

УДК 81.25

**ПЕРЕВОД БЕЗЭКВИВАЛЕНТНОЙ ЛЕКСИКИ НА МАТЕРИАЛЕ
АНГЛОЯЗЫЧНОГО КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА**

Ощепкова Н. А.

к. филол. н.,

Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Умеренкова А. А.

студентка,

Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Аннотация

Цель исследования – изучение основных способов передачи безэквивалентной лексики на материале англоязычного компьютерного дискурса с учетом особенностей данного дискурса на примере перевода компьютерной игры Fallout: New Vegas. Анализ показал, наиболее разработанная классификация безэквивалентной лексики включает: реалии, отражающие понятия, отсутствующие в культуре страны переводящего языка, временные безэквивалентные термины, чье существование обусловлено различиями в технологическом или культурном развитии стран, случайные безэквиваленты, по какой-то причине не получившие наименования в языке перевода, структурные экотизмы, связанные с различием грамматической структуры языков. К способам перевода безэквивалентной лексики относятся транслитерация и транскрипция, как два разных способа передачи формы слова, гипогиперонимический перевод, меняющий видовое понятие на родовое и наоборот, уподобление, при котором одно родовое слово заменяется на другое схожее по значению, калькирование, дословный или поморфемный перевод слова, использование переводческого комментария, модуляция.

Также в качестве стратегии перевода используется доместикация.

Ключевые слова: компьютерный дискурс, безэквивалентная лексика, реалии, экзотизмы, адекватный перевод

TRANSLATION OF NON-EQUIVALENT VOCABULARY BASED ON ENGLISH COMPUTER DISCOURSE

Oshchepkova N. A.

PhD, Associate Professor,

Kaluga State University

Kaluga, Russia

Umerenkova A.A.

student,

Kaluga State University

Kaluga, Russia

Abstract

The purpose of the article is to study the main ways of non-equivalent vocabulary translation in the English-language computer discourse, taking into account the features of this discourse, using the example of the translation of the computer game Fallout: New Vegas. The analysis showed that the most developed classification of non-equivalent vocabulary includes: realities reflecting concepts that are absent in the culture of the country of the target language, temporary non-equivalent terms whose existence is due to differences in the technological or cultural development of countries, random non-equivalents that for some reason have not received a name in the target language, structural ecoticisms associated with the difference in the grammatical structure of languages. Methods of translating non-equivalent vocabulary include transliteration and transcription, as two different ways of conveying the form of a word, hypo-hyperonymic translation, which changes a specific concept to a generic one and vice versa, assimilation, in which one generic word is replaced by another

similar in meaning, loans, literal or morphemic translation of a word, the use of translation commentary, modulation. Domestication is also used as a translation strategy.

Key Words: computer discourse, non-equivalent vocabulary, realities, exoticisms, adequate translation

Актуальность данной работы обусловлена растущим вниманием публики к цифровым развлечениям и онлайн общению. В результате возникает вопрос об адекватном переводе компьютерного и, в частности, компьютерно-игрового дискурса, содержащих безэквивалентную лексику.

В игровых текстах могут встречаться слова из разных сфер деятельности, например военная терминология: *anti-materiel rifle* – крупнокалиберная снайперская винтовка, *BB-gun* – пневматический пистолет; химические термины: *turpentine* – скипидар, *epoxy* – эпоксидная смола; религиозные термины: *scripture* – Священное Писание, *mormons* – мормоны. Если действия игры происходят на существующих в реальном мире территориях, то количество топонимов с полным соответствием будет значительно выше, нежели вымышленных географических названий, имеющих несколько соответствий в языке перевода, например *Zion Canyon*, который может переводиться как Каньон Сион или же Каньон Зайон, в зависимости от источника. Сложность заключается в том, что при переводе подобной лексики могут использоваться не один, а несколько таких приемов. При этом переводчик должен хорошо разбираться в культуре страны, в контексте переводимой единицы, а также адекватно применять переводческие трансформации.

Сложность перевода и корректной адаптации компьютерных игр состоит и в том, что сами по себе видеоигры – комплексный продукт, поэтому помимо перевода внутриигрового текста переводчик вынужден адаптировать видео- и аудиоматериал, меню игры, текстуры, внутриигровой мануал. По всем вышеупомянутым причинам локализация совмещает в себе сложности перевода

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМН ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

программного обеспечения, технического и аудиовизуального, и, что самое важное, художественного перевода [13]. Как и перевод художественных текстов, локализация компьютерных игр усложнена особой лексикой. Среди них имена собственные, авторские неологизмы, лексические проявления культурных особенностей той или иной страны или и вовсе выдуманной культуры, которые по той или иной причине не имеют устойчивых соответствий в языке перевода и являются безэквивалентными.

Л.С. Бархударов выделил несколько типов семантического соответствия: полное, частичное и полное отсутствие соответствия, т.е. безэквивалентность. «Безэквивалентная лексика — это лексические единицы, не имеющие ни полных ни частичных эквивалентов в переводящем языке». [2, 57]. По В.Н. Комиссарову безэквивалентная лексика — это «единицы исходного языка, которые не имеют регулярных соответствий в языке перевода». [6, 147]

Л.С. Бархударов и В.Н. Комисаров сходятся во мнении, что к безэквивалентной лексике относятся имена собственные и топонимы, не имеющие устойчивых соответствий в языке перевода или малоизвестные для носителей переводящего языка, а также реалии, слова, обозначающие культурные понятия, названия политических аппаратов, общественных явлений, отсутствующих в жизни других народов. К безэквивалентной лексике Комисаров также относит неологизмы [2], [6].

Авторские неологизмы в игровых текстах довольно частое явление, поскольку позволяют разнообразить игровой процесс и созданный писателем мир. В качестве примера можно привести неологизм *Nightkin*, имя, придуманное разработчиками серии игр *Fallout* для особого вида гуманоидных мутантов, использующих маскировку в своих миссиях. В локализации первых игр серии они носили имя «Дети Ночи». Еще одним примером из той же игры может послужить вещество под названием “*Mentats*” — таблетки, улучшающие мозговую деятельность персонажа. [14].

Л.К. Латышев дает свою классификацию безэквивалентной лексики. Прежде всего он выделяет слова-реалии, выражающие предметы или явления культуры, отсутствующие в языке перевода [7].

Из-за отсутствия полного эквивалента реалиям в языке перевода многие лингвисты относят реалии к безэквивалентной лексике или вовсе соотносят эти два понятия. С. Влахов и С.П. Флорин предлагают свое представление двух терминов. Понятие безэквивалентной лексики более широкое, а понятие реалий входит в этот круг как самостоятельная группа лексических единиц. Еще один признак, по которому С. Влахов и С.П. Флорин предлагают различать эти два понятия: если какое-либо слово является реалией, то оно ею и останется вне зависимости от языка, тогда как безэквивалентность той или иной единицы определяется в рамках конкретной пары языков [4].

Любая видеоигра содержит отражения той культуры той страны, в которой она создавалась. От переводчика в таком случае помимо знаний языка понадобится и широкий кругозор и высокая степень осведомленности о тонкостях культуры исходного языка. Действия игры Fallout происходят на территории штата Невада, поэтому в ее текстах представлено большое количество англоязычных реалий, например выражение *pit-stop*, которое означает место в дороге, на котором путешественники совершают небольшую остановку для того, чтобы отдохнуть или поесть [11].

Вторым видом безэквивалентной лексики по Л.К. Латышеву являются временно-безэквивалентные термины, то есть слова, которые возникли из-за «неравномерного распространения достижений в области науки, техники и в социальной сфере», из-за которого новшество остается некоторое время неизвестно носителям другого языка. В конце концов этот дисбаланс восполняется и неизвестное ранее слово обретает эквивалент в языке перевода [7]. Например: *bungalow* - загородное жилье определенной планировки, распространённое в Калифорнии.

Третьим типом безэквивалентной лексики Л.К. Латышев называет случайные безэквиваленты. Эти лексические единицы представляют собой явления, которые присутствуют в опыте носителей как языка перевода, так и исходного языка, но по какой-то причине не получившие своего наименования. Чаще всего так происходит из-за того, что разные народы по-разному формируют языковую картину мира, на которой они говорят [7]. Ярким примером случайных безэквивалентов можно считать звукоподражающее сленговое восклицание “*ring-a-ding-ding!*” обозначающее высокую степень одобрения.

Четвёртый тип безэквивалентной лексики связан с разницей в структуре языка и известен как структурные экотизмы. Л.К. Латышев отмечает, что этот тип схож с предыдущим в том, что в обоих случаях в языке перевода отсутствует эквивалент, но в этом случае безэквивалентность объяснима различиями в системе языка. В английском языке причиной станут особенности словообразования, а именно аффиксации. Главная сложность такого типа безэквивалентной лексики связан с тем, что получившийся в результате перевода словосочетание хоть и будет семантически равно оригиналу, однако не сможет произвести тот же коммуникативный эффект. Примером тому может послужить название задания “*Rest and Resupply*” в которой глагол *resupply* с приставкой *re-* имеет значение «пополнить запасы». В русской локализации оно получило имя «Отдых и получение припасов».

К методам передачи безэквивалентной лексики можно отнести транскрипцию и транслитерацию [3].

В компьютерном дискурсе прием транскрипции достаточно распространён для перевода как авторских неологизмов, так и реалий, примером может служить следующие переводческие решения: *Lyrium* – Лириум (ценный магический минерал во вселенной игры *Dragon Age*); *Aodh* – Аод (уникальный боевой топор, наделенный силой духа).

В отличие от транскрипции транслитерация передает написание, устанавливая соответствие на уровне графем: *Maleficar* – Малефикар (маг, Дневник науки | www.dnevniknauki.ru) СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

использующий запрещенные магические искусства); *Embrium* – Эмбриум (магический цветок из семейства орхидей); *Valdasine* – Вальдасин (могущественный посох из необычного металла).

Преимуществом транслитерации и транскрипции при переводе безэквивалентной лексики Л.К. Латышев называет «надежность» получившегося в процессе перевода эквивалента. Надежность этого решения проявляется в том, что переводчик лишь передает звуковую или графическую форму слова, при этом не давая переводческого комментария и избегая возможной неверной интерпретации слова. Лексическое значение единицы в таком случае извлекается читателем из контекста. В плюсах такого приема кроются и его недостатки – механическая передача формы слова не позволяет раскрыть для реципиента содержания переведенного процесса [7].

Несмотря на частое использование транслитерации и транскрипции при переводе безэквивалентных слов, чрезмерное использование так называемых «экзотизмов» не приветствуется. Н.В. Любимов с критикой относится к постоянному использованию вышеприведенных приемов и отмечает, что они должны использоваться только в том случае, если других способов передачи безэквивалентной единицы нет [8].

Переводческий комментарий нередко сопровождает приемы транслитерации и транскрипции. Этот прием чаще всего приводится в виде сносок или примечаний, как отмечает В.Н. Алексеева, причем сам переводчик выносит решение, в какой части текста приводить эту сноску [1]. На первый взгляд этот прием незаменим в игровом дискурсе с его многообразием безэквивалентной лексики, однако использование переводческого комментария в контексте локализации компьютерных игр достаточно ограничено. В большинстве современных игр при локализации применяется субтитрированный перевод. Одной оригинальной озвученной реплике соответствует одна субтитрированная реплика. В случае, если оригинальная реплика значительно короче переведенных субтитров, среднестатистический игрок может не успеть

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМН ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

прочитать текст, поскольку визуальная информация успеет смениться. По этой причине использование переводческого комментария в локализации компьютерных игр не приветствуется.

Вторым способом перевода безэквивалентной лексики Виноградов называет гипо-гиперонимический перевод. В процессе перевода реалия в исходном тексте, выражающая видовое понятие заменяется на слово выражающее родовое понятие или наоборот. В.Н. Комиссаров называет аналогичную технологию конкретизацией – заменой слова с широким значением на слово с более узким семантическим рядом, и генерализацией, – противоположный прием перевода, при котором слово с конкретным, видовым значением заменяется на более широкое понятие в языке перевода [6].

Третий способ перевода, предложенный Виноградовым – уподобление. Уподобление в некоторых моментах схоже с генерализацией и конкретизацией только вместо того, чтобы во время перевода заменять видовое понятие на родовое, в процессе уподобления оригинальное видовое слово заменяется на схожее по отношению слово.

Модуляцией называют трансформацию сообщения с помощью изменения угла зрения. Этот прием указывает на емкость английского языка, поскольку дословный перевод некоторых коротких лексических фраз не позволит в нужной мере выразить смысловое или эмоциональное содержание оригинальной фразы. Этот способ перевода часто применяется в локализации игр, в частности для перевода названия заданий или квестов, которые, как уже было отмечено ранее, должны быть краткими и передавать некоторую сюжетную составляющую, что демонстрируется следующими примерами.

Whodunit? – Детектив (название задания в *The Elder Scrolls: Oblivion*) Сам термин *Whodunit* означает вариант детектива, который держит читателя в напряжении до самой кульминации истории [12].

Canvas the Castle – Картина преступления (название задания в *The Elder Scrolls: Oblivion*). Одно из значений глагола *to canvass* – проводить допрос [10].
Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

В ходе задания игрок должен опросить обитателей замка и узнать, куда пропал драгоценный холст. Переводчики постарались с помощью модуляции передать игру слов оригинала.

Калькирование как один способ передачи безэквивалентной лексики представляет собой процесс передачи слов и выражений исходного языка буквальным переводом отдельных его частиц – будь то слова или морфемы. Очень часто такой способ перевода представляется единственно возможным. Преимущество такого способа перевода в том, что она позволяет передать смысловое значение безэквивалентной единицы, при этом не увеличивая объем текста. Однако использование калькирования ограничено переводящим языком – удачное ее применение зависит от сочетаемости получившихся лексических единиц [9]. Так называемые фразеологические кальки – устойчивое словосочетание, возникшее при переводе с применением калькирования – встречаются довольно часто при переводе текстов компьютерного дискурса: *Skyrim Mission* – Миссия Скайрима (название здания в *The Elder Scrolls: Morrowind*); *Dragonstone* – Дракониий камень (название плиты с местами захоронения драконов в *The Elder Scrolls: Skyrim*); *Windshear* – Порыв ветра (название меча).

Вышеприведенные примеры демонстрируют эффективность использования калькирования в переводе безэквивалентной лексики. Однако у этого способа есть и свои недостатки. Если сочетание единиц, получившихся в процессе перевода, будет лексически или грамматически немотивированно, то такой перевод не будет адекватным.

Безэквивалентное слово или словосочетание можно также заменить на реалию языка перевода. Такой процесс называется доместикацией, он позволяет достичь некоторой степени адекватности перевода. В представлении М.Л. Гаспарова переводчик способен при прочтении оригинала увидеть представленную в нем действительность и передать ее с помощью родных читателю понятий [5]. Противоположное доместикации понятие известно как Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМН ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

форенизация. Принцип форенизации заключается в сохранении элементов чужой культуры в переведенном тексте.

Споры между сторонниками доместикации текста и сторонниками форенизации не утихают уже несколько веков. В отечественном переводоведении было отдано предпочтение так называемой «золотой середине» между буквализмом и реалистическим подходом. Этот баланс – понятие субъективное и сам переводчик вправе решать, стоит ли применять те или иные приемы.

Удачное использование доместикации позволит компенсировать эмоциональную составляющую текста и повысить доверие читателя к переводу. Использование этого приема в переводе текстов компьютерного дискурса также приветствуется, особенно если осуществляется перевод игры жанра фантастики, в которой при доместикации не будет утеряна смысловая составляющая, поскольку игры такого типа редко ссылаются на культуру какой-либо страны.

Например: *Dampened Spirits* – Неправильный мёд (перевод квеста в The Elder Scrolls: Skyrim) По заданию игрок выводит из игры конкурента, подсыпая крысиный яд в его мёд. Перевод отсылает нас к известной фразе Винни Пуха о неправильных пчелах и мёде, которые они дают.

Приведенный анализ демонстрирует, что для применения адекватного приема необходимо не только обладать определенными фоновыми знаниями, но и знать контекст событий, происходящих в игре.

Библиографический список:

1. Алексеева, В.Н. Переводческий комментарий в художественном тексте / В.Н. Алексеева // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – №4. – С. 211–213.
2. Бархударов, Л.С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода): сбор. лекц. / Л. С. Бархударов. – Москва: Международные отношения, 1975. – 240 с.

3. Виноградов, В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы): учеб. пособие / В.С. Виноградов. – Москва: Издательство института общего среднего образования РАО. – 2001. – 224 с.
4. Влахов, С.И. Непереводимое в переводе: моногр. / С.И. Влахов, С.П. Флорин. М. – Москва: Международные отношения, 1980. – 340 с.
5. Гаспаров, М.Л. Брюсов и буквализм / М. Л. Гаспаров // Поэтика перевода. – 1988. С. 29–62.
6. Комисаров, В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учеб. пособие / В.Н. Комисаров. – Москва: Высшая Школа, 1990. – 253 с.
7. Латышев, Л.К. Технология перевода: учеб. пособие / Л.К. Латышев. – Москва: Академия, 2009. – 320 с.
8. Любимов, Н.М. Перевод – искусство: монография / Н.М. Любимов. – Москва: Советская Россия, 1982. – 128 с.
9. Романова, С.П. Пособие по переводу с английского на русский: учеб. пособие / С. П. Романова, А. Л. Коралова. – Москва: КДУ, 2007. – 176 с.
10. Cambridge Academic Content Dictionary / chief ed.: John K. Bollard, Ph.D. Julie Plier. – 2nd edition – New York: Cambridge University Press, 2009 – 1137 с.22.
11. Cambridge Business English Dictionary – Cambridge: Cambridge University Press, 2011 – 947 с.
12. Herman, D. Routledge Encyclopedia of Narrative Theory / D. Herman. – New York: Routledge, 2005 – 934 с.
13. Mangiron, C. Games Without Borders: The Cultural Dimension Of Game Localisation / C. Mangiron // Hermēneus. – 2014. №18. – 187 с.
14. Norton, M. J. Fallout 2 Strategies & Secrets / M. J. Norton // Sybex, 1998 – 338 с.

Оригинальность 85%