

УДК 347.78.034

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ВИДЕОИГР НА КАЗАХСКИЙ ЯЗЫК

Бадалиев Азатбек Манонович

Azatbek_777@mail.ru

Магистрант специальности 7М02313 «Переводческое дело» ЕНУ им. Л.Н.Гумилева,
г.Нур-Султан, Казахстан

Научный руководитель – М.Амалбекова

Видеоигры в современном мире стали неотъемлемой частью общества, так как являются источником развлечения как и для молодого, так и более взрослого поколения. На данный момент, согласно исследованию компании DFC Intelligence [1], за видеоиграми проводят свое время 3.1 миллиарда людей по всему миру, что составляет 40% от населения земли. За свой короткий путь, с начала 80-х годов, индустрия видеоигр развилась до таких масштабов, что игровые компании начали соревноваться с крупными компаниями-гигантами. Не остался в стороне и Казахстан.

В Казахстане с недавних времен обеспечение субтитрами абсолютно всех продуктов художественного кино стало обязательным. Есть три основные причины, из-за которых был утвержден данный законопроект. Во-первых, обеспечение доступа к просмотру кино населению, говорящему только на казахском языке. Во-вторых, присутствие субтитров на казахском языке помогает людям, изучающим казахский язык, а также в некоторой степени улучшает ситуацию проблемы знания родного языка в Казахстане. В-третьих, наличие казахского дубляжа и субтитров помогает развитию казахской киноиндустрии. То же самое должно относиться и к видеоиграм, так как аудитория игроков в Казахстане является большой. Перевод видеоигр на казахский язык, может быть полезен по некоторым причинам. Во-первых, существуют познавательные и развивающие игры для детей. Присутствие казахской локализации в большей степени поможет молодому поколению не только изучать казахский язык, но и получать информацию на своем родном языке. Во-вторых, отличие видеоигр от кинематографа в том, что игрок напрямую взаимодействует с происходящим на экране. Видеоигры интерактивны, поэтому они помогают игрокам легче понять и запомнить информацию. В видеоиграх есть множество повторяющихся вещей, например, уровень обучения, кнопки в меню, диалоги и реплики персонажей. Если игра в определенных моментах становится сложной, игроку приходится производить одни и те же действия, повторно слушать диалоги и читать субтитры, при этом не теряя интерес в процессе. Множественное повторение поможет игрокам подсознательно учить язык. Видеоигры помогут игроку повысить его словарный запас, так как в играх преобладает обилие текста, например, описания предметов, полноценные книги, заметки и т. д., что дополнительно повысит навыки чтения. Присутствие казахского дубляжа также поможет в улучшении навыков аудирования. Людям интереснее быть участником истории, нежели пассивным зрителем. В-третьих, перевод видеоигр на казахский поможет обретению большей аудитории, что приведет к нескольким результатам. Во-первых, увеличение казахской аудитории в видеоиграх поднимет казахский регион на рынке индустрии видеоигр, что сделает Казахстан более привлекательным для крупных игровых компаний в расширении их охвата. Так как рынок игровой индустрии очень богат, это поможет Казахстану в развитии. Кроме того, позволит казахстанским программистам и разработчикам игр быстрее развиваться. Развитие игровой индустрии в Казахстане повлечет за собой появление не только новой работы для переводчиков в Казахстане, но и развитию сферы дубляжа.

Одним из самых важных аспектов перевода видеоигр является перевод диалогов. Основная трудность, которая возникает перед переводчиком видеоигры – это укладывание текста в губы персонажа, иными словами – липсинг. Для достижения липсинга от переводчика требуется во время перевода учитывать количество слогов, употребляемых в оригинале. Переводчику нужно не только следить за правильностью перевода текста, но и за его объемом. Далее будут приведены примеры из видео игры «*God Of War*» [2]

Оригинал:

Freya: I know the way how you feel has not changed, but I really want you to... [3] (17 слогов)

Baldur: H... How... I feel? How I feel? [3] (7 слогов)

Русская адаптация:

Фрея: Я понимаю, то как ты чувствуешь не изменилось, но... [3] (17 слогов)

Бальдур: Чувствую? Как чувствую? [3] (7 слогов)

Казахская адаптация:

Фрея: Сен қалай сезінетінін өзгермегенін білемін, бірақ... [4] (18 слогов)

Бальдур: Сен білесің? Білесің? [4] (7 слогов)

В данном диалоге переводчикам пришлось подвергнуть текст некоторым изменениям. Так как оригинальный текст *I know the way how you feel has not changed, but I really want you to...* включает в себя 17 слогов. Вследствие этого переводчику нужно преобразовать текст таким

образом, чтобы количество слогов было соответствующе. В русской локализации *Я понимаю, то как ты чувствуешь не изменилось, но...* - 17 слогов, что является нужным количеством для укладывания текста под губы персонажа. По причине того, что переводчику потребовалось изменить содержимое текста, перевод подвергся некоторым опущениям. Вторая часть предложения, а именно *but I really want you to...* в ходе перевода было опущено, что является ошибкой. В русской адаптации в контексте сцены игрок не узнает, что Фрея хотела о чем-то попросить Бальдура. Данное предложение можно было перевести не теряя содержимого, при этом сохранив количество слогов. Например: *Я знаю, твои чувства не изменились, но я прошу...* Перевод на казахский язык производился с русского языка, по этой причине ошибки, допущенные в русской адаптации, в основном также присутствуют и в казахской версии. В казахской версии данное предложение имеет 18 слогов, что является соответствующим для укладки текста в губы персонажа.

В оригинальной версии Бальдур одновременно шокирован и взбешен словами Фреи. В русской и казахской версии данная деталь менее выражена. Также в русской адаптации была упущена важная деталь, а именно местоимение *Я*. В оригинале Фрея говорит Бальдуру, что она знает, как *он* чувствует, на что Бальдур отвечает *как я чувствую?* В русской версии игры данная деталь была полностью опущена. Если учитывать предыдущий пример, правильный перевод данный диалог должен выглядеть примерно следующим образом:

Фрея: Я знаю, твои чувства не изменились, но я прошу... (16 слогов)

Бальдур: Мои чув... Мои чувства? (7 слогов)

Таким образом будет сохранена оригинальная мысль и эмоциональная составляющая диалога.

Казахская версия несколько отличается от оригинала и перевода на русский. Бальдур в казахской версии акцентирует внимание на то, что Фрея сказала, что *знает*, как он себя чувствует. На что он в замешательстве отвечает *ты знаешь? знаешь?* Данное изменение никак не влияет на восприятие диалога, сохраняя мысль оригинала.

Оригинал:

Atreus: I'm sorry. [3](4 слога)

Kratos: Do not be sorry, be better.[3] (8 слогов)

Русская адаптация:

Атрей: Прости меня.[3] (4 слога)

Кратос: Не извиняйся, стань лучше.[3] (8 слогов)

Казахская адаптация:

Атрей: Кешір мені [4] (4 слога)

Кратос: Кешірім сұрама, жақсы бол [4] (9 слогов)

В английском языке используется очень красивая конструкция, а именно двойное *be*, которая позволяет очень выразительно и четко доносить определенную мысль. В русской адаптации данная деталь была полностью опущена. Вследствие этого предложение на русском языке звучит менее выразительно. Но данная проблема возникла непосредственно из-за липсинга. Так как предложение в оригинале имеет всего 8 слогов, передать данную конструкцию на русском языке очень тяжело. Например, правильный перевод вне липсинга следующий: *Не нужно/надо извиняться, нужно/надо стать лучше*, однако таким образом предложение становится длиннее на 4 слога, что делает невозможным укладку текста в губы персонажа. В казахской версии допущены идентичные ошибки.

Оригинал:

Kratos: Now, do you remember where is the witch is living? [3] (13 слогов)

Atreus: She's there, behind the big statue of Thor. [3] (10 слогов)

Русская адаптация:

Кратос: Хорошо, куда будем отправляться дальше? [3] (13 слогов)

Атрей: Вон там, за большой статуей Тора [3] (10 слогов)

Казахская адаптация:

Кратос: Жарайды, енді біз қай жаққа барамыз? [4] (12 слогов)

Атрей: Ана жерде, үлкен Тордың артында [4] (11 слогов)

В оригинале Кратос задает вопрос: *Ты знаешь где живет ведьма?*, Атрей отвечает: *Вон там, за большой статуей Тора*. В русской версии был изменен изначальный вопрос Кратоса, что является ошибкой, так как отсутствует контекст того, к кому они отправляются. Помимо этого, на вопрос *куда?* Атрей отвечает: *вон там*, что является грубой ошибкой. В данном случае правильной было бы перевести как:

Кратос: Так, ты же помнишь какой путь ведет к ведьме? (13 слогов).

Атрей: Вон тот, за большой статуей Тора (10 слогов).

Таким образом сохраняется целостность и смысл диалога.

Казахская версия имеет идентичные с русским переводом ошибки, так как перевод был произведен с русского языка. Кроме этого, в казахском переводе было опущено слово *статуя*, что является важным элементом, так как действия игры разворачиваются в мире греко-римской мифологии. Поэтому характеристика того, что эта *статуя* является важной деталью, так как в их мире существует настоящий Тор. Правильным вариантом является:

Кратос: Жарайды, жалмауыз кемпірге қалай жетеміз? (14 слогов).

Атрей: Тор мүсінінің артындағы жолмен (11 слогов).

Приведенные выше примеры демонстрируют, какие трудности могут предстать перед переводчиком видеоигр.

Список использованных источников

1. Global video game consumer segmentation – DFC Intelligence (2022).
2. Видеоигра «God of war».
3. Официальный перевод видеоигры «God of war».
4. Любительский перевод видео игры «God of war» на казахский Александра Шпанского.