

## ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ОБЩЕННОЙ ЛЕКСИКИ В ИГРОВОМ ДИСКУРСЕ (НА МАТЕРИАЛЕ ЛОКАЛИЗАЦИЙ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ИГР)

© 2020 Стойкович Лилия Юрьевна

кандидат филологических наук, доцент  
Самарский государственный экономический университет  
E-mail: liliyastoikovich@gmail.com

© 2020 Семочкина Юлия Викторовна

кандидат филологических наук, доцент  
Самарский государственный экономический университет  
E-mail: semyulia@gmail.com

**Ключевые слова:** компьютерные игры, локализация, общенная лексика, игровой дискурс, приемы перевода

Статья посвящена изучению англоязычного игрового дискурса с позиции перевода. На материале компьютерных игр анализируются особенности использования приемов перевода общенной лексики с целью локализации контента игр для русскоговорящего реципиента. Анализ перевода позволяет определить наиболее релевантные и приемлемые трансформации, применяемые переводчиками, для передачи экспрессивной речи и атмосферы игрового дискурса.

В последние десятилетия технологический прогресс вывел индустрию компьютерных игр на качественно новый уровень. Короткие, незатейливые и примитивные игры канули в небытие; их заменили многоуровневые, сложные, продуманные до мелочей фантазийные вселенные с огромным количеством персонажей, сюжетных линий и новых реалий. Произведения культовых писателей становятся основой для возникновения новых миров, по мотивам компьютерных игр снимаются фильмы и сериалы, тем самым подчеркивая социальную и мультикультурную значимость данного феномена [1, с. 10]. Игры «относятся к более общей группе явлений, связанных с гибридизацией художественных и технологических объектов. Наравне с компьютерной графикой и веб-дизайном, компьютерные игры являются техно-художественными гибридами, в которых технологическая основа служит не только инструментом создания художественного продукта, но и включена в художественное содержание и эстетические свойства произведения» [3, с. 330].

Высокая конкуренция на рынке компьютерных игр поставила перед разработчиками и издателями проблему продвижения своих работ на мировом рынке с целью привлечения максимального количества пользователей. Что, в свою

очередь, поставило вопрос о качественной и адекватной локализации компьютерных игр. Локализация представляет собой специфический вид перевода, при осуществлении которого учитываются культурно-специфические особенности адресата, а адаптация считается ключевым моментом всего процесса [4, с. 167]. Лингвистическим и культурологическим трудностям адаптации и локализации компьютерных игр посвящено много междисциплинарных работ по лингвистике и переводоведению.

Среди лингвистических трудностей локализации выделяют, в числе прочих, использование обценной лексики [5, с. 84]. Поскольку целью локализации является не только передача языковых реалий, но также и соответствие техническим и правовым нормам той страны, для которой данная адаптация производится, то проблема перевода подобной лексики вызывает полемику и интерес как у профессионального сообщества, так и у рядовых пользователей и игроков.

В данной статье мы предприняли попытку проанализировать методы перевода ненормативной лексики на материале локализаций англоязычных компьютерных игр, в частности The Witcher 3: The Wild Hunt, Far Cry 5.

Выбор материала исследования обусловлен несомненной популярностью вышеназванных игр среди российских игроков, а также тем фактом, что у данных игр присутствует профессиональная русскоязычная локализация.

Обценная лексика в The Witcher 3: Wild Hunt, Far Cry 5 и др. представлена ярко. Это обусловлено тем, что персонажи игр являются собой представителей низшего сословия или рабочего класса, а напряженный сюжет, сочетающий в себе опасные ситуации и непредсказуемые последствия, вполне оправдывает подобные высказывания. Корпус слов искомой тематики составил 154 единицы, встречающиеся в 378 фразах и выражениях. В основном это такие слова как fuck, bloody, whoreson, bugger, piss, tits, bitch, cunt, bollocks, scap и другие, их деривативы. Проанализировав приемы перевода и лексические трансформации, нам представляется возможным сделать следующие выводы: наиболее частотным является подход опущения единицы (44 случая), однако в данном случае это вызвано, скорее, необходимостью сократить перевод оригинальной реплики, чем соображениями цензуры:

[Nilfgaardian soldier]: You're **fucking** deaf?

[Нильфгаардец]: Оглох что ль?

Так же используется нейтрализация обценной лексики эвфемизмами (39 случаев)

[Hudson]: ...I wanna kill those **assholes**...

[Хадсон]: ...убил бы **уродов**!

[Geralt]: **Shit**! The mountain pass is as beautiful as ever...

[Геральт]: **Холера**! Отличный у нас все-таки перевал...

[Vesemir]: **Dammit**! She had been taking notes from "Ghouls...."

[Весемир]: **Холера!** Я только прикрыл глаза, пока она делала выписки из «Гулей и альгулей»...

Также одним из приемов перевода обсценной лексики является смягчение фразы (42 случаев):

[Chris Wolf]: ...those **fucking** Peggies!

[Крис Вульф]:...**проклятые** святоши!

Однако основной корпус фраз, содержащих в себе табуированную лексику, подвергся прямому переводу на русский язык с использованием нецензурных слов (53 случая). Что вызывает недоумение даже у пользователей игры, которые отмечают излишне буквальный перевод брани персонажей. Дело в том, что в русском языке сквернословие имеет крайне негативную окраску и опускается в большинстве случаев коммуникации, употребление нецензурной речи считается недопустимой. Английские же слова типа “fuck”, “dickheads” и другие свободно используются в повседневной речи, художественной литературе и фильмах. По мнению Т.В. Лариной, «дело прежде всего в том, что так называемые “swear-words” утратили свою семантику и превратились в элементы фактической коммуникации, выполняющие эмоционально-экспрессивную функцию» [2, с. 304].

Подводя итоги вышесказанному, имеется возможным выделить эвфемизацию и нейтрализацию смысла как основные приемы перевода обсценной лексики в локализациях популярных видео игр TheWitcher 3 и Farcry5, поскольку лексико-семантические возможности русского языка предоставляет переводчику практически неограниченный ресурс для адекватного перевода.

---

1. Александрова Г.Н. Типология моделей перевода с точки зрения их прагматической адаптации // Сб.: «Актуальные проблемы лингвистики, переводоведения и педагогики». Самара 2012. С. 3-13.

2. Ларина Т.В. Категория вежливости и стиль коммуникации. Сопоставление английских и русских межкультурных традиций. М.: Рукописные памятники Древней Руси. 2009. 384 с.

3. Сафронова А.П. Лексические проблемы перевода англоязычных мультиплатформенных ролевых компьютерных игр // Научный альманах. 2016. №11-3(25). С. 327-331.

4. Сухарева Е.Е., Шурлина О.В. Локализация сайта как форма межкультурной коммуникации // Вестник ВГУ. Сер.: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2013. №1. С.166-169.

5. Шурлина О.В. Трудности «локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения. Вестник ВГУ. Сер.: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2014. №1. С.83-87.

6. The Witcher 3: the Wild Hunt <https://forums.cdprojektred.com/index.php?threads/problems-with-russian-localization.39077>.

7. Farcry5 [https://store.steampowered.com/app/552520/Far\\_Cry\\_5](https://store.steampowered.com/app/552520/Far_Cry_5).

**TRANSLATION PATTERNS OF OBSCENE WORDS IN GAMES DISCOURSE  
(ON THE EXAMPLE OF THE ENGLISH COMPUTER GAMES LOCALIZATION)**

**© 2020 Stoikovich Lilya Yuryevna**

Candidate of Philology, Associate Professor  
Samara State University of Economics  
E-mail: liliyastoikovich@gmail.com

**© 2020 Semochkina Yulia Viktorovna**

Candidate of Philology, Associate Professor  
Samara State University of Economics  
E-mail: semyulia@gmail.com

**Keywords:** computer games, localization, obscene words, game discourse, translation patterns

This article is devoted to computer games discourse in the translation aspect. The translation patterns of obscene words are analyzed and described to highlight the most relevant and applicable methods of translating of English computer games for the Russian localization.