

ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ
В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ
THEORY AND METHODS OF FOREIGN LANGUAGE TEACHING
IN HIGHER SCHOOL

Научная статья
УДК 81.25+81.37
DOI 10.20310/1810-0201-2021-26-193-7-14

**Обучение переводу в языковой паре русский-английский
с помощью компьютерных игр**

Петр Джонович МИТЧЕЛЛ*, **Роман Дмитриевич ЛОПАТИН,**
Егор Вадимович ТРУСОВ

Национальный исследовательский Томский государственный университет
634050, Российская Федерация, г. Томск, ул. Ленина, 36

*Адрес для переписки: peter_mitchell@mail.ru

Аннотация. На данный момент компьютерные и видеоигры занимают большую долю рынка индустрии развлечений: по данным за 2019 г., объем рынка составил 152,1 млрд долларов (для сравнения, объем рынка на 2018 г. составлял 137,9 млрд долларов). Растущая популярность индустрии привела к включению компьютерных игр в 2005 г. в список культурного наследия ЮНЕСКО, а в 2003 г. – к учреждению Британской академией кино и телевизионных искусств премии в области видеоигр. Компьютерные игры все активнее проникают в нашу жизнь, а вместе с ними в нее проникает и язык так называемых «геймеров», оказывающий все большее влияние на нормативный язык. Компьютерные игры являются обширной темой для исследования и изучения, особенно в плане языка и его преподавания. Преподавание перевода в современном мире должно включать всестороннюю подготовку будущих специалистов к работе. В нынешней системе образования Российской Федерации не существует профессиональной подготовки переводчиков к локализации компьютерных игр, следовательно, переводчикам, которые желают работать в данной сфере, необходимо проходить дополнительную подготовку вне системы высшего образования. Вышеописанные явления поднимают вопрос о необходимости выявления особенностей процесса перевода и локализации компьютерных игр в целях повышения качества преподавания перевода. Рассмотрены особенности перевода и локализации с английского языка на русский на основе текстов компьютерной игры “The Witcher 3: Wild Hunt”.

Ключевые слова: преподавание, перевод, компьютерные игры, локализация, английский язык

Для цитирования: Митчелл П.Д., Лопатин Р.Д., Трусов Е.В. Обучение переводу в языковой паре русский-английский с помощью компьютерных игр // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. Тамбов, 2021. Т. 26, № 193. С. 7-14. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2021-26-193-7-14>

Teaching Russian-English translation with computer games

Peter J. MITCHELL*, Roman D. LOPATIN, Egor V. TRUSOV

National Research Tomsk State University
36 Lenin St., Tomsk 634050, Russian Federation

*Corresponding author: peter_mitchell@mail.ru

Материалы статьи доступны по лицензии [Creative Commons Attribution \(«Атрибуция»\) 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) Всемирная
Content of the journal is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
© Митчелл П.Д., Лопатин Р.Д., Трусов Е.В., 2021



Abstract. Nowadays, computer games occupy a large share of the entertainment industry market: according to data for 2019, the market volume was \$ 152.1 billion (for comparison, the market volume in 2018 was \$ 137.9 billion). The growing popularity of the industry led to the inclusion of computer games in 2005 on the UNESCO World Heritage List, and in 2003 – to the establishment of a video game award by the British Academy of Film and Television Arts. Computer games are increasingly penetrating our lives, and thus follows the language of “gamers”, exerting an increasing influence on the normative language. Computer games are a vast topic for research and study, especially in terms of language and teaching. Teaching translation in the modern world should include a comprehensive preparation of future specialists for work. In the current education system of the Russian Federation, there is no professional training of translators for the localization of computer games, therefore, translators who wish to work in this area need to undergo additional training outside the higher education system. This brings to the fore the issue of needing to identify the features of the translation process and localization of computer games in order to improve the quality of teaching translation. We consider the features of translation and localization from English into Russian based on the texts of the computer game “The Witcher 3: Wild Hunt”.

Keywords: teaching, translation, computer games, localization, English

For citation: Mitchell P.J., Lopatin R.D., Trusov E.V. Obucheniye perevodu v yazykovoy pare russkiy-angliyskiy s pomoshch'yu komp'yuternykh igr [Teaching Russian-English translation with computer games]. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki – Tambov University Review. Series: Humanities*, 2021, vol. 26, no. 193, pp. 7-14. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2021-26-193-7-14> (In Russian, Abstr. in Engl.)

В связи с тем, что анализ в данной работе будет проводиться на основе текстов компьютерной игры “The Witcher 3: Wild Hunt”, мы считаем, что вначале необходимо определить, какое место эта игра занимает в игровой индустрии. Игра “The Witcher 3: Wild Hunt” может быть отнесена нами к категории Action RPG, то есть поджанру компьютерных игр, в котором объединяются ключевые элементы жанров экшн и ролевых игр. Согласно классификации, которая основана на переводческой деятельности, мы можем отнести ее к

категории игр, использующих источник идеи, поскольку ее вселенная первоначально была описана в книгах польского автора А. Сапковского и после получила свое развитие в виде игры и сериала. Выбранная в качестве материала исследования игра “The Witcher 3: Wild Hunt” была разработана польской студией CD Projekt Red на английском языке. В исследовании также рассматривается русская локализация «Ведьмак 3: Дикая Охота», выполненная российским подразделением компании.

Разумеется, что любой перевод начинается с предпереводческого анализа, одним из первых шагов которого является определение функционального стиля переводимого текста. Целью данного шага является определение задачи, цели и функции текста [1].

В дальнейшем в работе нами будет использоваться классификация С.В. Тюленева, который распределил стили следующим образом:

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

Первым рассмотренным нами стилем будет являться научный стиль. Особенностью его применения в компьютерных играх является его малый объем. Тексты этого стиля отличаются высокой плотностью когнитивной информации, представленной в виде чисел, схем, формул и аббревиатур, а особенность применения их в играх характеризуется малым объемом (в среднем 10–15 предложений) и ограниченностью видов текста: отрывки из учебников и статей.

Появление в играх официально-делового стиля часто связано с наличием в них различных писем и приказов. Считается, что официально-деловой стиль должен быть как можно более обезличен и не допускать двусмысленности, что обуславливает выделение таких его основных характеристик, как речевые клише, нейтральные слова без эмоциональной окраски и использование терминов. Тексты данного стиля довольно редко встречаются в компьютерных играх в силу узкой специфики своего применения.

Более частыми представителями внутриигровых текстов являются публицистические тексты, чаще всего доносящие до игрока важную информацию, предшествующую времени действия игры. Спецификой применения текстов данного стиля в компьютерных играх является их малый объем, что обусловлено нежеланием отвлекать игрока от непосредственного игрового процесса, а также использование широкого спектра лек-

сических средств, варьирующихся от простых язычных выражений и штампов до терминов.

Несомненно, преобладающую позицию в компьютерных играх занимают тексты разговорно-бытового стиля, что обуславливается широким спектром применения, включающим в себя как устную (диалоги, монологи), так и письменную форму. Лексические особенности данного стиля заключаются в использовании эмоционально окрашенной лексики, пословиц, фразеологизмов, междометий. Синтаксические особенности представлены неполными и простыми предложениями, использованием повторов.

Художественный стиль является несчастным представителем внутриигровых текстов, что обуславливается спецификой его применения (стихи, романы, эпитафии).

Данный стиль текстов характеризуется высокой степенью эмоциональности, достигаемой посредством использования слов разных уровней, варьирующихся от архаизмов до жаргонизмов, а также образностью, получаемой за счет использования таких выразительных средств, как эпитеты, метафоры, литоты и пр. К синтаксическим особенностям относится разнообразие в постановке предложений.

Характерным отличием перевода текстов компьютерных игр от обычных текстов являются различные стили.

На протяжении всего времени перевода компьютерных игр основополагающим принципом переводчиков являлась передача аудитории игрового опыта, что ставило перед переводчиком ряд серьезных требований по знанию игровых отсылок, игровой истории, устоявшихся вариантов перевода имен, географических и прочих названий.

Помимо этого, важным аспектом перевода текстов компьютерных игр является передача изначально задуманных разработчиками эмоций персонажей и атмосферы игры, что зачастую ставит перед переводчиками целый ряд сложных задач, таких как передача всех оттенков и нюансов языка оригинала, допустимость отступления от оригинала в целях адаптации в рамках принимаю-

шего языка, создание адекватного и эквивалентного оригиналу перевода.

Понятия эквивалентного и адекватного перевода зачастую противопоставляются современными авторами. Так, согласно В.Н. Комиссарову, данные понятия не являются идентичными, однако имеют множество общих черт. По его мнению, наиболее полное соотношение текста оригинала и перевода передается термином «эквивалентный перевод» [3].

В.Н. Комиссаров предлагает следующую классификацию переводческих трансформаций:

- 1) транслитерация;
- 2) калькирование;
- 3) транскрипция;
- 4) грамматические трансформации:

Дословный перевод.

Грамматические замены:

- грамматические категории;
- части речи;
- члена предложения;
- типа предложения.

Членения предложений.

Объединения предложений.

1. Лексико-семантические замены:

- конкретизация;
- генерализация;
- модуляция.

2. Технические приемы перевода:

- перестановка;
- добавление;
- опущение.

3. Лексико-грамматические трансформации:

- антонимический перевод;
- описательный перевод;
- компенсация [4].

Классификация делит трансформации на категории, тем не менее стоит иметь в виду, что на практике трансформации разных категорий связаны между собой, в связи с чем использование их может варьироваться в зависимости от видов перевода.

Стоит отметить, что переводческие трансформации являются составляющими звеньями переводческих стратегий.

Переводческая стратегия является планом переводчика по осуществлению своей деятельности, берущим во внимание особенности и цели ситуации, в которой осуществляется перевод, и которая определяет поведение переводчика [5].

Е.М. Масленникова и А.Ф. Costales считают, что переводческие стратегии могут быть распределены следующим образом:

- 1) форенизация;
- 2) доместикация;
- 3) отказ от перевода названий [6; 7].

В игре рассматриваемых нами текстов “The Witcher 3: Wild Hunt” стратегия доместикации по большей части применяется при переводе настроек игры и игрового интерфейса. Примером этого может являться отображение недель в календаре, в англоязычной версии начинающихся с воскресенья, в русскоязычной – с понедельника), а также разница формата отображения времени (12-часовой в англоязычной версии и 24-часовой в русскоязычной).

Таким образом, преподавателю важно помнить, что перевод текстов компьютерных игр является более сложной задачей в сравнении с переводом обычных текстов, поскольку тексты компьютерных игр могут включать в себя сразу несколько существенно различных стилей, в то время как обычные тексты, как правило, включают в себя сходные стили; перевод компьютерных игр тесно связан с использованием переводческих трансформаций и переводческих стратегий.

Практический анализ механизмов локализации игры «Ведьмак 3: Дикая охота» осуществлялся посредством анализа перевода такой прецедентной лексики, как имена, названия заданий, книг, существ, и имена персонажей с английского на русский и сравнение перевода лексики в различных частях вселенной игры «Ведьмак».

В целях проведения анализа было проанализировано более 50 разновидовых текстов, которые, среди прочего, включали в себя тексты игрового интерфейса, то есть меню (одна из составляющих интерфейса

игры, отвечающая за отображение одной из нескольких опций), элементы навигации (элементы, позволяющие найти необходимую информацию и осуществлять ориентирование в пространстве игры), настройки (изменение технических параметров игры и функции по изменению сложности игрового процесса) и обычное внутриигровое языковое содержание на английском языке и в русской локализации, появляющееся на протяжении всего игрового процесса.

Лексика для удобства анализа распределена в несколько групп в соответствии с уровнем детализации перевода. Так, были выделены такие группы лексики, как меню игры, включающее в себя общие пункты, управление клавишами, раздел с персонажами, действия персонажей, характеристику персонажа, географию игры, инвентарь и ремесла; названия книг, существ, заданий и имена главных персонажей и персонажей второго плана.

Как правило, игровые вселенные включают в себя множество персонажей и сложные системы взаимоотношений между ними, в связи с чем очень важную роль в работе переводчика играют фоновые знания, помогающие ориентироваться в мире игры и соблюдать каноничность, то есть следовать сложившейся традиции наименования персонажей, локаций и названий. В этой связи нами на данном этапе был проведен сравнительный анализ лексического материала во всех играх серии «Ведьмак».

Поскольку перевод компьютерных игр плотно связан с необходимостью корректировки игры для ее реализации на определенном рынке, видится необходимым рассмотрение рекламных атрибутов игры в качестве коммерческого товара. К ним, например, относится трейлер игры, представляющий собой короткое видео, включающее наиболее зрелищные моменты игры, целью которого является представление публике ожидающего ее опыта. Такой трейлер был выпущен студией CD Projekt Red в мае 2014 г., где главный герой Геральт цитирует отрывок из книги. Для наглядности ниже мы приведем

таблицу с оригинальным и переводным текстами из трейлера и книги.

	Русский вариант	Английский вариант
Книга	«Зло – это зло, <...> – Меньшее, большее, среднее – все едино, пропорции условны, а границы размыты. <...> Но, если приходится выбирать между одним злом и другим, я предпочитаю не выбирать вообще»	“Evil is evil <...> Lesser, greater, middling, it's all the same. Proportions are negotiated, boundaries blurred. <...> But if I'm to choose between one evil and another, that I prefer not to choose at all”
Трейлер	Зло есть зло. Большое, маленькое, среднее – какая разница? Зло трудно измерить, его границы размыты. Если надо будет выбирать между одним злом и другим, я не буду выбирать вовсе	Evil is evil. Lesser, greater, middling, makes no difference. The degree is arbitrary, the definition's blurred. If I'm to choose between one evil and another, I'd rather not choose at all

Переводчик, работавший над трейлером, как мы видим в примере, называет зло «маленьким», игнорируя каноничный перевод Е.П. Вайсброта. С одной стороны, подобное решение можно было бы объяснить несоответствием текста польского трейлера книжному варианту, однако, с другой стороны, русскоязычная версия трейлера пренебрегает сравнительной степенью, присутствующей как в языке оригинала, так и в переводных версиях.

В качестве опоры в процессе выявления механизмов, использованных переводчиками, нами было принято решение использовать материалы работ о переводческих трансформациях В.Н. Комиссарова, Л.К. Латышева и Я.И. Рецкера, из которой были сформированы две группы механизмов перевода [3; 8; 9].

Механизмами прямого перевода в нашем исследовании будут являться переводческие трансформации, рассматриваемые в контексте эквивалентного перевода. К ним мы относим транскрибирование, поморфемный перевод, калькирование, перевод единицы ее словарным эквивалентом без изменения графической или грамматической формы единицы, транслитерацию.

Вторая группа трансформаций включает в себя трансформации, при которых меняется графическая, лексико-семантическая или грамматическая формы единицы, что обусловливается особенностями переводящего языка и требованиями издателя-локализатора. Такие трансформации в нашем исследовании мы будем называть контекстуальным переводом.

В целях определения механизмов перевода, применяющихся в данной игре для перевода имен персонажей, непосредственно влияющего на соблюдение каноничности игры, нами был проведен сравнительный анализ английских и русских версий имен персонажей и выявлены переводческие приемы передачи имен.

Нами был сделан вывод, что в большинстве случаев перевод осуществлен посредством таких механизмов прямого перевода, как транскрибирование, транслитерация или калькирование. Поскольку все имена персонажей берут свое начало из книг, разработчики игры просто скопировали их, а переводчики использовали прямой перевод. На основе результатов анализа мы можем сделать вывод, что самым частотным приемом оказалась транслитерация. Так, 45 % имен от общего количества проанализированного лексического материала оказались переведены этим способом.

Второй в данном списке стала транскрипция, доля использования в переводе которой составила 21 %, как, например, Yennifer of Vengerberg (Йеннифэр из Венгерберга), Vernon Roche (Вернон Роше), Gaunter O'Dimm (Гюнтер О'Дим). Некоторые имена в игре несут в себе глубокую семантику. Так, например, три сестры ведьмы, одежды кото-

рых увешаны человеческими частями тел, переведены следующим образом: Brewess – Кухарка, Weavess – Пряжа и Whispess – Шептуха. Изначально заложенный в именах подтекст определил выбор способа перевода: при анализе имен видно, что их основу играют глаголы, несущие семантическое значение.

1. Brew – 1) варить; 2) смешивать; готовить; заваривать; 3) замышлять (восстание).

2. Weave – 1) ткать; 2) плести; вплетать.

3. Whisper – 1) говорить шепотом, шептать; 2) сообщать по секрету; шептаться.

Имена некоторых персонажей состоят не только из имени, но и из фамилии, что несколько усложняет осуществление перевода, поскольку данный фактор требует от переводчика наличия умения совмещать различные переводческие приемы, например, транскрипцию и калькирование (Phillip Strenger, The Bloody Baron – Филипп Стенгер, Кровавый Барон), или транслитерацию и калькирование (Carlo Varese, better known as Cleaver – Карл Варезе, по прозвищу Тесак). В группу имен персонажей, к переводу которых были применены несколько приемов перевода, попали 15 % проанализированных имен.

Также интересным для анализа является применение переводчиками контекстуального перевода, при котором осуществление перевода ведется при помощи различных лексико-семантических замен. Например: Dandelion – Лютик, Ves – Бьянка, Johnny – Ивасик, Ermion – Мышовур, Vlodimir von Everek – Витольд фон Эверек.

На сегодняшний день индустрия компьютерных игр уже почти сравнялась по объемам задействованных финансов и степени распространенности, а затраты на производство игры в отдельных случаях могут превышать бюджеты фильмов. Заинтересованность игровых компаний в дополнительных рынках, российском, в частности, ставит вопрос об осуществлении качественного перевода их для местного потребителя.

Основной частью обучения преподаванию перевода компьютерных игр является

перевод внутриигровых текстов, значительно отличающийся от существующих отраслей. При осуществлении перевода компьютерных игр переводчик должен обладать осведомленностью в сфере современных тенденций, располагать необходимыми знаниями в части

особенностей игровой вселенной. От того, насколько качественным будет перевод, будет зависеть естественность восприятия сюжета реципиентами из другой культуры и их вовлеченность в игровой процесс.

Список литературы

1. *Бабалова Г.Г.* Обучение предпереводческому анализу текста // Психопедагогика в правоохранительных органах. 2008. № 3 (34). С. 64-65.
2. *Тюленев С.В.* Теория перевода. М.: Гардарики, 2004. 336 с.
3. *Комиссаров В.Н.* Современное переводоведение. Курс лекций. М.: ЭТС, 1999. 192 с.
4. *Комиссаров В.Н.* Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высш. шк., 1990. С. 95-114.
5. *Сдобников В.В.* Стратегия перевода: общее определение // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2011. № 1 (13). С. 165-172.
6. *Масленникова Е.М.* Художественный перевод: новое о старом. Тверь: Твер. гос. ун-т, 2014. 240 с.
7. *Costales A.F.* Exploring translating strategies in video game localization // *MonTI*. 2012. № 4. P. 385-408.
8. *Латышев Л.К.* Технология перевода. М.: Изд. центр «Академия», 2005. 320 с.
9. *Рецкер Я.И.* Теория перевода и переводческая практика: Очерки лингвистической теории перевода. М.: Р. Валент, 2007. 214 с.

References

1. Babalova G.G. Obucheniye predperevodcheskomu analizu teksta [Training before-translation text analysis]. *Psikhopedagogika v pravookhranitel'nykh organakh – Psychopedagogics in Law Enforcement*, 2008, no. 3 (34), pp. 64-65. (In Russian).
2. Tyulenev S.V. *Teoriya perevoda* [Translation Theory]. Moscow, Gardariki Publ., 2004, 336 p. (In Russian).
3. Komissarov V.N. *Sovremennoye perevodovedeniye. Kurs lektsiy* [Modern Translation Studies. Lecture Course]. Moscow, ETS Publ., 1999, 192 p. (In Russian).
4. *Komissarov V.N. Teoriya perevoda (lingvisticheskiye aspekty)* [Translation Theory (Linguistic Aspects)]. Moscow, Vysshaya shkola Publ., 1990, pp. 95-114. (In Russian).
5. Sdobnikov V.V. *Strategiya perevoda: obshcheye opredeleniye* [Translation strategy: general definition]. *Vestnik Irkutskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta – The ISLU Philological Review*, 2011, no. 1 (13), pp. 165-172. (In Russian).
6. Maslennikova E.M. *Khudozhestvennyy perevod: novoye o starom* [Literary Translation: New about Old]. Tver, Tver State University Publ., 2014, 240 p. (In Russian).
7. Costales A.F. Exploring translating strategies in video game localization. *MonTI*, 2012, no. 4, pp. 385-408.
8. Latyshev L.K. *Tekhnologiya perevoda* [Translation Technology]. Moscow, Publishing Center “Academia”, 2005, 320 p. (In Russian).
9. Retsker Y.I. *Teoriya perevoda i perevodcheskaya praktika: Ocherki lingvisticheskoy teorii perevoda* [Translation Theory and Translation Practice: Essays on the Linguistic Theory of Translation]. Moscow, R. Valent Publ., 2007, 214 p. (In Russian).

Информация об авторах

Митчелл Петр Джонович, доктор педагогики (Doctor of Education, Университет Дерби, г. Дерби, Великобритания); профессор, заведующий кафедрой перевода и языковых коммуникаций, руководитель международной магистерской программы “Global MA in ELT Leadership”, Национальный исследовательский Томский государственный университет, г. Томск, Российская Федерация, действительный член Института лингвистов Великобритании, peter_mitchell@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-9228-903X>

Лопатин Роман Дмитриевич, ассистент кафедры перевода и языковых коммуникаций, Национальный исследовательский Томский государственный университет, г. Томск, Российская Федерация, rockforevermore@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-5119-9895>

Трусов Егор Вадимович, ассистент кафедры перевода и языковых коммуникаций, Национальный исследовательский Томский государственный университет, г. Томск, Российская Федерация, egor.trusov.2000@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-3688-3701>

Информация о конфликте интересов: авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Статья поступила в редакцию 10.05.2021
Одобрена после рецензирования 07.07.2021
Принята к публикации 03.09.2021

Information about the authors

Peter J. Mitchell, Doctor of Education (University of Derby, Derby, Great Britain); Professor, Head of Translation and Language Communications Department, Head of the International Master’s Degree Programme “Global MA in ELT Leadership”, National Research Tomsk State University, Tomsk, Russian Federation, Active Member of the Institute of Linguists of Great Britain, peter_mitchell@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-9228-903X>

Roman D. Lopatin, Assistant of Translation and Language Communications Department, National Research Tomsk State University, Tomsk, Russian Federation, rockforevermore@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-5119-9895>

Egor V. Trusov, Assistant of Translation and Language Communications Department, National Research Tomsk State University, Tomsk, Russian Federation, egor.trusov.2000@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-3688-3701>

Information on the conflict of interests: authors declare no conflict of interests.

The article was submitted 10.05.2021
Approved after reviewing 07.07.2021
Accepted for press 03.09.2021