерной игры «World of Warcraft»	27
2.2. Особенности переводов текстов компьютерной игры «World of Warcraft» с английского на русский язык	37
Выводы по второй главе	49
Заключение	51
Ссылки	54
Список использованной литературы	60

Введение

В настоящее время компьютерные игры являются самой популярной сферой развлечений среди разных возрастных групп. Много работ было написано по переводу литературы, фильмов и сериалов за предыдущие годы, но на сегодняшний день самой благодатной почвой для изучения особенностей перевода являются именно компьютерные игры. Страны, занимающиеся разработкой и созданием игр, в основном пишут их на родном языке, отдавая готовый продукт отделу по локализации или переводчикам. Известные российские игры («Warface», «Heroes of Might and Magic») также подлежат локализации для выхода в мировой рынок. В то же время, написано небольшое количество работ и статей на русском языке по переводу компьютерных игр, с описанием всех особенностей и сложностей. Чаще всего переводчики, а иногда и просто любители, не владеющие основами перевода, ищут ответы на вопросы в интернет форумах. Что касается зарубежных коллег-переводчиков, то сфера изучения локализации является одной из самых популярных на сегодняшний момент. Новым явлением стало создание киберспорта. Ежегодно проводятся чемпионаты по играм «DOTA 2», «League of Legends». Одной из самых популярных игр во всем мире является «World of Warcraft».

Таким образом, **актуальность** выбранной темы заключается в высокой популярности компьютерных игр и необходимости их перевода на другие языки.

Объектом исследования являются тексты компьютерной игры «World of Warcraft» на английском языке и их перевод на русский язык.

Предмет исследования составляет специфика применения переводческих трансформаций при переводе онлайн-игры «World of Warcraft» с английского языка на русский.

Цель работы – выявить способы достижения оптимальной адекватности при переводе компьютерной игры «World of Warcraft» с английского на русский язык.

Задачи:

- проанализировать научно-теоретическую литературу по теории перевода и стилистике;
- рассмотреть основные проблемы перевода компьютерных игр;
- изучить лингвостилистическое своеобразие текстов компьютерных игр на основе материала из игры «World of Warcraft»;
- провести сопоставительный анализ оригинального текста игры и перевода на русский язык;
- рассмотреть переводческие стратегии, с помощью которых осуществлялась передача языкового и стилистического своеобразия игры «World of Warcraft» в процессе перевода с английского языка на русский;
- обобщить полученные результаты методом статистического подсчета.

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы исследования:** Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы исследования:** 1) методы анализа и синтеза, с помощью которых был собран и обобщен теоретический материал по исследуемой теме, а также подведены итоги исследования; 2) метод сплошной выборки; 3) метод лингвостилистического анализа; 4) метод трансформационного анализа; 5) метод статистического подсчета.

Методологической основой работы послужили научные исследования таких ученых, как В.В. Сдобников, С.В. Тюленев, В.Н. Комиссаров, M.Á. Bernal-Merino A.F. Costales, V. Šiaučiūnė, V. Liubinienė, W. Yang.

Материалом исследования послужили оригинальные тексты игры «World of Warcraft» на английском и русском языке общим объемом в 30 000 знаков.

Практическая значимость работы состоит в том, что результаты проведенного исследования могут быть использованы в курсах практического перевода, а также в практической работе переводчиков.

Принимая во внимание все вышесказанное, тема бакалаврской работы была сформулирована так «Специфика перевода компьютерных игр с английского на русский язык»

В соответствии с целями и задачами, бакалаврская работа включает в себя введение, две главы, заключение, ссылки и список используемой литературы.

Во введении обосновывается выбор темы и ее актуальность, формируется объект и предмет курсовой работы, определяется цель и задачи, характеризуется материал и структура работы, объясняется ее практическая значимость.

В первой главе «Теоретические основы перевода текстов компьютерных игр» исследуются теоретические аспекты перевода, определяются виды компьютерных игр и уровни локализации.

Во второй главе «Лингвостилистическое своеобразие и особенности перевода текста компьютерной игры “World of Warcraft”» является практической частью данной курсовой работы, в которой анализируются тексты оригинала и перевода компьютерной игры «World of Warcraft».

В заключении излагаются основные выводы, полученные в ходе исследования.

Список использованной литературы включает в себя 41 научных источника, из них 11 на английском языке.

Глава 1. Теоретические основы перевода текстов компьютерных игр

1.1. Жанрово-стилистические особенности компьютерных игр

В данной научной работе мы бы хотели изучить специфику перевода компьютерных игр с английского языка на русский на основе материала компьютерной игры «World of Warcraft».

Для того чтобы изучить особенности перевода компьютерной игры «World of Warcraft», в начале нужно определить, какое место данная игра занимает в гейминдустрии. Существует несколько классификаций компьютерных игр.

Первая классификация основывается на жанрах, например, стратегии, ролевые игры или RPG, шутеры, приключения. Вторая классификация основывается на игровых платформах. Выделяют три основные платформы: персональные компьютеры, игровые консоли, мобильные телефоны. Компьютерные игры можно разделить по количеству игроков. К этой классификации относятся одиночные, многопользовательские на одной компьютере и массовые онлайн игры. Компьютерные игры также можно разделить на развлекательные, образовательные и спортивные игры [Bernal-Merino, 2007].

С точки зрения перевода, существует еще одна классификации, за основу которой взята свобода перевода. Существуют два типа компьютерных игр, те, которые основаны на книге, комиксе и другом источнике, и те, которые представляют собой совершенно новую идею. К первому типу относятся игры, обладающие малой свободой перевода, так как они требуют использование уже соответствиями. Например, если переводчик игнорирует уже установленные переводы имен, реалий игровой Вселенной, то это приведет к недовольству реципиентов. Игры второго типа требуют от переводчика мастерства и профессионализма, ведь именно он создает новую Вселенную в принимающем языке [Bernal-Merino, 2007, С.4].

Согласно всем вышеперечисленным классификациям, игра «World of Warcraft» относится к ролевым массовым онлайн играм (MMORPG). Вселенная «World of Warcraft» изначально была придумана для серии игры «World of Warcraft», и лишь потом она получила развитие в книгах, настольных играх и фильмах, поэтому данная игра основана на новой идее. Согласно данным компании «Blizzard Entertainment», которая является разработчиком и локализатором игры, «World of Warcraft» переведена с английского на 8 языков, включая русский, корейский, немецкий, итальянский, испанский, французский, португальский и китайский. Компания «Blizzard Entertainment» имеет собственный отдел по локализации на все вышеперечисленные языки, что обеспечивает качественный профессиональный перевод.

В процессе локализации и перевода компьютерной игры переводчики сталкиваются с некоторыми сложностями, которые можно разделить на три группы:

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

Первая сложность заключается в том, что перевод игры начинается задолго до ее полного завершения. Чтобы предотвратить копирование или разглашение новой игры, разработчики часто выдают для перевода только таблицу с исходным текстом. Текст диалога или выбора действий может разделять массивные части текста так, что переводчикам приходится переводить без какого-либо контекста. Это осложняет перевод и приводит к множеству ошибок. Об этой проблеме авторы В.В. и Н.Л. Мельниковы написали статью «Голубой дракон, или За что мы отдаем виртуальное золото?», в которой рассматривают примеры неудачного перевода в компьютерных играх. Стоит все же отметить, что относительно примеров из игры «World of Warcraft» *Felboar – Скверносвин* и *Fel Reaver - Сквернбот* авторы оказались неправы [Мельников, Мельникова, 2008, С. 40-43]. При

переводе обязательным условием является сохранение части «скверн-» («*fel*»), так как скверна в игре – это демоническая магия, извращающая тех, кто ее использует, и все вокруг. Возможно, со стороны наблюдателей, а не игроков, подобные названия вызывают непонимание и «умиление». Авторы статьи критикуют перевод новых видов животных из вселенной «Warcraft» (*warp stalker* – прыгуана, *dreadfang lurker* – жутконопалый скрытень, *vicious teromoth* – агрессивная пухоспинка), сравнения животных с «редкими животными из кинофильма «День радио», которых ди-джеи выдумали за пять минут до эфира». Следовало ли переводчикам назвать ранее неведомых животных общеизвестными названиями, например, ящерица, паук и мотылек? Сохранилась бы концепция и мир игры благодаря таким названиям? Можно ли обвинять переводчиков и локализаторов «Warcraft» в непрофессионализме? На данные вопросы мы постараемся ответить в практической части работы.

Второй проблемой является фрагментация текста, которая разделяет все слова на ячейки, то есть одна буква занимает одну ячейку. Часто количество ячеек для одного слова закреплено и нельзя выйти за его значение. В этом случае переводчик опирается не только на адекватность перевода и эквивалентность, сколько пытается подобрать необходимый синоним или сделать модуляцию, чтобы перевод мог войти в данное количество ячеек [O’Nagan, 2007].

Третьей проблемой является смешение стилей в компьютерной игре. Переводчику, который работает в проекте перевода, например, игры-детектива, возможно, потребуются знания в области построения ракетных двигателей, подводных лодок или теоретической физики. В идеале понадобится помощь и советы профессионала в этой области, но из-за коротких сроков переводчику приходится самому переводить неизвестную тематику.

Стоит отметить, что часто текст компьютерных игр представляет собой полное смешение стилей, в зависимости от жанра игры, его сюжета [Costales,

2012]. В игре может быть использован научный стиль (описание инструкции к механизму), публицистический стиль (газеты, журналы, статьи), художественный стиль (личные дневники, книги), официально-деловой (досье, различные документы) и разговорный (диалоги персонажей). Например, в жанре квеста, будут встречаться научный, публицистический, разговорно-бытовой так как игроку необходимо починить или собрать какое-то устройство по инструкции, найти нужную информацию в газетах и опрашивать людей. Определенно значимым стилем будет именно разговорно-бытовой, так как через него игрок может узнать больше об истории вселенной игры, почувствовать ее атмосферу, например, Средневековья, а также общение с неигровыми персонажами является необходимым фактором игры, так как даже в реальной жизни человек не может существовать без общения. Через общение с неигровыми персонажами осуществляется набор заданий, помощь в их прохождении и т.п.

Следует более подробно изучить классификации функциональных стилей, их особенности в аспекте употребления в компьютерных играх. Перевод любого текста начинается с предпереводческого анализа, чтобы направить внимание переводчика на ключевые особенности. К начальному этапу предпереводческого анализа относится определение функционального стиля текста, которое обозначает функцию текста, его задачи и цель [Бабалова, 2008].

В современной лингвистике под функциональным стилем понимают разновидность литературного языка, которая традиционно закреплена в обществе за одной из сфер жизни и обладает определенными языковыми особенностями [Байкова, 2016]. Проблему стилистической классификации текстов изучали многие ученые, например, В.В. Виноградов, А.В. Федоров, С.В. Тюленев, И.С. Алексеева, И.Р. Гальперин и др.

В.В. Виноградов в своей классификации опирался на понятие «функции» текстов и предложил выделять стили на основе главных функций

языка, к которым относятся функции сообщения, общения и воздействия [Виноградов, 1955, С.309]. Таким образом, В.В. Виноградов в своей переводческой классификации выделяет следующие стили:

1. Разговорные тексты (разговорно-бытовые, разговорно-деловые и др.) Функция – общение, которое реализуется в двусторонней коммуникации ради каких-нибудь целей. Форма – устная.
2. Официально-деловые тексты (коммерческие, государственные документы). Функция – сообщение. Форма – письменная.
3. Общественно-информативные тексты. Функция – сообщение новой информации и воздействие на читателя. Форма – в большинстве случаев письменная.
4. Научные тексты. Функция – сообщения. Форма – устная и письменная
5. Художественные тексты. Функция – воздействие на читателя. Форма – устная и письменная.
6. Религиозные сочинения (жития святых, проповеди и т.д.) Функция – воздействие. Форма – устная и письменная.

За основу в своей классификации А.В. Федоров принял различия в основных характеристиках текста перевода [Федоров, 2002, С. 273]. Таким образом, все тексты можно разделить на три большие группы:

1. информационные тексты, документальные тексты (торгового и делового характера) и научные тексты, основная характеристика которых – термины;
2. общественно-политические тексты, в которых научный и художественный стиль тесно связан;
3. художественно-литературные тексты, во главе которых стоит разнообразие языковых средств.

Классификация А.В. Федорова имеет ряд недостатков, например, она не учитывает, что художественно-литературные тексты могут

характеризоваться смешением стилей, как и общественно-политические тексты.

С.В. Тюленев объяснял важность сохранения функционального стиля оригинала и тех языковых признаков и особенностей, которые соответствуют этому функциональному стилю. Если же перевод лишится репрезентативных свойств и качеств оригинала, то он уже не сможет быть полноценной заменой оригинала [Тюленев, 2004, С. 211].

С. В. Тюленев в своей переводческой классификации функциональных стилей распределил все стили в зависимости от характера информации следующим образом (от когнитивной информации до эмоционально-эстетической):

1. научно-технические тексты;
2. официально-деловые тексты;
3. публицистические тексты;
4. разговорно-бытовые тексты;
5. художественные тексты.

Согласно данной классификации научно-технический текст имеет самый высокий уровень когнитивной информации, в художественные тексты характеризуется в свою очередь эмоционально-эстетической информацией. Под когнитивной информацией понимают объективные сведения об окружающем мире, например, названия, числа, даты и т. д. Главными параметрами оформления когнитивной информации в тексте являются объективность, абстрактность, компрессивность [Алексеева, 2008, С. 257]. Объективность на уровне текста выражается формами презенса глагола, на уровне предложений – нейтральным порядком слов и пассивом, на уровне слова – терминами и нейтральной лексикой [Алексеева, 2008, С. 258].

Абстрактность на уровне текста выражается с помощью сочинительной и подчинительной связи, формальными формами когезии текста, отсутствием эллипсиса, на уровне слова –использовании слов с абстрактным значением

[Алексеева, 2008, С. 258]. Под компрессивностью понимается использование сокращений языкового кода текста, например, аббревиатур, скобок, схем и т.д. [Алексеева, 2008, С. 259].

С.В. Тюленев оценивает когнитивную информацию как «полезную, практически значимую в окружающей действительности». [С.В. Тюленев, 2004, С. 218]. Для эмоционально-эстетической информации главной задачей является передача чувств в процессе коммуникации, а главным признаком – субъективность. На уровне текста используются сослагательные наклонения, модальные конструкции и разные формы времени, на уровне предложений – разные виды предложений, свободный порядок слов, на уровне слов могут использоваться ненормативная лексика, слова разных стилей, диалектизмы, архаизмы или неологизмы. Конкретность и образность являются признаками эмоционально-эстетической информации. [Алексеева, 2008, С. 260].

Первым будет научный стиль, в котором среди всех остальных преобладает когнитивная информация. Научный стиль в свою очередь подразделяется на собственно научный, научно-технический, научно-учебный и научно-популярный. В играх чаще всего можно встретить именно последние три подстиля, например, инструкции по эксплуатации, главы из учебников, статьи в журналах. Чаще всего учебники и статьи имеют автора, на которого возможно есть отсылка в описании задания, чтобы быстрее найти нужную книгу. Например, *«Расшифруйте код, следуя пометкам в книге Д. Райанса»*[Нэнси Дрю: *Сокровища королевской башни*] или *«Нэнси, запустить устройство тебе поможет одна из книг на столе. Посмотри внимательнее»*[Нэнси Дрю: *Проклятье поместья Блэкмур*]. Инструкции в полном виде используются крайне редко, чаще всего используется лишь малая часть, например, *«Осторожно, травящие растворы очень едкие! Не смешивать растворы в стакане. Не допускать ошибок в объемах при смешивании»* [Нэнси Дрю: *Смертоносное устройство*].

Тематика научно-учебного и научно-популярного стиля может быть разнообразной – химия (*фторводородная кислота, травить, соотношение*),

физика (*программируемый термостат, статическое электричество*), биология (*насекомоядное растение, семейство*) и другие [Нэнси Дрю: Смертоносное устройство]. Вся лексику, которая используется в научном тексте, можно разделить на две группы: специальная и общезыковая лексика. Основой специальной лексики являются термины [Тюленев, 2004, С. 224]. Стоит отметить, что лексика для научно-учебного и научно-популярного подстилей не осложнена, для обеспечения лучшего понимания у читателя, который только знакомится с новой темой. Еще одной особенностью является использование клише, вводных слов и обращений автора к читателю.

Главной чертой научных текстов в компьютерных играх является их малый объем. Чаще всего это отрывки из учебников или статей, которые занимают около 10-15 предложений не более.

Подводя итог, следует сказать, что тексты научного стиля характеризуются большой плотностью когнитивной информации, которая может быть выражена в числах, схемах, формулах и аббревиатурах. При переводе научных текстов с иностранного языка на русский следует учитывать русскую традицию научных текстов.

Официально-деловой стиль может встречаться в компьютерных играх в виде деловых писем, приказов. Основными характеристиками этого стиля являются использование речевых клише, нейтральных слов без эмоциональной окраски, терминов [Флоря, Егорова, 2009]. Например, «*С прискорбием сообщаю, что мне придется освободить тебя от обязанностей моей ученицы*» [World of Warcraft: The Warlords of Draenor] или «*По приказу его королевского высочества короля Андруина Ринна всем членам Альянса, способным держать оружие, надлежит отрапортовать посланнице Песни Ветра в ночной Гавани на Лунной поляне*» [World of Warcraft: Cataclysm]. Официально-деловой текст должен быть максимально обезличен, не иметь двусмысленность и неточность. Данные тексты обычно пишутся по форме

или шаблону. Следует отметить, что этот функциональный стиль реже всего может встречаться в компьютерных играх.

Публицистический стиль встречается в компьютерных играх довольно часто, например, в отрывках газет и статей. Стоит отметить, что публицистический текст в играх имеет ту же форму (заголовок, подзаголовок имя автора), что и в реальности. В таких текстах обычно сообщается о важных событиях, произошедших в прошлом, но важных для игрового повествования. Объем тоже не может быть большим, часто не больше 10-15 предложений. Это важно, так как чаще всего игрок не будет читать большие статьи, чтобы не отрываться от игрового процесса. Лексическими особенностями публицистического стиля является использование слов разного стиля от терминов до просторечных выражений, штампов и слова с эмоциональной окраской. К синтаксическим приемам относится использование различных видов предложений и такие приемы, как риторический вопрос, диалог и цитирование. Данный стиль чаще встречается в играх, в которых важно указать на значимость хронологии действий, например, через журналы и газеты.

Разговорно-бытовой стиль в компьютерных играх занимает лидирующую позицию. Данный стиль реализуется через монологи, диалоги, личные письма. Разговорный стиль может встречаться как в устной, так и в письменной форме. Именно через разговорный стиль происходит набор заданий, поиск подсказок, участие в самом игровом процессе и даже изменение сюжета. К лексическим особенностям относится использование лексики с эмоциональной окраской, иногда даже заниженной, фразеологизмов, пословиц и междометий. К синтаксическим особенностям относится использование коротких простых предложений разных видов, неполных предложений, повторений. Часто персонажи в игре, участвуя в диалоге с героем, могут жестикулировать, выражать определенные эмоции для того, чтобы обеспечить полную передачу разговора.

Художественный стиль встречается в компьютерных играх, но не часто. Данный стиль реализуется через отрывки рассказов, романов, стихотворений, эпитафий. Например:

«Послушай, дитя, легенду мечты.

Поймешь ее сначала,

и суть узнаешь ты:

Когда десять дочерей объединятся в мире,

Когда откроется шкатулка номер четыре»[Нэнси Дрю: Призрак в гостинице]

«Проклятье нашего народа началось с Грома – им же закончилось. На нашем древнем языке его имя означает “Сердце великана”...»[World of Warcraft]

Художественный текст обладает высоким уровнем эмоциональности, что реализуется через использование слов разного уровня: от жаргонизмов до архаизмов. Данный текст обладает большой образностью благодаря выразительным средствам речи, например, эпитетам, метафорам, сравнениям, литотам и другим тропам. Синтаксис также характеризуется разнообразием предложений и их постановкой. Главная цель художественного стиля – это воздействие на чувство читателя или игрока.

Таким образом, в компьютерных играх могут встречаться разные функциональные стили. Главная задача переводчика – правильно передать их особенности и цели на язык перевода. В этом состоит и трудность перевода компьютерных игр, ведь никогда нельзя предугадать какой стиль может встретиться при переводе компьютерной игры.

1.2. Достижение оптимальной адекватности перевода с позиции переводческих стратегий

Когда мы говорим о переводе компьютерных игр, программ или сайтов, то часто используем термин «локализация». Локализация состоит из двух частей: во-первых, сам перевод текстов, а, во-вторых, технической адаптации программы для ее корректной работы в переводимой культуре и языке, например, соблюдения привычного формата времени, мер, языковой кодировки [Dagiènè, Grigas, Jevsikova, 2010]. Таким образом, локализация – это процесс преобразования продукта для того, чтобы он лингвистически, культурно, технически и юридически соответствовал всем требованиям в переводимом языке и культуре [Bernal-Merino, 2006]. Перевод лишь является частью более сложного процесса локализации.

Локализацию компьютерных игр различают по уровням глубины:

- бумажная локализация (руководство пользователя, рекламные материалы, надписи на коробке);
- экономичная локализация (переводится игрового текста – интерфейс, субтитры, описание);
- углубленная локализация (игра переозвучивается)
- избыточная локализация (локализуются графические объекты)
- глубокая локализация (производится адаптация сценария для конкретной страны) [Пашутна, 2012]

Локализация это термин, который применяется к адаптации сайтов, программ для принимающей культуры, при которой могут происходить существенные и несущественные изменения в содержании, внешнем виде. Сам перевод текстов является лишь одной из частей локализации.

Главным отличием локализации компьютерных программ и игр является то, что локализация игр представляет собой более творческий процесс, нежели локализация программ, в которой часто используются клише.

Отличие перевода компьютерных текстов от обычных текстов – смешение многих функциональных стилей в компьютерной игре. Если текст может совмещать в себе лишь несколько сродных стилей, то в игре они могут кардинально отличаться.

Перевод – это процесс, которых полностью зависит от контекста, а также от конкретных решений переводчика для передачи смысла и целей оригинала на язык перевода. Адаптация мультимедийных материалов связана с идеей ограниченного перевода, так как нужно принимать во внимание, что не все может быть передано при переводе, например, игра слов, лакуны и т.д. А. F. Costales считает, что перевод компьютерных игр, это функциональных процесс, главная цель которого, предать все игровые возможности для принимающей аудитории. Это значит, что игроки из Китая, России и Франции должны получить те же самые эмоции и атмосферу, что и игроки США [Costales, 2012]. Но в связи с этим возникают следующие вопросы. Необходимо ли всегда придерживаться оригинала или допустимо адаптировать игру для принимающего языка? Возможно ли сохранить все оттенки и нюансы исходного языка, например, каламбуры, аллюзии? Ведь использование фигур речи практически не позволяет адаптировать компьютерные игры, сохранив весь заложенный смысл [Di Marco 2007].

На протяжении всего времени перевода компьютерных игр, переводчики не использовали понятия «правильного» и «неправильного» перевода, а старались сохранить любым способом именно игровой опыт, так как ожидания целевой аудитории являются самым значимым принципом перевода. Для этого переводчику, возможно, потребуется знание всех отсылок в игре, например, если игра была сделана по книге или фильму, то необходимо использовать уже устоявшийся перевод имен, названий, географических объектов и т.п [Зилев, Сюткина, 2015].

Что же при переводе и локализации игры играет более важную роль, эквивалентность или адекватность?

Многие современные авторы часто противопоставляют определения эквивалентного и адекватного перевода. Например, В.Н. Комиссаров считает, что данные понятия неидентичные, хотя, в то же время, между ними есть много общего. По мнению В.Н. Комиссарова термин «эквивалентный перевод» больше описывает соотношения текста оригинала и перевода, их одинаковые цели и функции в разных языковых культурах. Данный вид перевода больше ориентирован на результат перевода, тогда как адекватный перевод больше подходит для процесса и означает «хороший» перевод, который обеспечивает межкультурную и межъязыковую коммуникацию [Комиссаров, 1999].

Как и для перевода других текстов, эквивалентность очень важна при переводе игр. Ведь если перевод окажется неэквивалентным, то игрок не сможет понять сюжет игры и выполнить задания.

Ю. Найда разделил эквивалентность на два вида: формальную и динамическую. Что касается первого типа, то по определению Ю. Найда, формальная эквивалентность «ориентирована на оригинал». Обязательной особенностью является сохранение синтаксиса и морфологии в переводящем языке, калькирование всех идиом, а также переводческий комментарий ко всем отклонениям от словарного значения. Динамическая эквивалентность «ориентирована на реакцию рецептора» и ставит главной целью обеспечение равного воздействия на читателя оригинала и перевода. Такой перевод имеет естественную форму выражения, адаптацию лексики и грамматики [Найда, 1978].

Для перевода компьютерных игр, главной целью которого стоит полное погружение игрока в вымышленный мир, подходящей является именно динамическая модель эквивалентности [Найда, 1978].

Главным требованием адекватного перевода является соответствие определенным коммуникативным целям оригинала [Швейцер, 1988]. Вместе с тем А.В. Федоров добавляет, что адекватный перевод также должен полно

передавать смысловое содержание оригинала и соответствовать ему стилистически и функционально [Федоров, 1983].

Таким образом, принимая во внимание все вышеперечисленные определения, можно сказать, что адекватный перевод это хороший перевод в прямом смысле этого слова. Каждый переведенный текст «обязан» быть адекватным [Мошкович, 2013]. При переводе и локализации компьютерных игр важное место занимает именно адекватность, а не эквивалентность, так как именно она ставит на первое место передачу смысла, а не сохранения синтаксиса и морфологии [Курячая, 2012].

V. Šiaučiūnė и V. Liubinienė считают, при переводе компьютерных игр скопос-теория является опорной точкой для переводчика. При локализации программы, сайта или компьютерной игры переводчик имеет право совершать столько изменений и преобразований, сколько считает нужным, чтобы обеспечить полное понимание со стороны пользователя. Переводчику необходимо принять на себя роль пользователя, чтобы справиться со всеми сложностями при переводе текста оригинала [Šiaučiūnė, Liubinienė, 2011, С. 48]. В своей статье «Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts» V. Šiaučiūnė и V. Liubinienė поддерживают принципы Г. Вермеера, в которых перевод выступает не только как передача лингвистических особенностей, но и как межкультурная коммуникация. По их мнению, перевод может считаться удачным только тогда, когда реципиент даже не почувствует, что текст изначально был написан не на его родном языке. Но с другой стороны, они отмечают, что скопос-теория не сильно распространена в переводе, так как до сих пор считается, что сильное отклонение от оригинала не приветствуется и считается знаком слишком большой самонадеянности переводчика [Šiaučiūnė, Liubinienė, 2011, С. 49].

Существуют специальные средства перевода, которые могут помочь передать систему смыслов, заключенную в речевых формах исходного текста, понятые переводчиком в силу его компетентности, трансформируются естественным образом вследствие межъязыковой

асимметрии в аналогичную систему смыслов, облакаемую в формы языка перевода. Эти средства называются трансформациями [Манина, 2014].

Термин «переводческая трансформация» широко используется переводоведами (В.Н. Комиссаров, Р.К. Миньяр-Белоручев, Л.С. Бархударов, А.Д. Швейцер, Я.И. Рецкер), но относительно трактовки этого термина нет абсолютного согласия.

А.Д. Швейцер считает, что данный термин используется в теории перевода в метафорическом смысле. В действительности трансформация это отношение между исходными и конечными языковыми выражениями, о замене одной формы выражения другой в процессе перевода.

Л.С. Бархударов считает трансформации преобразованиями, с помощью которых осуществляется достижение эквивалентности [Бархударов, 1975, С. 190].

В.Н. Комиссаров также считает трансформации преобразованиями, которые помогают осуществить переход от единиц оригинала к единицам перевода [Комиссаров, 1999].

Как видно из вышеперечисленных определений, термин «переводческая трансформация» интерпретируется по-разному. Однако переводоведы В.Н. Комиссаров, Л.С. Бархударов определяют понятие «переводческая трансформация» как отношение между исходным текстом и текстом перевода [Кулемина, 2007].

Классификация трансформаций также не имеет единства среди переводоведов. Наряду с различными определениями «переводческой трансформации», существуют также различные классификации. В нашей курсовой работе мы будем опираться на классификацию трансформаций по В.Н. Комиссарову.

Таблица 1

Таблица переводческих трансформаций

1. Транслитерация

2.Транскрипция

3.Калькирование

4. Лексико-семантические замены:

Конкретизация

Генерализация

Модуляция

5.Грамматические трансформации:

Дословный перевод

Грамматические замены

– грамматической категории

– части речи

– члена предложения

– типа предложения

Членение предложений

Объединение предложений

6. Лексико-грамматические трансформации:

Антонимический перевод

Описательный перевод

Компенсация

7. Технические приемы перевода:

Перестановка

Добавление

Опущение

В данной классификации В.Н. Комиссаров разделяет трансформации на лексические, грамматические, лексико-грамматические, а также формальные. Главное преимущество данной классификации – это подробное разделение трансформаций. Следует помнить, что разделение трансформаций друг от друга может существовать лишь в теории, на

практике все они тесно связаны между собой. Недостатком всех классификаций, стоящих на расстоянии от практики, является то, что их авторы не указывают на частность использования отдельных трансформаций в зависимости от видов перевода.

Трансформации находят свое применение в различных стратегиях перевода, которых придерживается переводчик при переводе компьютерных игр.

Следующей проблемой при переводе компьютерных игр является выбор стратегии перевода. Стратегия перевода – это программа переводческой деятельности, которая формируется на основе более общего подхода переводчика к переводу в условиях определенной ситуации, с ее особенностями и целями, а также определяет поведение переводчика в этой ситуации [Сдобников, 2011]. А.Ф. Costales определяет следующие стратегии перевода компьютерных игр:

1. Форенизация;
2. Доместикация;
3. Отказ от перевода названий;

Термины «доместикация» и «форенизация» впервые были использованы Л. Венути и означают стратегию, которой переводчик руководствуется при возникновении лингвокультурологических вопросов [Jang, 2010]. Согласно определению Л. Венути, доместикация – это подход, при котором текст на ИЯ сокращается, а особенности ПЯ обладает большей ценностью. Таким образом, происходит сближение автора исходного текста и читателей из принимающей культуры. Другой подход, который определяется сохранением иностранных культурных и языковых особенностей текста, называется форенизация. При форенизации, наоборот, читатель становится ближе к автору, воспринимая особенности другого языка при нарушении норм родного языка. [Venuti, 1995].

При переводе компьютерной игры переводчик применяет один из этих подходов. Выбор подхода очень важен, так как именно он определяет всю будущую стратегию перевода и конечный продукт в целом. Что касается компьютерных игр, то форенизация применяется для сохранения и передачи оттенка исходной культуры в ПЯ. В качестве примера можно привести игру «Assassins' Creed», в которой была сохранена итальянская культура с помощью имен, названий городов и мест, исторических отсылок. В прямой речи героев также часто используются итальянские слова и итальянский акцент для передачи национального колорита и атмосферы. Доместикация часто встречается в спортивных играх, например, «Fifa» [Costales, 2012]. Данный подход включает в себя адаптацию к принимающей культуре, это может быть изменение интерфейса, выбор команды и страны по умолчанию, изменение картинки на заставке и на коробке. Доместикация также может использоваться и «внутри» игры. Например, в игре «Monkey Island 2: Lechuck's Revenge», в сцене, где необходимо назвать свой адрес, игроки из Англии могут выбрать «Baker Street» или «10 Downing Street», а игроки из Италии «La Zarzuela» или «Palacio de la Moncloa S/N». Таким образом, игра становится ближе к целевой аудитории ПЯ с помощью обращения к итальянским реалиям.

Стратегия доместикация в игре «World of Warcraft» используется преимущественно в настройках игры и интерфейсе. Например, неделя в календаре в англоязычной версии начинается с воскресенья, в русской – с понедельника. Это также касается и отображения времени в игре, например, в англоязычной версии используется 12-часовой формат времени, а в русской – 24-часовой. При переводе названий достижений также использовалась стратегия доместикации, но примеры будут подробнее изучены в практической части научной работы.

Стратегия форенизации также применяется в игре «World of Warcraft» для того, чтобы добиться «чужеродности» некоторых рас. Так, например, сохраняются в речи выражения «Слава синдорай» «Ишну ала», «Лок'тар

Огар» на родном языке кровавых и ночных эльфов, орков, в прямой речи также присутствует сильный акцент у рас троллей, дренейев.

A.F. Costales также рассматриваем подход «no translation» в процессе перевода компьютерных игр. В большинстве случаев данный подход используется для передачи названия игры, например, «Tekken», «Starcraft», «Assassins' Creed», «World of Warcraft», перевод которой будет более подробно изучен в следующей части [Costales, 2012, P.397]. Удивительно, что в кинематографе, наоборот, названия фильмов переводятся, зачастую применяются крупные трансформации, которые полностью изменяют название, смысл и посыл. Примером может служить новозеландский фильм «What We Do in the Shadows» (дословный перевод «Что мы делаем в темноте») с официальным переводом на русский язык «Реальные упыри». Индустрия компьютерных игр имеет другую тенденцию. Как правило, названия не переводятся и всем известны именно английское название, например, игра «Мир военного ремесла» (пер. «World of Warcraft») может вызвать недоумение у аудитории, так как, возможно, имеется в виду некая новая игра. В 2016 году вышел фильм «Кредо убийцы» по игре «Assassins' Creed». Не менее интересная ситуация складывается с переводом или, наоборот, с подходом «no translation» в названиях серий игр, различных дополнений. Игра «Assassins' Creed» имеет большое количество дополнений, но любопытно то, что некоторые из них имеют перевод, например, «Assassin's Creed Единство», «Assassin's Creed Изгой», а некоторые нет, например, «Assassin's Creed: Revelations», «Assassin's Creed IV Black Flag», «Assassin's Creed IV Black Flag» [Granell, 2011].

В чем же заключается особенность частичного перевода названий игры? Во-первых, часто перевод или просто перенос названия в ПЯ обуславливаются политикой компанией-разработчиком, которая создала игру. Например, у компании Sony была политика, что названия игр должны переводиться в ПЯ. Но компания недавно отказалась от этой политики. Во-вторых, компьютерные игры это по своей сути являются предметом

глобализации. Анонсы, рекламы, трейлеры новых игр транслируются в одно и то же время по всему миру, поэтому потенциальные покупатели и игроки уже привыкают к оригинальному названию. В-третьих, перевод названия игры может быть неудачным и неточным, что вызовет критику и негативные отзывы об игре в целом. Так, например, перевод игры «The Last of Us» на русский язык «Один из нас» является, по мнению игроков, неудачным, так как не отображает суть игры. В-четвертых, названия игр часто сохраняются на языке оригинала, так как перевод может занимать слишком много места на обложке, что испортит ее дизайн [Carmen, O’Hagan, 2006].

На сегодняшний день названия компьютерных игр практически никогда не переводятся, так как являются торговым знаком и брендом компании-разработчика. Аудитория узнает название игры в день ее релиза по всему миру, поэтому может возникнуть «неузнавание» игры после ее локализации, что означает большие убытки для компании.

Таким образом, изучив особенности перевода и локализации компьютерных игр можно подвести итог, что:

- главным отличием локализации компьютерных игр от компьютерных программ является то, что локализация игр представляет собой более творческий процесс, нежели локализация программ, в которой часто используются клише;

- главное отличие перевода компьютерных текстов от обычных текстов – смешение многих функциональных стилей в компьютерной игре. Если текст может совмещать в себе лишь несколько сродных стилей, то в игре они могут кардинально отличаться;

- названия компьютерных игр не переводятся, так как являются торговой маркой, которая должна быть унифицирована и едина для всего мира;

- при переводе компьютерных игр широко используются трансформации и переводческие стратегии. Скопос-теория имеет ряд

преимуществ для перевод игр, но не распространена ввиду своей непопулярности.

Выводы по первой главе

В данной главе были рассмотрены теоретические аспекты перевода компьютерных игр, а также сложности и особенности, которые могут встречаться при их переводе. Благодаря этому было установлено, что существует три основные сложности, с которыми может столкнуться переводчик при локализации компьютерных игр, а именно: отсутствие контекста, фрагментизация текста и смешение стилей. В данной главе было также изучен вопрос о различии локализации компьютерных программ и игр. Главным отличием является большая клишированность перевода программ. Были также изучены стратегии перевода компьютерных игр, к которым относятся форенизация, доместикация и «no translation», перенос оригинального названия игры, цели их употребления при локализации игры. Были изучены понятия адекватности и эквивалентности перевода, а также установлено, что при локализации компьютерных игр важное значение имеет именно адекватность. Также были рассмотрены трансформации, с помощью которых достигается адекватность.

Таким образом, можно сказать, что локализация компьютерных игр является новым отдельным видом перевода, который требует более тщательного изучения. В следующей главе мы рассмотрим примеры из компьютерной онлайн-игры «World of Warcraft».

Глава 2. Лингвостилистическое своеобразие и особенности перевода текста компьютерной игры «World of Warcraft»

2.1. Лингвостилистические характеристики текста компьютерной игры «World of Warcraft»

В предыдущей главе были рассмотрены теоретические аспекты перевода компьютерных игр и сложности, которые возникают в процессе перевода.

В этой главе мы рассмотрим разнообразие функциональных стилей, которые встречаются в компьютерной игре «World of Warcraft». Первым на примерах, найденных в игре, мы рассмотрим научный стиль.

«The Schools of Arcane Magic – Divination

(page 1)

<Penned by the skilled hand of Archmage Ansirem Runeweaver

(page 2)

Divination is the school of magic dedicated to gathering information. Powerful divinations can allow the mage to see targets from a great distance, or even view what may normally be invisible. One of the most common uses of divination magic is scrying, which is the art of seeing something that may be far away - perhaps even on another plane of existence.

(page 3)

I'd like to take this time to remind my apprentices' that scrying pools are not to be used for displaying students of the opposite sex on a pay per view basis. Consider this your last warning.

(page 4)

The legendary archmage known as Medivh is perhaps the greatest known master of divination. His potent spells allowed him to peer into the world of Draenor from our home in Azeroth - and perhaps even beyond. We can only speculate at the true depths of the power that Medivh once held». [World of Warcraft: The Wrath of Lich King]

Данный пример является учебником магов по тайной магии во вселенной «World of Warcraft». Как видно из примера текст имеет строгую форму, то есть в самом верху обозначено название и автор учебника, сам текст разделен на страницы. В первом абзаце приведено определение в данном случае термину «*divination*».

«Here you will learn the basics of all schools of magic. Please remember that magic is not to be abused. Do not practice magic without the appropriate supervision». [World of Warcraft: The Wrath of Lich King]

«I'd like to take this time to remind my apprentices...» [World of Warcraft: The Wrath of Lich King]

В этих примерах раскрывается особенность учебно-научного стиля на американский манер, а именно форма диалога автора к читателю или учителя к ученику. Автор высказывает свое личное мнение, а не использует безличные предложения или местоимение «мы».

Что касается лексики, то используются нейтральные слова и термины, например, «*arcane magic*», «*scrying pools*» и «*archmage*». Нейтральная лексика также больше тяготеет к книжному и формальному варианту, например, «*appropriate supervision*», «*apprentices*». Синтаксис предложений осложнен, помимо простых предложений используются сложные распространенные предложения с подчинительной связью, например, «*I'd like to take this time to remind my apprentices' that scrying pools are not to be used for displaying students of the opposite sex on a pay per view basis*». Также используются предложения с повелительным значением «*Consider this your last warning*».

Учебно-научный текст в компьютерной игре «World of Warcraft» построен логично и последовательно, что отвечает основным требованиям научного стиля. Следует также отметить, что научный стиль практически не встречается в игре «World of Warcraft», а приведенные примеры являются, чуть ли не единственным представлением научного стиля в игре.

Официально-деловой стиль представлен с помощью приказов от имени вождя Орды и короля Альянса, а также редких деловых писем.

«Hero's Call: Mount Hyjal!

By order of his royal highness, King Anduin Wrynn, all able-bodied citizens of the Alliance are to report to Emissary Windsong at Nighthaven in Moonglade.

Our brothers in the Cenarion Circle report that Deathwing's minions have launched a destructive offensive against the world tree and threaten to burn it to the ground!

Speak with Cenarion Emissary Jademoon in Stormwind Keep to gain entry into Moonglade.

For the glory and honor of the Alliance! Fight on, <brother/sister>!»
[World of Warcraft: Cataclysm],

«Hero's Call: Westfall!

By order of his royal highness, King Anduin Wrynn, all able-bodied citizens of the Alliance are to report to Lieutenant Horatio Laine at the Jansen Stead.

Westfall has been overrun by beggars and transients, leading to a massive increase in criminal activity. Your help is needed to restore order to the populace. You can reach the Jansen Stead in Westfall by traveling west from Elwynn Forest.

For the glory and honor of the Alliance!» [World of Warcraft]

Как видно из приведенных выше примеров, форма приказов в игре строится по одному шаблону с использованием клише. В данном шаблоне меняются только географические названия и имена собственные, а форма остается прежней, то есть сверху пишется название приказа, затем призыв, основная часть и заключение. Что касается лексики, то используется большое количество слов нейтрального пласта, а также канцелярские выражения, например, «*are to report to*», «*by order of*». В первом примере есть отступление от официально-делового стиля, а именно использование выражение с эмоциональной окраской – «*to burn it to the ground*». Экспрессивно окрашенные выражения и слова можно найти и в других приказах, например:

«The citizens of Duskwood are in dire need of your assistance!»

«Жители Темнолесья отчаянно нуждаются в твоей помощи!» [World of Warcraft]

«Beware of the savage beasts that stalk the countryside!»

«Берегись диких зверей, которых там полно!» [World of Warcraft]

В данных примерах эмоциональное усиление используется специально. Его цель – это напугать, разозлить игрока или вызвать у него сочувствие, чтобы он откликнулся на призыв.

Синтаксис приказов представляет собой простые и сложные распространенные предложения с подчинительной связью. Предложения осложнены использованием герундия в английском варианте и причастного оборота в русском. Также используются помимо повествовательных предложений восклицательные, например, в названии и в заключении, и побудительные предложения. Преобладает также пассивный залог, например, «*Your help is needed*», «*Westfall has been overrun*», что является чертой официально-делового стиля.

Следующий пример официально-делового стиля – это письмо преподавателя к ученице.

«*Kaelynara,*

It is with some regret that I must inform you that I am relieving you of your duties as my apprentice. I blame myself for being mistaken of your potential; I hope you can understand that even the most talented of mages sometimes make mistakes. At least now you can put your ineptitude behind you and pursue a more reasonable goal. Perhaps basket weaving may prove more suitable for your...talents.

Astalar» [World of Warcraft: Warlords of Drenor]

В письме используются фразы-клише, которые часто встречаются в деловых письмах, например, «*It is with some regret*», «*I must inform*», «*I am relieving you of your duties*». К синтаксическим особенностям относятся сложные предложения с подчинительной связью. Особенностью этого

письма является ирония, которая не свойственна деловым письмам, например, «*Perhaps basket weaving may prove more suitable for your...talents*».

Стоит отметить, что в самой игре очень мало письменных источников, таких как писем, статей и журналов. Некоторые из них вообще не встречаются. Одним из примеров публицистической речи является речь принца перед битвой.

«The Forsaken think we're weak. A broken people. They think we'll roll over like a scared dog. How wrong they are! We will fight them in the fields with the last trench collapses and the last cannon is silenced.

We will fight them on the streets until the last shot is fired. And when there's no more ammunition, we'll crush their skulls with the stones that pave our city.

We will fight them in the alleys, until our knuckles are skinned and bloody and our rapiers lay on the ground shattered.

And if we find ourselves surrounded and disarmed... wounded and without hope... we will lift our heads in defiance and spit in their faces.

But we will... NEVER SURRENDER!!!

FOR GILNEAS!» [World of Warcraft: Cataclysm]

Главная цель публицистического стиля в целом и ораторской речи в частности – это воздействие на реципиента и призыв к действию. Для этого используется эмоционально окрашенные слова и выражения, например, «*broken people*», «*roll over like a scared dog*», «*in defiance*», «*spit in their faces*». В начале речи оратор пытается завести воинов, негативно отзываясь о них от лица противников и пытаясь задеть их гордость. Далее автор использует анафору и гиперболу для того, чтобы воодушевить воинов. Например, «*We will fight them in the fields with the last trench collapses and the last cannon is silenced... We will fight them on the streets until the last shot is fired... We will fight them in the alleys*». Автор использует также градацию, начиная с «*the last trench collapses*», переходя к «*our knuckles are skinned and bloody and our rapiers lay on the ground shattered*» и заканчивая «*we will lift our heads in defiance and spit in their faces*». В конце речи автор умышленно использует

нагнетание, разделяя предложения длинными паузами – «*And if we find ourselves surrounded and disarmed... wounded and without hope... we will lift our heads in defiance and spit in their faces*», «*But we will... NEVER SURRENDER!!!*». Автор завершает свою речь финальным призывом в бой «*FOR GILNEAS!*». Совместное использование эмоционально окрашенной лексики и синтаксических приемов создают сильное воздействие, как и на аудиторию в игре, так и на самого игрока.

Разговорно-бытовой стиль широко представлен в игре «World of Warcraft». Это может быть и описание задания, и личное письмо и устная речь. Для начала мы рассмотрим примеры личных писем в игре. Примеров личных писем в игре также мало, но все же они есть.

«Father,

I'm sorry for disappearing on you. If you're reading this letter, then I'm dead.

I've been forced to work for Malygos's armies under threat that our family would be killed if I didn't. I feel so ashamed.

If there's anything that you can do to fight them, don't worry about me. I have them fooled and I'm sabotaging them from the inside.

I love you, Daddy!

Em» [World of Warcraft: Wrath of Lich King]

В данном примере некая девушка Эм (Em) пишет своему отцу. Форма письма соблюдена, то есть присутствует имя адресата, основная часть и подпись. Лексика, используемая в письме, состоит из нейтральных и эмоционально окрашенных слов, например, «*dead*», «*kill*», «*ashamed*», «*to fool*», «*Daddy*», «*love*». Синтаксис письма не осложнен, преимущественно используются короткие простые предложения, например, «*I love you, Daddy!*», «*I feel so ashamed*», «*I'm sorry for disappearing on you*». В то же время присутствуют и сложные предложения с подчинительной связью, например, «*I've been forced to work for Malygos's armies under threat that our family would be killed if I didn't*».

Следующее письмо не подписано и не имеет конкретного адресата. Но благодаря обращению в начале письма становится ясно, что оно относится к личным письмам.

«My beloved, I fear that my evil deeds have finally caught up to me, and I face an eternity in the underworld, sailing the seas at the mercy of Helya. Do not forget about me» [World of Warcraft].

В этом письме также используются эмоционально окрашенные слова, например, «*beloved*», «*fear*», «*evil*», «*mercy*».

Художественный стиль редко встречается в игре. Примерами его могут служить немногочисленные книги и эпитафии на надгробиях героев.

Первый пример, который будет представлять данный стиль, будет эпитафия:

«Here lies Grommash Hellscream, Chieftain of the Warsong Clan

In many ways, the curse of our people began and ended with Grom. His name meant 'giant's heart' in our ancient tongue. He earned that name a hundred-fold as he stood alone before the demon Mannoroth - and won our freedom with his blood.

Lok'Tar ogar, big brother. May the Warsong never fade.

-Thrall, Warchief of the Horde» [World of Warcraft].

Обычно в эпитафиях может указываться, кто похоронен, причина смерти и сама надпись эпитафии. В данном примере эпитафия имеет четкую форму. Начинается эпитафия с надписи, кто похоронен в могиле, его звание, далее слова о жизни и причине смерти покойного, несколько последних слов от автора и сама его подпись. Стоит отметить, что обычно эпитафии не подписываются, но в данном случае подпись от вождя Орды имеет место быть, так как показывает собой глубокое уважение всего народа к покойному. Лексика имеет как положительную («*freedom*», «*big brother*») так и отрицательную окраску («*curse*», «*demon*», «*blood*»). Синтаксис не осложнен и представляет собой простые распространенные предложения. Эпитафия относится к художественному стилю, так как ее главная цель – это

вызвать определенные эмоции у читающего, например, сочувствие, сожаление. Ведь она не только информирует реципиента кто именно похоронен, но и воздействует на него.

Следующий пример представляет собой книгу под названием «The Horde's Hellscream». Она, как и предыдущий пример, посвящена герою Орды Громмашу Адскому Крику (Grommash Hellscream).

«His name will not die.

*His sacrifice will always
serve to show the way.*

*Shackles once that choked
the inhale of honor's breath
no longer bind us.*

*Can you hear his scream?
A battle wail for the Horde:
Victory or death!*

*We must remember
his strength in the face of death.
His dream, now made real.*

*Dangers everywhere!
Enemies seek to bring us
back to the shackles.*

*When we fight, think of
he who did what must be done.*

Hellscream, forever!» [World of Warcraft]

Форма напоминает стихотворную, но поэзия и стихи не подходят мужественным оркам-воинам Орды, поэтому рифма, присущая стихам, здесь

не соблюдена. Данный пример относится к так называемому белому стиху без рифмы.

Лексика многообразна и обладает эмоциональной выразительностью, например, «*sacrifice*», «*shackles*», «*honor's*», «*strength*», «*enemies*». Синтаксис также разнообразен, помимо повествовательных предложений используются вопросительные и восклицательные. Большинство из них простые распространенные предложения. В белом стихе используется опущение, например, в строках «*His dream, now made real*» и «*Dangers everywhere*» опускается сказуемое. Также используется метафора «*Shackles once that choked the inhale of honor's breath no longer bind us*», риторически вопрос «*Can you hear his scream?*» и кольцевая композиция, которая фокусирует внимание игрока на слове «*shackles*», чтобы показать важность свободы для расы орков.

В диаграмме (Рис.1) показаны все функциональные стили, которые встречались в игре «World of Warcraft». Количество рассмотренных примеров текстов – 100.



Рис.1 Соотношение текстов разных функциональных стилей в компьютерной игре «World of Warcraft»

Как видно в диаграмме (Рис.1) самый распространенный стиль в игре – разговорно-бытовой, который занимает около 80% от всех рассмотренных

примеров. Это объясняется тем, что весь геймплей основывается на разговорах с НПС, например, развитие сюжета, набор заданий, пояснения. На втором месте находится официально-деловой стиль, который представляет собой приказы короля или вождя, деловые письма и бумаги. На третьем месте находится художественный стиль, которым написаны эпитафии, восхваления героев и книги. Самые редкие стили в игре – это научный и публицистический. Это объясняется тем, что в игре очень мало письменных источников таких как газеты, книги, журналы. Основным представителем публицистического стиля является речь перед битвой.

Таким образом, в игре «World of Warcraft» встречается смешение всех функциональных стилей. Это может вызвать сложности у переводчика, поэтому необходимо знать цели, функции и особенности каждого стиля при переводе. Также определенные трудности могут возникать при переводе без контекста и

2.2. Особенности переводов текстов компьютерной игры «World of Warcraft» с английского на русский язык

В предыдущих параграфах были рассмотрены теоретические аспекты перевода компьютерных игр, разные классификации трансформаций, на основе которых возможно практическое осмысление исследования на материале «World of Warcraft».

Принимая за основу типологию трансформаций В.Н. Комиссарова, в этой главе мы изучим трансформации, которые используются при переводе локаций, достижений и животных игры «World of Warcraft». Данная игра представляет собой полностью новый мир, то есть переводчик может столкнуться с проблемой перевода ранее неизвестных ему животных или реалий этого мира. Подход к переводу и выбор трансформаций может изменяться в зависимости от контекста и раздела игры.

Первым делом стоит рассмотреть трансформации, которые были использованы для перевода настроек игры, меню.

<i>Game Menu</i>	<i>Главное меню</i>
<i>Help</i>	<i>Помощь</i>
<i>System</i>	<i>Настройки</i>
<i>Interface</i>	<i>Интерфейс</i>
<i>Key Bindings</i>	<i>Макросы</i>
<i>Logout</i>	<i>Выйти из мира</i>
<i>Exit Game</i>	<i>Выйти из игры</i>
<i>Return to Game</i>	<i>Назад</i>

[World of Warcraft]

Данные примеры представляют собой устойчивый перевод игрового меню. Так, например, некоторые позиции меню переводятся словарным

эквивалентом (*Help – Помощь, Interface - Настройка*), другие - с помощью переводческих трансформаций. Например, *Key Bindings* переводится не как «привязка/задание клавиш», а как *Макросы*. Данный термин используется в программировании и означает новый объект, который может заменить несколько старых. Действительно, макросы в этой игре это объединение нескольких действий или команд, которое занимает лишь одну позицию в командной строке. В данном случае переводчик применил модуляцию. Данную трансформацию он применил также при переводе *Game Menu – Главное меню*, заменив «игровое» на «главное», *Logout – Выйти из мира*, где «logout» это выход из системы, но при нажатии на эту позицию игрок выходит именно из мира одного персонажа в меню выбора персонажей. Если использовать словарное значение, то произойдет смысловая ошибка, так как «система» в данном случае означает учетную запись игрока со всеми данными и персонажами. Самый распространенный вариант перевода позиции *Return to Game – Вернуться в игру*, но следует отметить, что вариант «Назад» также используется в играх. Всего в игре было проанализировано 100 примеров перевода опций меню, данные были собраны в диаграмму Рис. 2, где первое значение – количество примеров, второе – процентное значение.



Рис. 2 Переводческие трансформации, используемые при переводе опций меню и настроек игры

Согласно диаграмме, можно сделать вывод, что перевод и локализация опций меню похожа на локализацию компьютерных программ, так как в большинстве случаев использовалось уже установленное словарное соответствие, трансформации использовались реже. Самая распространенная трансформация – это модуляция, остальные трансформации, например, конкретизация, употребляются крайне редко и объединены в одно процентное значение.

Следующие примеры будут относиться к самой игре и Вселенной «World of Warcraft». Второй раздел, который мы хотели бы изучить, это перевод названий рас и классов. Всего в игре 13 рас и 12 классов. Ниже представлены несколько примеров перевода рас:

<i>Human</i>	<i>Человек</i>
<i>Elf</i>	<i>Эльф</i>
<i>Undead</i>	<i>Нежить</i>
<i>Tauren</i>	<i>Таурен</i>

Draenei

Дрений

[World of Warcraft: Burning Crusade]

Как видно из примеров некоторые расы переведены словарным соответствием, например, *Human* – *Человек* и *Undead* – *Нежить*, другие переведены с помощью формальных трансформаций, например, *Tauren* – *Таурен*, *Worgen* – *Ворген*. Выбор использовать трансформации или словарное значение зависит от «новизны» расы. Как мы видим из примеров, уже существующие или ранее упомянутые расы из мифов или легенд народов были переведены уже существующим словарным соответствием, а новые расы игры были транслитерированы или транскрибированы.

Примеры перевода классов в игре представлены ниже:

<i>Paladin</i>	<i>Паладин</i>
<i>Demonhunter</i>	<i>Охотник на демонов</i>
<i>Warlock</i>	<i>Чернокнижник</i>
<i>Monk</i>	<i>Монах</i>
<i>Mage</i>	<i>Маг</i>
<i>Deathknight</i>	<i>Рыцарь смерти</i>

[World of Warcraft: Legion]

Ситуация с переводом классов аналогична предыдущей. При существовании классов в нашей реальности и наличии перевода в словарях, переводчик использует их. Новые классы, например, *Demonhunter* и *Deathknight* переведены с помощью калькирования. В диаграмме Рис. 3 представлены результаты исследования 25 примеров перевода рас и классов.



Рис. 3 Переводческие трансформации, используемые при переводе игровых рас и классов

Принимая во внимание данные диаграммы, можно сделать вывод, что большинство рас и классов в игре «World of Warcraft» были взяты из книг, мифов, легенд, сказок реального мира, например, *Elf, Gnome, Mage, Druid*. Конечно, в игре есть несколько совершенно новых рас и классов, например, *Bloodelf, Tauren, Demonhunter, Deathknight*, которые были переведены с помощью формальных трансформаций. Тем самым, можно утверждать, что в фантастической вселенной Warcraft есть заимствования из нашего реального мира.

Следующим важным разделом игры «World of Warcraft» является перевод игровых зон или локаций. Вселенная «World of Warcraft» располагается в 3 мирах: *Outland – Запределье, Draenor – Дренор* и *Azeroth – Азерот*. Последний состоит из 5 частей света: *Eastern Kingdoms – Восточные королевства, Kalimdor – Калимдор, Northrend – Нордскол, Pandaria – Пандария, Broken Isles – Расколотые острова* [World of Warcraft: Legion]. Если сложить все локации, располагающиеся в этих трех мирах и пяти частях света, то получается в общей сумме 95. В каждой такой локации есть местности поменьше, например, город, гора, лагерь и т.п. Среднее число таких местностей на одну

локацию составляет 10. Если мы умножим малые местности на количество локаций и прибавим к этому числу 5 (части Азерота) и 3 (количество миров), то в общей сумме получится 958. Переводчику при переводе и локализации игры пришлось перевести 958 географических названий. Данный подсчет лучше всего иллюстрирует объем работ, который стоял перед командой переводчиков компании «Blizzard Entertainment». Именно поэтому следующим пунктом мы бы хотели изучить перевод локаций.

Например, аналогичные по построению примеры «*Redridge Mountains – Красногорье*» и «*Blade's Edge Mountains – Острогорье*» представляют собой результат использования модуляции и объединения в переводе. В результате переводчик сохранил «похожесть» названий. Существует также большое количество локаций, чьи названия оканчиваются на –lands, например:

Plaguelands – Чумные Земли

Ghostlands – Призрачные Земли

Wetlands – Болотина

Outland – Запределье [World of Warcraft: Burning Crusade]

В первых двух примерах переводчик пользовался одинаковой стратегией при переводе, то есть переводил «-lands» как «земли» и использовал первое слово в качестве определения. Однако же, подобная стратегия не подходит для двух последующих примеров. Если бы переводчик все же использовал ее, то получился бы неадекватный перевод, например, «Мокрые Земли» и «Внешние Земли». Болотина – это локация, которая представляет собой затопленную местность. Когда герой оказывается в ней, то даже освещение становится грязно-зеленым и тусклым. Название «Болотина» является наилучшим вариантом, так как правильно отображает внешний вид локации, «Мокрые Земли» не обладают таким денотативным и коннотативным значением. Анализ рассмотренных выше примеров объясняет невозможность использования одинаковой модели при переводе локаций даже с похожей формой слова. Переводчик использовал

следующие трансформации при переводе: модуляция, объединение, перестановка.

Следующие примеры заслуживают также подробного изучения, так как представляют собой воплощение профессионализма и таланта переводчика:

Gadgetzan – Примбамбасск

Ratchet – Кабестан [World of Warcraft: Burning Crusade]

Первая локация под названием *Gadgetzan* представляет собой город в пустыне, жители которого все время изобретают что-то новое. В словарях слово *gadget* имеет значения «штуковина, ерунда, гаджет», но если искать соответствия в автомобильном сленге, то можно найти значение «прибамбас». Обладая достаточными представлениями об этом городе и его жителях, переводчик использует именно сленговое значение, чтобы передать атмосферу города. Окончание города *-zan* является аллюзией с изменением одной буквы на названия городов, таких как Turkmenistan, Pakistan. Название можно было перевести как Прибамбасстан от Пакистана, но переводчик для благозвучности прибавил не оригинальное окончание города, а города от Дамаска, что в конечном итоге стало городом *Прибамбасск*. Таким образом, переводчику успешно удалось перевести название города, сохранив его значение и аллюзию на название настоящего города.

Решение переводчика по поводу перевода второго примера вызывает наибольший интерес. Слово *ratchet* переводится как «вещь, издающая трескучий звук», будь-то трещотка, храповый механизм и тому подобное. Для многих людей значение слова кабестан неясно. После подробного изучения, мы выяснили, что кабестан – это специальный механизм, который представляет собой жердь с канатом или цепью, и служил для притягивания корабля к порту. В процессе работы этот механизм издавал треск и лязганье. Встает совершенно оправданный вопрос, как связаны названия *Ratchet* и Кабестан кроме звука? Переводчик, который не обладает достаточной информацией об этом городе, не может объяснить подобный выбор перевода, ведь можно было перевести название этого города как Трескостан или

Храпостан (от храпового механизма). Подобные названия неблагозвучны и будут вызывать у игроков неправильные ассоциации, например, Храпостан образовался от слова храп. Разгадка этого перевода проста, на самом деле кабестан это город-порт, в котором живут инженеры. Благодаря этой информации, становится очевидны связи со словом кабестан (что-то трещащее→город-порт инженеров→корабли→кабестан).

Диаграмма (Рис.4) показывает трансформации, которые были использованы при переводе игровых локаций (зон). С помощью дословного перевода были переведены локации, например, *Hellfire Peninsula* – *Полуостров Адского Пламени*, *Maelstrom* – *Водоворот*. Модуляция была использована при переводе *Gadgetzan* – *Прибамбасск*, *Blade's Edge Mountains* – *Острогорье* и *Ratchet* – *Кабестан*. С помощью калькирования были переведены следующие локации: *Northrend* – *Нордскол*, *Crazzworks* – *Психходельня*. Переводчик выбрал формальные трансформации для передачи новых слов и названий, например, *Terokkar Forest* – *Лес Тероккар*, *Washj'ir* – *Вайш'ир* (*Вашш'ир* изменен на *Вайш'ир* в для благозвучности).



Рис. 4 Переводческие трансформации, используемые при переводе названий локаций

Как видно из диаграммы (Рис.4), самый частый способ перевода локаций это дословный перевод. Это означает, что в названиях локаций не

были использованы новые слова, например, *Valley of the Four Winds* переведена как *Долина Четырех Ветров* [World of Warcraft: Mists of Pandaria]. Также часто встречаются названия с *Steppe*, *Highlands*, *Glade*, которые используются и в названиях реальных объектов. Все части названия этой локации уже имеют перевод в словарях, переводчику оставалось лишь воспользоваться ими. Есть также и другие названия, например, *Kalimdor* и *Washj'ir*, которые не имеют денотата в языке оригинала, а значит, не могут быть переведены [World of Warcraft: Cataclysm]. Единственный способ их передать – использовать транскрипцию или транслитерацию, чтобы отобразить их форму. Сложные случаи, например, *Gadgetzan* – *Прибамбасск*, *Crazzworks* – *Психходельня* были переведены с помощью модуляции.

Большой сложностью при переводе, которая обязательно встретится переводчику компьютерной игры «World of Warcraft», является перевод достижений в игре, так как их названия часто представляют собой игру слов и аллюзии на названия произведений, песен и других реалий, существующих в одной культуре или общеизвестных. Достижения даются игроку при выполнении всех условий задания, такими заданиями могут быть: накопление определенного количества монет, изучение профессий, локаций, победа над боссами в подземельях, прохождение всех заданий в период разных игровых праздников. Ниже представлены несколько названий-аллюзий и их перевод:

Hills Like White Elekk

Холмы как белые элекки

[World of Warcraft: Burning Crusade]

The Green Hills Of Stranglethorn

Зеленые холмы Тернистой долины

[World of Warcraft]

The Hills Have Us

У холмов есть не только глаза

[World of Warcraft: Wrath of Lich King]

Первые два примера являются аллюзией на названия книг Эрнеста Хемингуэя. «Hills like white Elephants» и «Green Hills of Africa», известный для русскоязычных читателей под названием «Белые слоны» и «Зеленые холмы Африки». В первом примере на английском языке сохранена отсылка в игре на известный рассказ, но на русском языке выполнен дословный перевод, иначе данное достижение называлось бы «Белые элекки». В данном случае трудно сказать справился ли со своей задачей переводчик, так как в книге несколько раз повторялось «холмы как белые слоны» и в некоторых переводах название рассказа звучит именно так, поэтому достижение «Холмы как белые элекки» также же может напоминать русскоязычной аудитории это произведение. Можно сказать, что в этом случае переводчику повезло, так как простой дословный перевод способен передать аллюзию.

Название третьего достижения является отсылкой на фильм ужасов «The Hills Have Eyes» («У холмов есть глаза») и представляет собой игру слов Eyes – Us. Главной задачей для переводчика было сохранить аллюзию на фильм, сохранив при этом смысл достижения (найти лейтенанта в заснеженных горах). Перевод оказался более чем успешен, так как сохраняет отсылку к фильму и обладает неким мистическим подтекстом «что же еще есть у холмов?». Недосказанность «не только глаза» заставляет игрока использовать свою фантазию, представляя нечто мистическое и даже ужасающее в заснеженных горах Нордскола.

Следующие примеры демонстрируют стратегию доместикации, когда фразеологические выражения переводятся с помощью крылатых фраз и афоризмов русских песен и сказок или советских фильмов. Например:

<i>The Doctor is in</i>	<i>Доктора вызывали?</i>
<i>We've been Dancin'</i>	<i>Так поди же, попляши!</i> (из басни «Стрекоза и муравей»)
<i>Shave and Haircut</i>	Пожалуйста бритесь (крылатая фраза с

	карикуры на Т. Молотова)
<i>Cheeze the Freeze</i>	<i>Ой, мороз, мороз</i> (песня)
<i>Turtles all the way down</i>	<i>Покатай меня, большая черепаха</i> (из мультфильма «Львенок и черепаха»)
<i>We're Gonna need a bigger boat</i>	<i>Хочу быть владычицей морской</i> (из «Сказки о рыбаке и рыбке»)
<i>Great Feast</i>	<i>Пир на весь мир</i> (из «Кому на Руси жить хорошо»)
<i>One step at a time</i>	<i>Тише едешь – дальше будешь</i> (поговорка)

[World of Warcraft]

Данная стратегия перевода располагает принимающую аудиторию к игре, давая ощущение «своего продукта». Также игроки сильнее захотят получить достижение, название которого напоминает им о детстве, мультфильмах и сказках.

На основе рассмотренных выше и изученных примеров, необходимо сделать диаграмму, показывающую основные способы перевода названий достижений, которые включают в себя эмоциональную окраску, аллюзии, игру слов. В диаграмме (Рис.5) указан способ перевода с помощью окказиональных соответствий, которые в данном случае представляют собой русские крылатые выражения и фразеологические единицы, например, *It's dangerous to go alone – Один в поле не воин*. С помощью фразеологических эквивалентов были переведены фразеологические единицы английского языка, которые уже имеют словарный эквивалент в русском языке, например, *Jack of all trades – На все руки мастер*. С другой стороны реалии, которых нет в русской культуре, переведены с помощью описания, например *Monkey in the middle – Ну-ка отними!* (детская игра). Описанием также переведены и

слова, не имеющие устоявшегося эквивалента в русском языке, например, *Needy* – *Ну очень нужно!* Модуляция была использована для перевода следующих достижений: *Nothing Boring About Borean* – *Борьба в Борейщине*, *To hell and back* – *В жару и пламени*. Новым способом перевода достижений является антонимический перевод, например, замена отрицательной формы в английском языке на положительную в русском *Are you not entertained?* – *Как Вам представление?*



Рис. 5 Переводческие трансформации, используемые при переводе названий достижений

По результатам диаграммы (рис.4) можно сделать вывод, что большинство достижений было переведено с помощью модуляции, а именно 50% всех рассмотренных достижений. На втором месте находятся окказиональные соответствия, так как с помощью них переводчик может в данной конкретной ситуации передать игру слов с помощью фразеологизма, например, *Mountain o'Mounts* – *Не имей 100 друзей, а имей 100 коней*. Неудивительно, что с помощью дословного перевода были переведены всего лишь 3 достижения из 40 достижений. Диаграмма (Рис.5) показывает сложность перевода достижений, особенность их передачи и локализации.

Таким образом, можно сделать вывод, что в переводе названий рас, классов, локаций и достижений были использованы различные переводческие преобразования. Следует отметить, что согласно диаграммам на Рис.2 и Рис.3, в большинстве случаев переводчик использовал значение, уже зафиксированное в словарях. Это значит, что большинство рас и классов были взяты из фольклора, сказок, например, *Troll, Mage, Priest, Goblin*, но есть также и те, которые были созданы специально для этой игры, например, *Bloodelf, Demonhunter, Orc*. Названия локаций в большинстве своем состоят из слов *Glade, Forest, Wood, Steppes*, которые также уже имеют перевод. Переводчик использовал формальные трансформации при переводе локаций, названия которых состоят из новых географических названий, например, *Zul'Drak, Azshara, Teldrassil*. Большую сложность для переводчика составляет перевод названий достижений, в которых присутствуют аллюзии, каламбуры, фразеологизмы и пословицы. Согласно диаграмме (Рис.5) лишь малая часть достижений (2%) имеет устоявшийся эквивалент, например, *Jack of all trades – На все руки мастер*. Самым распространенным способом перевода была модуляция, с помощью которой были переведены около 50% достижений, окказиональные соответствия заняли второе место по частотности. Реже всего были использованы антонимический и описательный перевод.

Выводы по второй главе

В данной главе были рассмотрены примеры перевода разных функциональных стилей, которые встречаются в игре «World of Warcraft», а также трансформации, с помощью которых переводчик смог добиться адекватного перевода игры.

Стоит отметить, что в данной игре встречаются все пять функциональных стилей. Научно-учебный подстиль используется в учебниках по магии; официально-деловой – для донесений, приказов, деловых писем; разговорно-бытовой – для описаний заданий, разговоров,

художественный – для эпитафий и стихотворений, публицистический – для ораторской речи. При этом важно помнить, что процентное соотношение функциональных стилей не равно, лидирующей позицией обладает разговорно-бытовой стиль, так как вся игра основывается на разговорах.

При переводе и локализации игры переводчик использовал различные трансформации для достижения оптимальной адекватности. Согласно диаграммам Рис.2 и Рис.3 при переводе рас и классов не возникают сложности, так как большинство из них переведено с помощью словарного значения или с использованием формальных трансформаций. Второе место по сложности перевода занимают названия игровых локаций. Несомненно, некоторые из них можно перевести с помощью словарного соответствия или формальных трансформаций, но некоторые требуют особенного внимания. В сложных случаях перевода названий локаций переводчик использовал модуляцию. Самыми сложными для перевода оказались названия достижений, которые требовали больших преобразований и умений со стороны переводчика. В этом случае перевод с помощью словарных соответствий используется не часто, переводчику приходится искать окказиональные соответствия в русской культуре или преобразовывать перевод с помощью модуляции.

Заключение

В данной бакалаврской работе была изучена актуальная на сегодняшний день тема перевода компьютерных игр, к которой с каждым годом лингвисты и переводчики проявляют все больший интерес. Были изучены основные сложности, с которыми может столкнуться переводчик при локализации игры, а именно: отсутствие контекста, фрагментизация текста, а также смешение разных функциональных стилей в одной игре. При отсутствии контекста возникают смысловые ошибки и неточности при переводе, что в свою очередь может привести к непониманию игрока, в отношении действий, которые необходимо совершить. Вследствие этого у игрока возникают проблемы при прохождении игры, в случае неоднократных ошибок при переводе игрок может отказаться от продукта. В рассматриваемой в данной научной работе игре «World of Warcraft» создан специальный отдел по локализации и переводу на официальном сайте, чтобы в режиме онлайн получать сообщения игроков о найденных ошибках и устранять их. Это может существенно облегчить нахождение ошибок в игре, а также улучшить качество перевода.

На основе примеров было выявлено, что в игре «World of Warcraft» ячейки не имеют строгих границ, так как часто перевод занимает больше ячеек, чем оригинал. Благодаря этому, переводчик не должен приспособливать свой перевод под определенное количество знаков, что безусловно положительно влияет на качество перевода.

В ходе исследования были выявлены тексты разных функциональных стилей. Стоит отметить, что игровой процесс основывается на текстах разговорно-бытового стиля, который занимает около 80% все текстов игры. Письменные источники, например, книг, писем или газет, в игре встречаются крайне редко, поэтому художественный, научный и официально-деловой, и публицистический стили занимают менее 8% от всех рассмотренных нами примеров. Публицистический стиль в игре встречается в устной форме, то есть в виде ораторской речи – речи перед битвой. Стоит отметить, что

главной особенностью текстов всех стилей в игре является их малый объем. В среднем текст состоит из 10-15 предложений. Это объясняется тем, что игрок не должен сильно отвлекаться от игрового процесса или, наоборот, просто пролистывать задания и описания. Второй особенностью стилей в игре является отхождение от правил. Например, в официально-деловом стиле могут встречаться слова с сильным коннотативным значением, тогда как данный стиль не подразумевает экспрессии. Эта «вольность» нужна для того, чтобы увлечь игрока, вызвать в нем нужные эмоции, например, желание помочь или отомстить.

В процессе исследования были выявлены основные стратегии перевода и трансформации, которые применялись для достижения адекватного перевода. В практической главе приводятся диаграммы, которые четко показывают тенденцию использования трансформаций в различных частях игры. В ходе работы было выявлено, что при переводе опций настроек и меню использовалось словарное соответствие (80%), модуляция (15%), а также формальные трансформации (5%). Это означает, что перевод настроек и меню игры похож на перевод компьютерных программ из-за большого использования клише. При переводе названий рас, классов и игровых локаций переводчик чаще всего использовалось словарное соответствие (68%). Следовательно, большинство рас и классов заимствованы из книг, сказок, легенд, а в географических названиях встречаются слова, которые используются и в нашем реальном мире, например, низина, предгорья, остров. Большую трудность при переводе представляют названия достижений, для которых требуются большие преобразования, чтобы передать заложенный в них смысл, аллюзии и игру слов.

Таким образом, в ходе исследования была выявлена специфика перевода компьютерной игры «World of Warcraft» а также способы достижения оптимальной адекватности. К специфике перевода следует отнести следующие факторы: отсутствие контекста, фрагментизация текста и смешение функциональных стилей. Данные факторы универсальны, поэтому

результаты исследования можно использовать для перевода и других компьютерных игр.

Оптимальная адекватность перевода достигается при использовании переводческих стратегий. Следует отметить, что стратегии перевода и трансформации зависят от конкретного раздела игры, его содержания и сложности. Например, в разделе опций настроек и меню преобладают клишированные фразы, которые переводятся в большинстве случаев переводческим соответствием. Напротив, раздел, тексты которого содержат эмоционально окрашенную лексику, а также стилистические фигуры, требуют применения более значимых переводческих преобразований.

Результаты проведенного исследования переводчик может использовать, чтобы определить, где следует использовать словарные значения и эквиваленты, а где необходимо приложить немалые усилия, чтобы достигнуть адекватного перевода. Изучение вопроса об особенностях перевода компьютерных игр может помочь переводчику понять, с какими проблемами он может столкнуться в будущем и как их возможно решить.

Ссылки

1. Bernal-Merino M.Á. Challenges in the translation of video games. Localizació de videojocs, 2007. URL : <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm> (дата обращения 14.04.2017).
2. Мельников В.В., Мельникова Н.Л. Голубой дракон, или За что мы отдаем виртуальное золото? // Мосты, 2008. № 4(20). С. 40–43.
3. Бабалова Г.Г. Обучение предпереводческому анализу текста. Психопедагогика в правоохранительных органах, 2008. №3. URL : <http://cyberleninka.ru/article/n/obuchenie-predperevodcheskomu-analizu-teksta> (дата обращения: 25.05.2017).
4. Байкова О.Э. Понятие функционального стиля в современной лингвистике // Огарёв-Online, 2016. №6 (71). URL : <http://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-funktsionalnogo-stilya-v-sovremennoy-lingvistike> (дата обращения: 25.05.2017).
5. Виноградов В.С. Введение в переводоведение. М. : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
6. Федоров А.В. Основы общей теории перевода (Лингвистические проблемы). М. : Филология три, 2002. С. 273.
7. Тюленев С.В. Теория перевода. М. : Гардарики, 2004. С. 211
8. Нэнси Дрю: Сокровище королевской башни. URL : <http://questtime.net/prohozhdnie/1409-nensi-dryu-sokrovische-korolevskoj-bashni.html> (дата обращения 26.05.2017).
9. Нэнси Дрю: Проклятье поместья Блэкмур. URL : <http://magick-games.ru/forum/70-949-1> (дата обращения 26.05.2017).
10. Нэнси Дрю: Смертоносное устройство. URL : <http://questtime.net/prohozhdnie/2928-nancy-drew-the-deadly-device.html?start=2> (дата обращения 26.05.2017).
11. Там же.

12. Алексеева И.С. Введение в переводоведение. М. : Издательский дом «Академия», 2008. С. 257
13. Там же С. 258.
14. Там же С. 258.
15. Там же С. 259.
16. Тюленев С.В. Теория перевода. М. : Гардарики, 2004. С. 218.
17. Алексеева И.С. Введение в переводоведение. М. : Издательский дом «Академия», 2008. С. 260.
18. Тюленев С.В. Теория перевода. М. : Гардарики, 2004. С. 224.
19. World of Warcraft: The Warlords of Draenor. URL : <http://ru.wowhead.com/item=110667> (дата обращения 26.05.2017).
20. World of Warcraft: Cataclysm. URL : <http://ru.wowhead.com/quest=27726> (дата обращения 26.05.2017).
21. Нэнси Дрю: Призрак в гостинице URL : <http://questtime.net/review/1840-nensi-drju-prizrak-v-gostinice.html> (дата обращения 21.05.2017).
22. World of Warcraft. URL : http://ru.wow.wikia.com/wiki/%D0%93%D1%80%D0%BE%D0%BC_%D0%90%D0%B4%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%9A%D1%80%D0%B8%D0%BA (дата обращения 21.05.2017).
23. Флоря А.В., Егорова Н.В. Языковые особенности официально-делового стиля // Вестник ЧГПУ, 2009. №5. URL : <http://cyberleninka.ru/article/n/yazykovye-osobennosti-ofitsialno-delovogo-stilya> (дата обращения: 25.05.2017).
24. Никитина Н.В. Эстетическая функция художественного стиля // Вестник ЧГУ, 2008. №3. URL : <http://cyberleninka.ru/article/n/esteticheskaya-funktsiya-hudozhestvennogo-stilya> (дата обращения: 25.05.2017).
25. Моисеева И.Ю., Ремизова В. Ф. Трудности определения понятия «Функциональный стиль» // Вестник ОГУ, 2015. №11 (186). URL :

- <http://cyberleninka.ru/article/n/trudnosti-opredeleniya-ponyatiya-funktionalnyy-stil> (дата обращения: 25.05.2017).
26. Dagienė V., Grigas G., Jevsikova T. Programinės įrangos lokalizavimas // Vilnius : Matematikos ir informatikos institutas, 2010. №4. P.34.
27. Bernal-Merino M. 2006. On the Translation of Video Games // The Journal of Specialized Translation, 2006 №6. Pp. 22–36.
28. Costales, A. F. Exploring translating strategies in video game localization // MonTI, 2012. №4. Pp. 385-408.
29. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение. Курс лекций. М. : ЭТС, 1999. 192 С.
30. Nida E. A Framework for the Analysis and the Evaluation of Theories of Translation. New York : Gardner Press, 1976. P. 64.
31. Швейцер А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. М. : Наука., 1988. 216 с.
32. Федоров А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы): Для институтов и факультетов иностр. языков. Учеб. пособие. 5-е изд. СПб. : Филологический факультет СПбГУ; М : Филология Три, 2002. 416 с.
33. Šiaučiūnė V., Liubinienė V. Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts // Study about languages, 2011. № 19. P. 48.
34. Там же С. 49.
35. Бархударов, Л.С. Язык и перевод. М. : Международные отношения, 1975. 240 с.
36. Комиссаров, В.Н. Современное переводоведение. 2-е изд., испр. М. : Р.Валент, 2011. 408 с.
37. Сдобников В.В. Стратегия перевода: общее определение. Вестник ИГЛУ, 2011. №1 (13). URL : <http://cyberleninka.ru/article/n/strategiya-perevoda-obschee-opredelenie> (дата обращения: 26.05.2017).
38. Costales, A. F. Exploring translating strategies in video game localization // MonTI, 2012. №4. P. 389

39. Yang, W. Brief Study on Domestication and Forenization in Translation // Journal of Language Teaching and Research, 2010. Vol. 1, no. 1. Pp. 77-80.
40. Venuti, L. The Translator's Invisibility. London, New York : Routledge, 1995. URL : <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.475.4973&rep=rep1&type=pdf> (дата обращения: 26.05.2017).
41. A.F. Costales Costales, A. F. Exploring translating strategies in video game localization // MonTI, 2012. №4. С. 397.
42. Assassins' Creed. URL : [https://ru.wikipedia.org/wiki/Assassin%E2%80%99s_Creed_\(%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Assassin%E2%80%99s_Creed_(%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80)) (дата обращения: 29.05.2017).
43. Шестелюк Е.В., Гриценко Э.И. О форенизации и доместикации в переводе и возможностях их лингвистической оценки // Вестник ЧелГУ, 2016. №4 (386). URL : <http://cyberleninka.ru/article/n/o-forenizatsii-i-domestikatsii-v-perevode-i-vozmozhnostyah-ih-lingvisticheskoy-otsenki> (дата обращения: 05.04.2017).
44. Мельников В.В., Мельникова Н.Л. Голубой дракон, или За что мы отдаем виртуальное золото? // Мосты, 2008. № 4(20). С. 40–43.
45. Зилев В.М., Сюткина А.И. Локализация компьютерных игр и проблема ее качества // Молодой ученый, 2015. № 15. С. 188.
46. Пашутина, А.Н. Локализация компьютерных игр: суть проблемы решения. URL : <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения 23.04.2017).
47. Илинская А.С. Грамматические маркеры эмоциональности в английском языке. Барнаул, 2007. 185 с.
48. Chroust, G. Software Like a Courteous Butler Issues of Localization Under Cultural Diversity, 2007. URL :

- <http://journals.issn.org/index.php/proceedings51st/article/viewFile/569/275>
(дата обращения 28.04.2017).
49. World of Warcraft: The Wrath of Lich King. URL : <http://www.wowhead.com/object=192711/the-schools-of-arcane-magic-divination> (дата обращения 28.04.2017).
50. Там же.
51. Там же.
52. World of Warcraft: Cataclysm. URL : <http://ru.wowhead.com/quest=27726>
(дата обращения 22.05.2017).
53. World of Warcraft. URL : <http://www.wowhead.com/quest=28562/heros-call-westfall> (дата обращения 16.05.2017).
54. World of Warcraft. URL : <http://www.wowhead.com/quest=26728/heros-call-duskwood> (дата обращения 25.05.2017).
55. Там же.
56. World of Warcraft: The Warlords of Draenor. URL : <http://ru.wowhead.com/item=110667> (дата обращения 21.05.2017).
57. World of Warcraft: Cataclysm URL : <https://www.youtube.com/watch?v=g9zPTOd5yCY> (дата обращения 21.05.2017).
58. World of Warcraft: Wrath of Lich King URL : <http://www.wowhead.com/quest=12067/a-letter-for-home> (дата обращения 21.05.2017).
59. World of Warcraft URL : <http://www.wowhead.com/item=139475/waterlogged-letter> (дата обращения 21.05.2017).
60. World of Warcraft URL : http://wow.gamepedia.com/Grommash_Hellscream (дата обращения 14.05.2017).
61. World of Warcraft URL : <https://hghltd.yandex.net/yandbtm?fmode=inject&url=https%3A%2F%2Fen>

[.wikiquote.org%2Fwiki%2FWarcraft&tld=ru&lang=en&la=1494925952&tm=1495897515&text=%C2%ABHis%20name%20will%20not%20die.%20His%20sacrifice%20will%20always%20serve%20to%20show%20the%20way.&110n=ru&mime=html&sign=9b7c71bf50fd0ddc2ebfdf102226d74f&keyno=0](http://www.wikiquote.org/wiki/Warcraft&tld=ru&lang=en&la=1494925952&tm=1495897515&text=%C2%ABHis%20name%20will%20not%20die.%20His%20sacrifice%20will%20always%20serve%20to%20show%20the%20way.&110n=ru&mime=html&sign=9b7c71bf50fd0ddc2ebfdf102226d74f&keyno=0) (дата обращения 14.05.2017).

62. World of Warcraft: Legion URL : <https://www.youtube.com/watch?v=U9vvpCIpaLc> (дата обращения 12.05.2017).

63. World of Warcraft: Burning Crusade URL : <https://www.youtube.com/watch?v=mwMKshmq9yI> (дата обращения 14.05.2017).

64. World of Warcraft: Legion URL : <https://www.youtube.com/watch?v=jYd48cIL7T8> (дата обращения 14.05.2017).

65. World of Warcraft: Legion URL : <http://ru.wowhead.com/achievement=46> (дата обращения 14.05.2017).

66. World of Warcraft: Burning Crusade URL : <http://ru.wowhead.com/achievement=11188> (дата обращения 14.05.2017).

67. World of Warcraft: Burning Crusade URL : <http://ru.wowhead.com/achievement=43> (дата обращения 14.05.2017).

68. World of Warcraft: Burning Crusade URL : <http://www.wowhead.com/achievement=939/hills-like-white-elekk> (дата обращения 14.05.2017).

69. World of Warcraft URL : <http://www.wowhead.com/quest=338/the-green-hills-of-stranglethorn> (дата обращения 14.05.2017).

70. World of Warcraft: Wrath of Lich King URL : <http://www.wowhead.com/quest=12511/the-hills-have-us> (дата обращения 14.05.2017).

71. World of Warcraft King URL : <http://ru.wowhead.com/achievements> (дата обращения 14.05.2017).

Список использованной литературы

1. Алексеева, И.С. Введение в переводоведение [Текст] : учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений / И. С. Алексеева. – 3-е изд., испр. и доп. – СПб. : Филологический факультет СПбГУ; М. : Издательский центр «Академия», 2008. – 368 с.
2. Бабалова, Г.Г. Обучение предпереводческому анализу текста [Текст] / Г.Г. Бабалова // Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2008. – №3. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/obuchenie-predperevodcheskomu-analizu-teksta> (дата обращения : 25.05.2017).
3. Банникова И. А., Мурзаева Ю. Е. Трансформация как способ достижения адекватности перевода [Текст] / И.А. Банникова, Ю.Е. Мурзаева // Изв. Сарат. ун-та Нов. сер. Сер. Филология. Журналистика. – 2009. – №3. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsiya-kak-sposob-dostizheniya-adekvatnosti-perevoda> (дата обращения : 01.06.2017).
4. Байкова, О.Э. Понятие функционального стиля в современной лингвистике [Текст] / О.Э. Байкова // Огарёв-Online. – 2016. – №6 (71). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-funktsionalnogo-stilya-v-sovremennoy-lingvistike> (дата обращения : 25.05.2017).
5. Бархударов, Л.С. Язык и перевод [Текст] / Л. С. Бархударов. – М.: Международные отношения, 1975. – 240 с.
6. Виноградов, В.С. Введение в переводоведение [Текст] / В.С. Виноградов. – М. : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
7. Гарбовский, Н.К. Теория перевода [Текст] / Н.К. Гарбовский. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. – 544 с.
8. Гуревич, В.В. English Stylistics [Текст]: учеб. пособие / В.В. Гуревич. – 2-е изд., испр. – М.: Флинта : Наука, 2007. – 72 с.
9. Денина, О.О. Использование переводческих трансформаций для достижения адекватности перевода [Текст] / О.О. Денина // Вестник ОГУ. – 2015. – №11 (186). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie>

- perevodcheskih-transformatsiy-dlya-dostizheniya-adekvatnosti-perevoda (дата обращения : 01.06.2017).
10. Зилев, В.М. Сюткина А.И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества [Текст] / В.М. Зилев, А.И. Сюткина // Молодой ученый. – 2015. – №11. – С. 181-184.
 11. Княжева, Е.А. Оценка качества перевода: проблемы теории и практики [Текст] / Е.А. Княжева // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2010. – №2. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/otsenka-kachestva-perevoda-problemy-teorii-i-praktiki> (дата обращения : 01.06.2017).
 12. Комиссаров, В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) [Текст] / В.Н. Комиссаров. – М.: Высш. шк., 1990. – 253 с.
 13. Комиссаров, В.Н. Современное переводоведение [Текст] / В.Н. Комиссаров. – 2-е изд., испр. – М. : Р.Валент, 2011. – 408 с.
 14. Кулемина, К.В. Основные виды переводческих трансформаций [Текст] / К.В. Кулемина // Вестник АГТУ. – 2007. – №5. – URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/osnovnyye-vidy-perevodcheskih-transformatsiy> (дата обращения : 01.06.2017).
 15. Курячая, Е.И. Игровой текст: перевод или моделирование? [Текст] / Е.И. Курячая // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2012. – №1. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoy-tekst-perevod-ili-modelirovanie> (дата обращения : 01.06.2017).
 16. Манина, Т.А. Сущность переводческих трансформаций в плане передачи контекстуальных значений в языке переводного текста [Текст] / Т.А. Манина // Вестник КРУ МВД России. – 2014. – №2 (24). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-perevodcheskih-transformatsiy-v-plane-peredachi-kontekstualnyh-znacheniy-v-yazyke-perevodnogo-teksta> (дата обращения : 01.06.2017).

17. Мельников, В.В., Мельникова, Н.Л. Голубой дракон, или За что мы отдаем виртуальное золото? [Текст] / В.В. Мельников, Н.Л. Мельникова // Мосты. – 2008. – № 4(20). – С. 40–43.
18. Мошкович, В.В. Оценка качества перевода и использование адекватности и эквивалентности как критериев оценки качества перевода [Текст] / В.В. Мошкович // Вестник ЧГПУ. – 2013. – №10. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/otsenka-kachestva-perevoda-i-ispolzovanie-adekvatnosti-i-ekvivalentnosti-kak-kriteriev-otsenki-kachestva-perevoda> (дата обращения : 01.06.2017).
19. Нуриев, В.А. Адекватность перевода как лингвистическая проблема [Текст] / В.А. Нуриев // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2003. – №1. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/adekvatnost-perevoda-kak-lingvisticheskaya-problema> (дата обращения : 01.06.2017).
20. Пашутина, А.Н. Локализация компьютерных игр: суть проблемы решения [Текст] / А.Н. Пашутина // URL : <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения : 23.04.2017).
21. Райс, К. Классификация текстов и методы перевода [Текст] / К. Райс. – М.: Наука, 1983. – С. 202-228.
22. Робинсон, Д. Как стать переводчиком: введение в теорию и практику перевода [Текст] / Д. Робинсон // Пер. с англ. – М. : КУДИЦ-ОБРАЗ, 2005. – 304 с.
23. Рецкер, Я.И. Теория перевода и переводческая практика. Очерки лингвистической теории перевода [Текст] / Я.И. Рецкер. – 4-е изд., стер. – М. : «Р.Валент», 2010. – 244 с.
24. Сабарайкина Л.М. Прагматический аспект как важнейший компонент адекватности перевода [Текст] / Л.М. Сарабайкина // – 2012. – №1. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/pragmaticheskiy-aspekt-kak-vazhneyshiy-komponent-adekvatnosti-perevoda> (дата обращения : 01.06.2017).

25. Тюленев, С.В. Теория перевода [Текст] / С.В. Тюленев. – М. : Гардарики, 2004. – 336 с.
26. Федоров, А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы) [Текст] : Для институтов и факультетов иностр. языков. / А.В. Федоров. – 5-е изд. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: ООО «Издательский Дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ», 2002. –416 с.
27. Флоря, А.В., Егорова, Н.В. Языковые особенности официально-делового стиля [Текст] / А.В. Флоря, Н.В. Егорова // Вестник ЧГПУ. – 2009. – №5. – URL : <http://cyberleninka.ru/article/n/yazykovye-osobennosti-ofitsialno-delovogo-stilya> (дата обращения : 25.05.2017).
28. Швейцер, А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. [Текст] / А.Д. Швейцер – М.: Наука., 1988. – 216 с.
29. Шестелюк, Е.В., Гриценко, Э.И. О форенизации и доместикации в переводе и возможностях их лингвистической оценки [Электронный ресурс] / Е.В. Шестелюк, Э.И. Гриценко // Вестник ЧелГУ. – 2016. – №4 (386). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/o-forenizatsii-i-domestikatsii-v-perevode-i-vozmozhnostyah-ih-lingvisticheskoy-otsenki> (дата обращения : 05.04.2017).
30. Arnold, I.V. The English World [Text] / I.V. Arnold – Moscow: Высшая школа, 1973. – 302 с.
31. Bernal-Merino, M.Á. Challenges in the translation of video games [Электронный ресурс] / M.Á. Bernal-Merino // Localizació de videojocs. – 2007. – № 5. – URL : <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf> (дата обращения : 05.04.2017).
32. Bernal-Merino, M.Á. Challenges in the translation of video games: Making Entertainment Software Global [Текст] / Bernal-Merino Miguel Á. – .London. : Routledge, 2015. – 302 p.

33. Carmen, M., O'Hagan, M. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation [Текст] / M. Carmen, M. O'Hagan. – URL : http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf (дата обращения 4.04.2017).
34. Chroust, G. Software Like a Courteous Butler Issues of Localization Under Cultural Diversity [Электронный ресурс] / G. Chroust. – URL : <http://journals.issn.org/index.php/proceedings51st/article/viewFile/569/275> (дата обращения 4.04.2017).
35. Costales, A.F. Exploring translating strategies in video game localisation [Текст] / A.F. Costales // *MonTI*. – 2012. – № 4. – Pp.385–408.
36. Granell, X. Teaching video game localisation in audiovisual translation courses at university [Электронный ресурс] / X. Granell. – URL : <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/40980/50829.pdf?sequence=1> (дата обращения : 14.04.2017).
37. Nord, C. Text Analysis in Translation. Theory, Method, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis. [Текст] / C. Nord. – Amsterdam : Rodopi, 1991. – 250 p.
38. O'Hagan, M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience [Текст] / M. O'Hagan. – URL : <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf> (дата обращения : 3.04.2017).
39. Šiaučiūnė, V., Liubinienė, V. Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts [Текст] / V. Šiaučiūnė, V. Liubinienė // *Study about languages*. – 2011. – № 19. – Pp. 46–55.
40. Venuti, L. The Translator's Invisibility [Электронный ресурс] / L. Venuti. – URL : <http://www.translationindustry.ir/uploads/pdf/venuti.pdf> (дата обращения : 3.04.2017).
41. Yang, W. Brief Study on Domestication and Forenization in Translation [Текст] / W. Yang // *Journal of Language Teaching and Research*. – 2010. – Vol. 1, no. 1. – Pp. 77–80.

Словари и справочники

42. Большой энциклопедический словарь. Языкознание [Текст] / гл. ред. В.Н. Ярцева. – 2-е изд. – М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. – 685 с.
43. Сайт «Multitran» [Электронный ресурс]. – URL: www.multitran.ru (дата обращения: 29.03.2017).
44. Сайт «abbyonline» [Электронный ресурс]. – URL: www.abbyonline.ru (дата обращения: 10.04.2017).
45. Сайт «Wowhead» [Электронный ресурс]. – URL: <http://ru.wowhead.com> (дата обращения: 1.04.2017)

Источники иллюстративного материала

46. World of Warcraft [Электронный ресурс]. – Многопользовательская ролевая онлайн-игра (18,5Гб). – Irvine : World of Warcraft, 2004. – (Blizzard Entertainment). – Систем.требования: Процессор Intel Core 2 Duo E6600 или AMD Phenom X3 8750, 2 ГБ ОЗУ, видеокарта NVidia GeForce 8800 GT, ATI Radeon HD 4850 или Intel HD Graphics 3000, 35 ГБ свободного пространства на жестком диске, Windows XP/Vista/7/8, постоянное Интернет-соединение, клавиатура, мышь.
47. World of Warcraft: The Burning Crusade [Электронный ресурс]. – Многопользовательская ролевая онлайн-игра (21,5Гб). – Irvine : World of Warcraft, 2007. – (Blizzard Entertainment). – Систем.требования: Процессор Intel Core 2 Duo E6600 или AMD Phenom X3 8750, 2 ГБ ОЗУ, видеокарта NVidia GeForce 8800 GT, ATI Radeon HD 4850 или Intel HD Graphics 3000, 35 ГБ свободного пространства на жестком диске, Windows/Vista/7/8, постоянное Интернет-соединение, клавиатура, мышь.
48. World of Warcraft: The Wrath of Lich King [Электронный ресурс]. – Многопользовательская ролевая онлайн-игра (20,1Гб). – Irvine : World of Warcraft, 2008. – (Blizzard Entertainment). – Систем.требования: Процессор Intel Core 2 Duo E6600 или AMD Phenom X3 8750, 2 ГБ ОЗУ,

- видеокарта NVidia GeForce 8800 GT, ATI Radeon HD 4850 или Intel HD Graphics 3000, 35 ГБ свободного пространства на жестком диске, Windows/Vista/7/8, постоянное Интернет-соединение, клавиатура, мышь.
49. World of Warcraft: Cataclysm [Электронный ресурс] – Многопользовательская ролевая онлайн-игра (23,4Гб). – Irvine : World of Warcraft, 2010. – (Blizzard Entertainment). – Систем.требования: Процессор Intel Core 2 Duo E6600 или AMD Phenom X3 8750, 2 ГБ ОЗУ, видеокарта NVidia GeForce 8800 GT, ATI Radeon HD 4850 или Intel HD Graphics 3000, 35 ГБ свободного пространства на жестком диске, Windows/Vista/7/8, постоянное Интернет-соединение, клавиатура, мышь.
50. World of Warcraft: Mists of Pandaria [Электронный ресурс] – Многопользовательская ролевая онлайн-игра (25,9Гб). – Irvine : World of Warcraft, 2012. – (Blizzard Entertainment). – Систем.требования: Процессор Intel Core 2 Duo E6600 или AMD Phenom X3 8750, 2 ГБ ОЗУ, видеокарта NVidia GeForce 8800 GT, ATI Radeon HD 4850 или Intel HD Graphics 3000, 35 ГБ свободного пространства на жестком диске, Windows/Vista/7/8, постоянное Интернет-соединение, клавиатура, мышь.
51. World of Warcraft: Legion [Электронный ресурс] – Многопользовательская ролевая онлайн-игра (25,9Гб). – Irvine : World of Warcraft, 2012. – (Blizzard Entertainment). – Систем.требования: Процессор Intel Core 2 Duo E6600 или AMD Phenom X3 8750, 2 ГБ ОЗУ, видеокарта NVidia GeForce 8800 GT, ATI Radeon HD 4850 или Intel HD Graphics 3000, 35 ГБ свободного пространства на жестком диске, Windows/Vista/7/8, постоянное Интернет-соединение, клавиатура, мышь.
52. Нэнси Дрю: Сокровище королевской башни [Электронный ресурс] – Квест (1,56Гб). – Bellevue : Нэнси Дрю, 2007. – (Her Interactive). –

Систем.требования: Windows 2000/XP, Pentium III/Athlon 1 ГГц, 128 Мб оперативной памяти, 650 Мб свободного места на жестком диске, DirectX 9.0с - совместимая видеокарта Riva TNT2 с памятью 32 Мб, устройство для чтения компакт-дисков, клавиатура, мышь.

53. Нэнси Дрю: Сокровище королевской башни [Электронный ресурс] – Квест (1,56Гб). – Bellevue : Нэнси Дрю, 2007. – (Her Interactive). – Систем.требования: Windows 2000/XP, Pentium III/Athlon 1 ГГц, 128 Мб оперативной памяти, 650 Мб свободного места на жестком диске, DirectX 9.0с - совместимая видеокарта Riva TNT2 с памятью 32 Мб, устройство для чтения компакт-дисков, клавиатура, мышь.

54. Нэнси Дрю: Призрак в гостинице [Электронный ресурс] – Квест (1,23Гб). – Bellevue : Нэнси Дрю, 2001. – (Her Interactive). – Систем.требования: Windows 2000/XP, Pentium III/Athlon 1 ГГц, 120 Мб оперативной памяти, 558 Мб свободного места на жестком диске, DirectX 9.0с - совместимая видеокарта Riva TNT2 с памятью 32 Мб, устройство для чтения компакт-дисков, клавиатура, мышь