

**СПОСОБЫ ПЕРЕВОДА БЕЗЭКВИВАЛЕНТНОЙ ЛЕКСИКИ
ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА КИТАЙСКИЙ ЯЗЫК
(НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «ВЕДЬМАК 3 : ДИКАЯ ОХОТА»)**

В данной статье рассматриваются и анализируются особенности перевода компьютерных игр на китайский язык, какие способы перевода использовались чаще всего и по какой причине.

Ключевые слова: компьютерная игра «Ведьмак 3 : Дикая Охота», способ перевода, безэквивалентный, призрак, вампир, локализация.

**METHODS FOR THE TRANSLATION OF
THE EQUIVALENT-FREE VOCABULARY IN THE LOCALIZATION
OF COMPUTER GAMES ON CHINESE LANGUAGE
(ON THE EXAMPLE OF GAME «THE WITCHER 3 : WILD HUNT»)**

The article describes and analyzes features of translating computer games into Chinese language, what translation methods were used most often and why.

Keywords: computer game “The Witcher 3 : Wild Hunt”, translation methods, equivalent-free, ghost, vampire, localization.

Игровая индустрия – одно из самых перспективных и быстроразвивающихся направлений в современном мире. Современный человек постоянно сталкивается с компьютерными играми в своей жизни. Многие компании инвестируют в игровую индустрию. Например, Китайская компания Tencent, которая известна такими проектами как League of Legends и Call of Duty, в 2011 году выкупила 97% акций Riot Games, а в 2015 выкупила оставшиеся 7%. Также Tencent принадлежит 40% акций американской компании Epic Games, которые являются создателями игрового движка Unreal Engine [3, с. 173]. Исследование компьютерных игр началось только в 2001 году, поэтому это одно из самых молодых и малоизученных направлений в современной культуре [6].

Безусловно, развитие игровой индустрии неразрывно связано с развитием игровой локализации. А. В Павлов. пишет, что языковая локализация – это не просто перевод, а адаптация исходного текста для конкретной группы населения, определенной страны. Если реалии одной страны не будут адаптированы под реалии другой, то это вызовет не понимание у игроков, и соответственно конечный продукт пользоваться спросом не будет [5, с. 159–161]. Нами будут рассмотрены способы перевода безэквивалентной лексики на примере слов из игры «Ведьмак 3: Дикая Охота». В данной игре присутствует огромное количество безэквивалентной лексики, которая характерна для славянской культуры и не имеет полных или частичных аналогов среди лексических единиц переводимого языка, что вызывает интерес для исследования [1, с. 93].

В ходе исследования нами была использована классификация В. С. Виноградова. Он определили 5 типов перевода реалий: поморфемный перевод (калькирование), описательный (перифрастический), фонетический, уподобление, гипогиперонимический. Нами были отобраны две категории существ: “духи и призраки” (покаянник, призрак с картины, лихо у колодца, полуденница, полуночница, лешачиха, моровая дева, этерал) и “вампиры” (брукса, высший вампир,

гаркаин, катакан, фледер, протофледер, стрыга, Ориана, Верина), так как данные категории самые многочисленные.

“Покаянник” 忏悔灵 (chàn huǐ líng). В бестиарии “покаянник” – несчастный дух, который появился в результате преступления или подлого проступка. При передаче на китайский язык используется 忏悔灵 (chàn huǐ líng), где иероглиф 忏 (chàn) означает ‘раскаяние, каяться’, а иероглиф 悔 (huǐ) можно перевести как ‘испытывать угрызения совести, питать раскаяние’. Иероглиф 灵 (líng) является словом-классификатором (используется как для образования новых слов, так и входит в состав уже существующих, обозначающих духов, например, 山灵 (shān líng, ‘духи гор’) или 先灵 (xiān líng, ‘души покойный предков’) и так далее). Таким образом, ‘покаянник’ был переведен при помощи калькирования или поморфемного перевода.

“Призрак с картины” 画中妖灵 (huà zhōng yāo líng). Это призрак Ирис фон Эверек, которая играет важную роль в сюжете дополнительного материала к игре «Ведьмак 3», а именно “каменные сердца”. Ее дух наделен особыми свойствами и способностями: он впитал в себя всю боль, гнев и ненависть, которую испытывала девушка при жизни из-за своего мужа Ольгерда, также дух питается энергией картин, которые писала сама Ирис. Именно поэтому он выделяется отдельно в категории “призраки”. В Китайской локализации фигурирует название «画中妖灵» (huà zhōng yāo líng), где 画中 (huà zhōng) можно перевести как ‘запечатлеть на картине’, а слово 妖灵 (yāo líng) означает ‘призрак’. Следовательно, описательный тип перевода.

“Лихо у колодца” 井边的恶魔 (jǐng biān de è mó). Полуденница, которая также, как и дух Ирис фон Эверек, вынесена отдельно в категории “призраки”. 井边 (jǐng biān) можно перевести как ‘возле колодца’ или ‘у колодца’, здесь наглядный пример синтаксического уподобления. С переводом слова “лихо” возникли проблемы, так как в китайском языке отсутствует данное понятие, поэтому переводчики взяли приблизительное по значению 恶魔 (è mó), что можно перевести как ‘демон’ или ‘дьявол’. При данном переводе использовали описательный.

“Полуденница” 日间妖灵 (rì jiān yāo líng). Призрак, который встречается в яркий и солнечный день на полях. Полуденницы водят хороводы, пытаясь завлечь в свой круг людей, представляют собой изможденных девушек со светлыми волосами и в изодранной одежде. Так как 日间 (rì jiān) означает ‘днем, в дневное время’, 妖灵 (yāo líng) является классификатором, обозначающим призраков. Получается ‘дневной призрак’, что по содержанию соответствует названию на русском языке. Переведено при помощи калькирования.

“Лешачиха” 树林女妖 (shù lín nǚ yāo). Полуденница, обитающая в лесу около деревни и наводящая страх на местных крестьян, которые по незнанию чудовища дали ей такое название. Название “лешачиха” происходит от другого лесного духа – “лешего”. В бестиарии игры он описывается как дух, который обитает глубоко в лесу и следит за тем, чтобы никто не причинял вред природе. При передаче на китайский язык использовали 树林女妖 (shù lín nǚ yāo), где 树林 (shù lín) можно перевести как ‘лес’, а 女妖 (nǚ yāo) или ‘ведьма’ на русском указывает на то, что это женский дух. Таким образом, получается ‘лесная ведьма’, что вполне описывает основные характеристики призрака, следовательно,

здесь переводчики использовали калькирования. Похожим образом переведен призрак 瘟疫妖女 (wēnyù yāonǚ) или ‘морская дева’. Этот призрак является порождением людских страданий во время пандемий. 妖女 (yāonǚ) переводится как ‘ведьма’, а 瘟疫 (wēnyù) можно перевести как ‘мор, бич’ или ‘чума’. Следовательно, “морская дева” на китайский язык также была переведена при помощи калькирования.

“Этерал” 虚无 (xūwú) – страх Ирис фон Эверек, который воплотился в реальность. Ирис всегда боялась смерти своего мужа, поэтому этот дух принял его обличие. 虚无 (xūwú) можно перевести как ‘ничто’, возможно, переводчики имели в виду, что эта сущность буквально появляется из ничего. Тип перевода – калькирование.

“Полуночица” 夜间妖灵 (yèjiān yāo líng). Этот дух очень похож на “полуденницу”, единственное отличие – он появляется в полночь. При передаче на китайский язык использовали 夜间妖灵 (yèjiān yāo líng). 夜间 (yèjiān) обозначает ‘полночь’, а слово 妖灵 (yāo líng), как и у “полуденницы”, является классификатором, обозначающим призраков. Способ перевода – калькирование.

“Брукса” 吸血女妖 (xīxuè nǚyāo). Один из подвидов вампиров, максимально похожий на людей. Представляют из себя женщин с длинными черными волосами. 吸血 (xīxuè) переводится как высасывать ‘кровь’ или ‘вампиризм’, 女妖 (nǚyāo) можно перевести как ‘ведьма’. При переводе данного слова использовали калькирование.

“Высший вампир” 高阶吸血鬼 (gāojiē xīxuèguǐ). 高阶 (gāojiē) означает ‘высшая ступень’ или ‘высшего порядка’. 吸血鬼 (xīxuèguǐ) переводится как ‘вампир’. Можно перевести как ‘вампир высшей степени’, что соответствует названию на русском языке. Таким образом, это описательный тип перевода.

“Гаркаин” 蝠翼脑魔 (fúyì nǎo mó). Чудовище, которое является созданиями с зеленоватой, либо серой кожей, длинными четырехпальными руками с когтями. В мифологии “гаркаин” – существо, имеющее крылья как у летучей мыши, поэтому, скорее всего, его название переводили опираясь на мифологию народов, а не на бестиарий игры, так как иероглиф 蝠 (fú) может переводиться как ‘летучая мышь’; 翼 (yì) – ‘крыло’; 脑 (nǎo) – ‘мозг’; 魔 (mó) – ‘злой дух’, ‘демон’. Следовательно, это поморфемный способ перевода.

“Фледер” 蝠翼魔 (fúyì mó). Вампиры, которые чаще всего избегают поселений людей, имеют крылья и лапы с острыми когтями. Хотя и имеют крылья, летать “фледер” не умеет. При передаче на китайский язык использовали 蝠翼魔 (fúyì mó), так как иероглиф 蝠 (fú) может переводиться как ‘летучая мышь’, 翼 (yì) – ‘крыло’, 魔 (mó) – ‘злой дух, демон’. Перифразический тип перевода.

“Протофледер” «原蝠翼魔» (yuánfúyì mó). Предок “фледера”, отличающийся лишь сиянием, которое исходит изнутри головы. 原 (yuán) имеет значение ‘изначальный’, что соответствует приставке *proto-* в русском языке. Название чудовища передано при помощи калькирования.

“Стрыга” 吸血妖鸟 (xīxuè yāoniǎo). Женщина, превратившаяся в монстра в монстра в результате проклятия. При передаче на китайский язык использовали 吸血妖鸟 (xīxuè yāoniǎo). 吸血 (xīxuè) переводится как ‘высасывать кровь’ или ‘вампиризм’, 妖 (yāo) – ‘нечистая сила, нечисть’ или ‘оборотень; чудовище’, 鸟 (niǎo) – ‘птица, птичий’. В римско-латинском фольклоре стрыги – ведьмы, по-

томки гарпий. Из-за этого переводчики могли добавить в название иероглиф 鸟 (niǎo). Это описательный тип перевода.

Слова “Вереена” 薇瑞娜 (wēiruìnà), “Катакан” 卡塔卡恩 (kātākǎ’ēn), “Ориана” 欧立安娜 (ōulìǎnnà) были переведены фонетическим способом [8, 7, 2].

Для передачи на китайский язык переводчики использовали более близкие к китайской мифологии понятия, например, в названии «полуденница» присутствуют иероглифы 妖灵 (yāo líng), где 妖 (yāo) обозначает женских духов или призраков, а 灵 (líng) указывает на бестелесных духов. Иероглиф 鬼 (guǐ) используется только в одном названии – высший вампир. Изначально данный иероглиф обозначал шамана в маске, также, в своём труде «Демонология Древнего Китая» Ян Якоб Мария де Гроот пишет, что 鬼 (guǐ) наделены человеческими атрибутами. “Высшие вампиры” также внешне ничем не отличаются от людей. Иероглиф 魔 (mó) – дух, который убивает людей и вредит их жизни, 恶魔 (è mó) коварного, злого или преступного человека. Данное сочетание встречается в названии “лихо у колодца” – это дух, который появился в результате преступления [8, 10].

Таким образом, из 17 слов 9 (52,9%) были переведены при помощи калькирования, 5 (29,4%) – при помощи описательного перевода и 3 (17,4%) – при помощи фонетического способа. На наш взгляд, большинство слов было переведено при помощи калькирования вследствие того, что данный способ перевода позволяет точнее передать смысл на переводимом языке. Также, калькирование значительно упрощает восприятие, в отличие от описательного способа перевода, при котором слова превращаются в сложные и длинные конструкции. Фонетический способ в основном использовали для перевода имен отдельных персонажей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бархударов, Л. С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода / Л. С. Бархударов // Международные отношения – 1975. – С. 240.
2. Виноградов, В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В. С. Виноградов // Издательство института общего среднего образования РАО. – 2001. – С. 117–120.
3. Дертев, А. В. Китайский игровой рынок и государство : прошлое, настоящее и будущее / А. В. Дертев // Федеральное государственное бюджетное учреждение науки Институт Дальнего Востока Российской академии наук. – 2022. – С. 175.
4. Палов, А. В. Проблемы локализации ММОРПГ (Многопользовательских Ролевых Он-лайн-игр) / А. В. Павлов, Н. А. Каширина // Международный журнал экспериментального образования – 2014. – № 6–2. – С. 159–161.
5. Де Гроот, Я. Я. М. Демонология Древнего Китая / Я. Я. М. де Гроот // Евразия, 2000. – С. 346.
6. Исследования компьютерных игр, год первый [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа : <https://gamestudies.ru/translations/aarseth-year-one/>. – Дата доступа : 14.02.2023.
7. ФЭНДОМ [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа : [https://vedmak.fandom.com/wiki/Монстры_\(Ведьмак_3\)](https://vedmak.fandom.com/wiki/Монстры_(Ведьмак_3)). – Дата доступа : 14.02.2023.
8. Hanziyuan.net [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа : <https://hanziyuan.net/>. – Дата доступа : 26.02.2023.
9. Witcher.huijiwiki [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа : <https://witcher.huijiwiki.com/wiki/分类:物种>. – Дата доступа : 14.02.2023.
10. Zdic.net [Электронный ресурс]. – 2005. – Режим доступа : <https://www.zdic.net/hans/>. – Дата доступа : 26.02.2023.