

ПЕРЕВОД АНТРОПОНИМОВ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ НА ПРИМЕРЕ «WORLD OF WARCRAFT» Зеленько К.Р.

*Зеленько Кристина Романовна – магистрант,
кафедра переводоведения и межкультурной коммуникации, факультет иностранных языков,
Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого, г. Тула*

Аннотация: в статье проанализированы примеры перевода имен собственных с целью выявления правильных переводческих решений при локализации компьютерных игр для достижения адекватного перевода, в частности были рассмотрены антропонимы. Отдельное внимание уделялось методам перевода антропонимов, которые использовал переводчик в процессе локализации игры «World of Warcraft» для создания качественного продукта. В статье упоминается о трудностях и уникальных особенностях перевода компьютерных онлайн-игр, предоставляются варианты работы с конкретными ситуациями.

Ключевые слова: локализация, перевод, компьютерные игры, имена собственные, антропонимы.

Переводить имена собственные – довольно сложный процесс в целом. Виртуозность его исполнения должна быть доведена до максимума, ведь достичь адекватного и в то же время эквивалентного перевода может не каждый работник этой сферы. В научных кругах существует множество мнений, как именно необходимо переводить те или иные группы имен собственных, однако, к единогласному решению никто так и не пришел. Некоторые считают, что при переводе стоит использовать транскрипцию, другие выбирают дословный перевод, а многие настаивают на транслитерации. Истина одна – каждый переводчик пропускает имя собственное через призму видения мира, присущего только ему, и использует свой способ, в зависимости от ситуации. В данной статье речь пойдет об антропонимах – виде имен собственных, которые обозначают человека. В качестве примеров будут использованы антропонимы из компьютерной игры «World of Warcraft». Данная игровая вселенная была выбрана неслучайно – в ней часто встречаются интересные переводческие решения при работе над именами собственными, также именно в данном продукте присутствует внушительная по количеству база примеров. Цель данной статьи – анализ примеров и демонстрация качественной работы переводчика, которая была осуществлена путем достижения адекватности перевода в сложных ситуациях.

При переводе антропонимов очень важно понимать специфику переводимого языка, то есть критично учитывать происхождение носителя данного имени. Второе, что нужно принять во внимание – стиль перевода. Например, при работе с документацией общепринятым правилом является недопустимость перевода фамилий, а при переводе компьютерной онлайн игры в стиле фэнтези, которая в дополнение содержит массу карикатурных персонажей, подобное только приветствуется. Именно такую игру мы и обсудим в данной статье – «World of Warcraft». Онлайн-игра – компьютерная игра, представляющая собой интерактивный вымышленный мир, игровой процесс которой, как правило, направлен на улучшение характеристик персонажей.

От перевода художественных произведений перевод антропонимов в компьютерной онлайн-игре отличается немногим, но все же разница есть. Во-первых, в отличие от художественного литературного произведения, где в среднем встречаются несколько главных героев и десяток второстепенных, в компьютерных онлайн-играх присутствует огромное количество персонажей. Так как продукты подобного жанра представляют собой целый мир, вселенная и плотность населения должна соответствовать. Даже принимая во внимание существование таких произведений, как «Сто лет одиночества» (Габриэль Гарсиа Маркес), где по мере повествования появляется 68 персонажей, серии книг «Песнь льда и пламени», в сюжете которой встречается более 200 героев, население мира Warcraft превосходит их в разы, и с каждым обновлением игры их количество все растет: от главных героев, реплики которые довольно часто дополняют игру, до простых торговцев, имеющих в запасе всего одну фразу. На данный момент в World of Warcraft более 82 тысяч героев. Объединяет их с точки зрения перевода одно – у всех есть имя и фамилия.

Второе отличие – знание и понимание мира игры критично. Дело в том, что онлайн-игры часто претерпевают изменения, мир расширяется, в игру добавляются новые персонажи. Первая версия игры вышла в 2004 году, последняя в 2016, и герои старых версий остаются. Если при переводе антропонимов в художественных литературных произведениях необходимо учитывать происхождение персонажа, то здесь отправной точкой является раса, и имя должно этой расе соответствовать. Переводчики компании Blizzard (создателя игры) настолько качественно выполняют свою работу, что иногда, например, услышав одно имя, можно сразу понять, к какой расе принадлежит персонаж. Например, имена гоблинов почти всегда переводятся с долей юмора:

Rickle Goldrubber – Рикль Златочах (Банкир) [1]

Перевод первого примера иллюстрирует отсылку к произведению А.С. Пушкина «Руслан и Людмила». («Там царь Кашей над золотом чахнет...») Жертвуя эквивалентностью, переводчик достиг адекватного перевода, смысл которого близок русскому человеку.

Auctioneer Yarly – Аукционист Худа [1].

Фамилия «Yarly» очень близка по звучанию к фразе «Yeah, really» и перевести было решено соответственно. При использовании, например, транскрибирования не была бы передана семантическая нагрузка слова и юмористическая ситуация не возникла бы. Каламбур дополняет наличие в игре персонажа *Auctioneer O'reely – Аукционист Дану [1].*

Ввиду этого остальным персонажам данной расы необходимо соответствовать, что усложняет последующий перевод новых частей игры, так как желательным переводческим решением будет каламбур.

Работодателю в сфере компьютерных игр довольно сложно подобрать кандидатуру переводчика, так как практически в любых вакансиях желательное наличие знание игрового мира. В частности, в вакансии переводчика компании Blizzard указано обязательное знание данной игровой вселенной.

Особенностью игры «World of Warcraft» является «переводимость» имен собственных везде, где это только возможно, то есть, если фамилия «говорящая» и на языке оригинала несет в себе смысловое значение, она будет переведена, а не транслитерирована или транскрибирована:

Mi'irku Farstep – Ми 'ирку Широкая Поступь [1]

Lisrythe Bloodwatch – Лизрита Кровавый Взор [1]

Immol'thar – Бессмерт'ер [1]

Ernie Packwell – Эрни Упакуй [1]

Обращая внимание даже на эти несколько примеров, можно заявить, что эквивалентность, которая подразумевает вариант наиболее близкий к оригиналу, приносится в жертву с целью достижения адекватного перевода. Так как при переводе антропонимов, а тем более, как видно на данных примерах, нечасто пересекающихся с реальным миром (то есть подобные имена практически не встречаются в нашем мире), довольно сложно достичь эквивалентности, так как может быть не передана семантическая составляющая слова, то приоритетом становится адекватность перевода, а именно его адаптация, замена на наиболее близкий по смыслу аналог.

С другой стороны, в игре присутствуют антропонимы, которые обычного человека ничем не удивят. Даже в случае ярко выраженной семантики подобные имена не переводятся дословно с целью передачи смысловой структуры, и причина этому – влияние исторической составляющей языка, а именно наличие похожих имен в реальном мире, а точнее их части.

Baron Ashbury – Барон Эшбери [1]

Highlord Mograine – Верховный лорд Могрейн [1]

Окончание фамилии «бери» («bury») довольно часто встречается среди фамилий уроженцев Англии. (Ramsbury, Queensbury и т.д.). Происхождение данной фамилии уходит корнями в VII в. нашей эры. Часть фамилии «bury» произошла от англосаксонского «burh», что значит «укрепленное место». Фамилии с таким окончанием носили уроженцы укрепленных поместий или те, кто работал там [2].

Окончание «graine» берет свое начало в Европе, так как по большинству подобные фамилии встречаются во Франции, Германии, Испании. Наиболее вероятной версией происхождения считается отсылка к латинскому слову «tegrina», которое переводится как «королева» [3].

При переводе антропонимов в данной игре очень важно понимать, где заканчивается грань переводимых имен мира фэнтези, и начинается исторический подтекст и связь с миром реальным, то есть необходимо быть осведомленным об историческом аспекте перевода.

Создание благозвучности при переводе имен собственных является еще одной неотъемлемой частью качественной работы. В отличие от прошлых примеров, иллюстрирующих перевод смысловой нагрузки фамилий, где адекватность перевода является приоритетом (*Lisrythe Bloodwatch – Лизрита Кровавый Взор [1]*), существуют имена собственные, в переводе которых эквивалентность и адекватность находятся практически на одинаковых уровнях, а достижение благозвучия в переведенном слове является главной задачей.

Brann Bronzebeard – Бранн Бронзобород [1]

Под благозвучием в данном примере подразумевается привычность и схожесть фамилии с известными игроку примерами. Ассоциация с реальностью достигается отнюдь не путем схожести самой фамилии или ее части с одной из существующих, а путем перевода фамилии одним словом, так как большинство известных нам фамилий все-таки выглядят именно так. В случае с примером перевода фамилии *Bloodwatch* такой эквивалентности достигнуто не было, поэтому переводчик прибег к двойной фамилии, что может вызвать ассоциацию с коренными народами Америки (в случае с данным персонажем подобная ассоциация допустима), однако, последний пример показывает игроку адекватный и практически эквивалентный перевод.

При переводе антропонимов в игровых вселенных встречается множество трудностей, преодоление которых зависит от знаний языка, мира игры и лингвистической осведомленности переводчика. Примеры, рассмотренные в данной статье, являются показателем хорошего переводческого навыка. С помощью анализа мы стремились выявить, каким способом переводчик пришел именно к этому решению, рассматривал ли он другие и почему выбрал то, что мы видим как окончательный вариант. При переводе имен собственных невозможно достичь неопровержимого идеала, однако, это не значит, что к нему не стоит стремиться.

Список литературы

1. WowHead. База данных по компьютерной игре «World of Warcraft». [Электронный ресурс], 2017. Режим доступа: <http://ru.wowhead.com/> (дата обращения: 26.12.2016).
2. База данных по этимологии фамилий. [Электронный ресурс], 2017. Режим доступа: <http://www.surnamedb.com/Surname/Bury> (дата обращения: 26.12.2016).
3. База данных по этимологии фамилий. [Электронный ресурс], 2017. Режим доступа: <http://www.surnamedb.com/Surname/raine> (дата обращения: 26.12.2016).