

Itä-Suomen yliopisto
Filosofinen tiedekunta
Vieraat kielet ja käännöstiede
Venäjän kieli ja kääntäminen

Разговорная речь русского языка в профессиональном и любительском переводе компьютерной игры *Fallout 2*: сравнительный анализ

Razgovornaja re russkogo jazyka v professional'nom i ljubitel'skom perevode komp'juternoj igry *Fallout 2*: sravnitel'nyj analiz

Venäjän puhekielen käytön vertailu *Fallout 2*:n ammattilais- ja harrastelijakäännöksessä

Pro gradu-tutkielma

Huhtikuu 2014

Eemeli Sorri

ITÄ-SUOMEN YLIOPISTO – UNIVERSITY OF EASTERN FINLAND

Tiedekunta – Faculty Filosofinen tiedekunta		Osasto – School Humanistinen osasto	
Tekijät – Author Kalle Eemeli Sorri			
Työn nimi – Title Razgovornaja reč' russkogo jazyka v professional'nom i ljubitel'skom perevode komp'yuternoj igry <i>Fallout 2</i> : sravnitel'nyj analiz Venäjän puhekielen käytön vertailu Fallout 2:n ammattilais- ja harrastelijakäännöksessä			
Pääaine – Main subject	Työn laji – Level	Päivämäärä – Date	Sivumäärä – Number of pages 67 s., suomenkielinen tiivistelmä 11 s.
Venäjän kieli ja kääntäminen	Pro gradu -tutkielma	x	24.3.2014
	Sivuainetutkielma		
	Kandidaatin tutkielma		
	Aineopintojen tutkielma		
Tiivistelmä – Abstract			
<p>Исследование изучает возможные различия в переводе разговорного языка англоязычной компьютерной игры <i>Fallout 2</i> на русский язык двумя группами переводчиков. Игра переведена с американского английского на русский язык двумя разными группами переводчиков: российской компанией 1С, занимающей дистрибуцией и локализацией компьютерных игр, и пиратской переводческой группой PC Boheme. Из текстовых файлов игры, содержащих реплики игровых персонажей на английском языке, отобраны те персонажи, в речи которых широко используются разговорные элементы. Из речи данных персонажей выделены реплики, содержащие разговорные элементы. Затем этим репликам сопоставлены соответствующие реплики в двух переводах. Идентификация разговорных элементов производилась с помощью словарей и научной литературы, посвященной разговорной речи и ее переводу. Целью работы является дескриптивный анализ употребления способов перевода, использованных двумя группами переводчиков для воспроизведения эффекта разговорной речи в репликах игровых персонажей, на уровне лексики, грамматики, прагматики.</p> <p>Собственно аналитический этап работы состоял из двух фаз. Вначале проводился анализ материала при помощи лингвистической теории перевода Я. И. Рецкера: было проанализировано употребление эквивалентов, аналогий и трансформаций в двух переводах. Потом анализировалось употребление отдельных черт разговорной речи (порядок слов, обценная / ненормативная лексика, эллипсис). В конце в фокусе внимания оказывается перевод реплик отдельных игровых персонажей, черты их речи.</p> <p>Варианты употреблены в обоих переводах в той же мере, но случаев, где слово переведено обеими группами идентично лишь 19. Из обценной лексики 27% переведено идентично. Между переводами обнаруживаются существенные различия, касающиеся употребления трансформаций. Число реплик, содержащих разные виды компенсации в переводе 1С почти двухкратное. В переводах отсутствуют самые сильные бранные, а также многие черты русской разговорной речи. Стилистическая нейтрализация матерной лексики присутствует в обоих переводах. В переводе PC Boheme обнаруживается несоблюдение переводческой традиции и орфографические и другие ошибки.</p>			
Avainsanat – Keywords Kääntäminen, puhekieli, slangi, tietokonepelit, videopelit, lokalisaatio, amatöörikääntäminen, fanikääntäminen			

Содержание

1 Введение	1
2 Разговорная речь и ее употребление в художественных текстах	3
2.1 Разговорная речь	3
2.2 Различия между разговорной речью американского английского и русского языка	5
2.2.1 Разговорная речь русского языка	5
2.2.2 Разговорная речь американского английского языка	9
2.2.3 Сравнение русской и американской разговорной речи	13
2.4 Перевод разговорной речи художественной литературы и ее элементов	16
3 Компьютерные игры и их переводы	20
3.1 Перевод компьютерных игр	20
3.2 Любительский перевод компьютерных игр	23
4 Материал и методы исследования	24
4.1 Материал	24
4.2 Методы исследования	26
5 Перевод разговорного стиля в игре	29
5.1 Анализ при помощи классификации переводческих способов Рецкера	30
5.1.1 Эквиваленты	30
5.1.2 Аналогии	31
5.1.3 Трансформации	32
5.2 Разговорный порядок слов	38
5.3 Эллипсис	40
5.4 Отсутствие впечатления разговорности	40
5.5 Ненормативная лексика	42
5.6 Перевод реплик отдельных игровых персонажей	48
6. Заключение	57
Исследовательская литература	63
Tiivistelmä	

1 Введение

Вопрос о переводе разговорной речи, разговорного стиля художественного языка и диалектов в переводоведении относительно мало изучен, несмотря на то что множество переведенных на разные языки художественных текстов содержит элементы разговорной речи. Отсутствуют, например, обобщающие научные труды, посвященные изучению переводов разговорной речи, и практические учебники для студентов-переводоведов. Также деятельность переводчиков-любителей не привлекает должного внимания, соответствующего их растущей роли в современном глобальном мире, где переводы, в том числе сериалов, книг и игр, могут быть легко осуществлены и распространены благодаря Интернету и другим видам информационных технологий. Особо в более подробном изучении нуждается перевод компьютерных игр. Их роль как одной из самых популярных форм популярной культуры постоянно растет, круг игроков, и рынок постоянно расширяются. Задачи переводчика компьютерных игр и проблемы, с которыми ему приходится сталкиваться, могут существенно отличаться от других видов перевода. Таким образом, перевод компьютерных игр заслуживает не меньшего внимания, чем перевод литературы, фильмов и программного обеспечения.

Материалом настоящего исследования служит компьютерная игра «Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game», переведенная с американского английского на русский язык двумя разными группами переводчиков: российской компанией 1С, занимающей дистрибуцией и локализацией компьютерных игр, и пиратской переводческой группой PC Boheme. Из текстовых файлов игры, содержащих реплики игровых персонажей на английском языке, отобраны те персонажи, в речи которых широко используются разговорные элементы. Из речи данных персонажей выделены реплики, содержащие разговорные элементы. Затем этим репликам сопоставлены соответствующие реплики в двух переводах. Идентификация разговорных элементов

производилась с помощью словарей и научной литературы, посвященной русской разговорной речи.

Целью работы является дескриптивный анализ употребления способов перевода, использованных двумя группами переводчиков для воспроизведения эффекта разговорной речи в репликах игровых персонажей, на уровне лексики, грамматики, прагматики. Кроме того, внимание уделяется изучению возможных различий, вызванных наличием или отсутствием профессиональной переводческой подготовки, а также изучению способов перевода ненормативной лексики. Работа нацелена также на исследование перевода отдельных разговорных языковых единиц по отношению к репликам игровых персонажей как целому. Гипотезой исследования является утверждение, что в профессиональном переводе ИС чаще, чем в любительском переводе РС Boheme, употребляются приемы, рекомендуемые и освященные переводческой традицией, а, например, обсценная лексика в профессиональном переводе подвергается смягчению или стилистической нейтрализации.

Собственно аналитический этап работы состоит из двух фаз. Вначале проводился анализ материала при помощи лингвистической теории перевода Я. И. Рецкера: было проанализировано употребление эквивалентов, аналогий и трансформаций в двух переводах. Потом анализировалось употребление отдельных черт разговорной речи (порядок слов, обсценная / ненормативная лексика, эллипсис). В конце работы в фокусе внимания оказывается перевод реплик отдельных игровых персонажей, черты их речи. Это позволяет изучать переводы реплик прежде всего в их ситуативном и речевом контексте и рассматривать их как части целого.

В начале работы проводится анализ самого понятия «разговорная речь». Потом обсуждаются сходства и различия разговорной речи в американском английском и русском языках. Следовательно, в главе 2.3 анализируется то, как разговорная речь, или ее отдельные черты, используются в художественных текстах и как переводят разговорную речь. Потом дается анализ компьютерных игр и их переводов, как

профессионального, так и любительского. В главе 5 дается общая характеристика материала и обсуждаются методы исследования.

Сам анализ состоит из двух частей. Вначале проводится анализ при помощи переводческой теории Я. И. Рецкера и анализируется употребление эквивалентов, аналогий и трансформаций в двух переводах. Потом проводится анализ отдельных черт разговорной речи (порядок слов, ненормативная лексика, эллипсис), использованных или не использованных в переводах. Еще в работе подвергается рассмотрению перевод реплик отдельных игровых персонажей, особенностей их речи. В заключении формулируются выводы.

2. Разговорная речь и ее употребление в художественных текстах

2.1 Разговорная речь

Разговорная речь (в российской исследовательской традиции существуют также понятия «разговорный язык», «просторечие» и «разговорный стиль», употребляемые иногда как синонимы) определяется как устная разновидность литературного языка, употребляемая в условиях непринужденного общения в повседневной обиходной ситуации. Под непринужденностью общения понимается речевая ситуация, где между говорящими существуют неофициальные отношения, отсутствует установка на сообщение, имеющее официальный характер, и в ситуации речи нет элементов, нарушающих ее неофициальность, например, посторонние лица или микрофон для записи речи. Основная форма разговорной речи – произносимая, устная речь. Кроме устного режима употребления разговорную речь можно встретить также в письменной форме, например в частных письмах. Разговорная речь противопоставлена кодифицированному литературному языку, используемому в

сфере официального общения. Общими чертами разговорной речи разных языков, разговорными универсалиями, являются неподготовленность, непосредственность речевого акта, взаимодействие вербальных и невербальных (жесто-мимических), т. е. экстралингвистических компонентов, тесная спаянность с ситуацией, высокая эллиптичность высказываний и многочисленные особенности лексики, синтаксиса, словообразования, морфологии и фонологии. (Русский язык: Энциклопедия 2003: 406.)

Стоит также отметить, что место разговорной речи в системе общенационального языка и значение описывающих ее понятий варьируется от языка к языку. (Русский язык. Энциклопедия 2003: 406.) Важно отметить, что в разных языках ситуативная разграниченность стилей речи различается, т. е. характер речи не всегда соответствует принятым в другом языковом коллективе нормам. И. Н. Юра в своем исследовании о студентах-иностранцах Эдинбургского университета в Шотландии приводит примеры, где отмечается, что немецкие и сербские студенты были изумлены разговорностью речи лекторов и считали невозможным, чтобы в их родных странах лекции читались таким образом (Комиссаров 1980). Также, например, в Финляндии, раздробленность сегодняшнего общества, миграции населения и социальная мобильность вносят свой вклад в развитие разговорной речи: уже трудно точно разделить литературную и разговорную речь, диалекты и идиолекты, так как в текстах всех стилей могут обнаруживаться черты других стилей, возникающие в зависимости от ситуации и личных данных говорящего. (Suojanen 1977.)

В данной работе подробно не изучаются фонологические черты и жесто-мимические элементы разговорной речи, главным образом по причине ограниченного объема работы и из-за того, что только часть реплик игры озвучена, а жесто-мимические элементы в игре отсутствуют. Несмотря на это, следует отметить, что иногда в текстовых материалах используются и фонетические черты разговорной речи для создания иллюзии естественного разговорного стиля. Некоторые фонетические

особенности разговорной речи кратко изучены из-за случаев, где в текстовом материале исследования присутствует имитация фонетических особенностей разговорной речи.

2.2 Различия между разговорной речью американского английского и русского языка

В этой главе мы проводим сопоставление разговорной речи русского и американского английского языков. С помощью сопоставления мы можем найти черты, составляющие их своеобразие, черты, отличающие их друг от друга (Русский язык: Энциклопедия: 408). Это поможет нам в анализе способов перевода.

2.2.1 Разговорная речь русского языка

Место русской разговорной речи в системе литературного русского языка определяется разными исследователями по-разному. Ее рассматривают либо как устную разновидность в составе литературного языка, либо как особый стиль. Существует также теоретическая концепция, созданная группой, под руководством Е. А. Земской, которая рассматривает разговорную речь как некодифицированную разновидность литературного языка, в целом отличающуюся от него на разных языковых уровнях (Земская 1979, Русский язык: Энциклопедия: 406).

Разговорная речь русского языка имеет множество грамматических и синтаксических черт, отличающих ее от книжной речи. Одна из важнейших особенностей, имеющих многочисленные манифестации, – порядок слов. Порядок слов в русском языке, в отличие от ряда других языков, например английского, довольно свободный. Это значит, что разные модели порядка слов приносят чаще всего коммуникативные и стилистические нюансы и не относятся к грамматике. Возможны, например, все следующие варианты предложения: *Петя приходил к нам, К нам приходил Петя,*

Приходил к нам Петя, Петя к нам приходил, Приходил Петя к нам. Несмотря на это, русский язык имеет существенные ограничения, накладываемые на порядок слов. Например, предлог нельзя поставить перед словом, к которому он не относится. Также спонтанность и экстралингвистические особенности разговорной речи русского языка связаны с закономерностями словорасположения так сильно, что о них предпочитают говорить как о тенденциях, так как их действие не является абсолютным и строго обязательным. В разговорной речи возможен и другой порядок слов, например постпозиция зависимых существительных по отношению к глаголу. (Земская 1979.)

В списке тенденций в области порядка слов называются следующие явления. Одно из них – актуальное членение предложения. В русской разговорной речи имеется тенденция выносить рему (новую информацию) в начало предложения, т. е. в препозицию. Например, в предложении *Он отличным учителем оказался* рема *отличным учителем* стоит перед глаголом, так как в данном контексте она является новой и самой важной информацией в предложении. В книжной речи царит противоположный принцип. Также, в отличие от книжной речи, в разговорной речи интонация берет на себя роль показателя актуального членения, и рема может быть поставлена в любое место в предложении. В составе различных синтаксических объединений эта черта обнаруживается следующими образами: тенденция к препозиции присубстантивных существительных в родительном падеже (*Брата жена интересно рассказывает*), к препозиции приглагольных существительных в винительном, дательном, творительном и предложном падежах (*Подругу встречаю, сестре расскажи*), к препозиции инфинитива в сочетании «спрягаемая форма глагола + инфинитив» (*Напоминать надоело*), к постпозиции приглагольных наречий образа действия (*Я ударился сильно*). Также следует отметить тенденцию к переносу в конец предложения тех частей предложения, которые имеют меньшее значение. Например, в ситуации, в которой человек ищет свои потерянные ножницы, он вероятнее обратится к другому человеку с предложением *Ножницы ты не брала у меня?*, а не *Ты не брала у меня ножницы?*. Широко употребляются двухвершинные

высказывания, в которых два интонационных центра, например определяемое существительное и согласованное определение (*Прекрасные есть некоторые эти песни*) и глагол и наречие (*Неверно она вела себя в театре*). (Земская 1979.)

Согласованные определения могут занимать в разговорной речи разные позиции. Наиболее характерной позициями согласованного определения является постпозиция, когда определение выражено прилагательным (*Принеси хлеба свежего*), и препозиция, когда оно выражено местоимением (*Мама моя часто его вспоминает*). При определениями, выраженными местоимениями, возможна и дистантная постпозиция: (*Шапка не видел где моя?*) Союзы занимают часто конечную или иногда среднюю позицию (*Меня когда уволят?*) Очень часто употребляется прием добавления, т. е. в конец высказывания могут быть добавлены уточнения и добавления. В предложении *Вы не знаете, процедурный вообще-то открыт, кабинет?* в конец поставлено уточнение «кабинет». Также обращения и другие слова, побуждающие собеседника, могут быть поставлены в любом месте в предложении: *Мои, если можно, не вынимай закладки; Очень, Петенька, я сегодня обрадовалась* (Земская 1979:146). Также глагол нередко ставится в конец предложения (Крылова 1976).

Место вопросительных слов и союзов в разговорной речи может отличаться от норм книжной речи. Если в литературном языке вопросительные слова помещаются в начало фразы, то в разговорной речи они могут занимать любую позицию в высказывании. Это, как и различия актуального членения, в сравнении с книжной речью, объясняется важной ролью интонации в разговорной речи. Например, в предложении *Она живет теперь где?* вопросительное слово помещено в конец предложения и является интонационным центром высказывания. Союзы и союзные слова в разговорной речи часто занимают конечную позицию, так как полупредикативные высказывания нередко не содержат союзов вообще. Если в высказывании все-таки обнаруживается союз или его аналог, то он часто функционально ослаблен, т. е. его легко удалить с высказывания, не меняя смысл

конструкции, и он помещается в конец предложения, например, в следующем диалоге А: *А молчишь почему?* Б: *Думаю потому что.* В обоих предложениях союзы занимают конечную позицию. Возможно и срединное расположение союзов и союзных слов. (Земская 1979) (Крылова 1984: 172-173) В вопросительных предложениях стоит также отметить добавление частицы, а перед вопросительным словом и замену конкретных вопросов *какой?*, *каков?* и *каким образом?* вопросом *как?*, а вопросов *зачем?* и *почему?* словами *чего?* и *что?* (*А чего ты меня спрашиваешь?*) (Крылова 1984.)

Еще одна синтаксическая тенденция разговорной речи русского языка – конситуативный эллипсис, закрепленный за определенной ситуацией, причем в высказываниях имеются нереализованные валентности и стационарные/нестационарные конструкции. Например, в примере *Покажите синие* при слове *синие* отсутствует главное слово (контролер согласования, синтаксический хозяин), то есть пассивная валентность этого прилагательного не реализована. Смысл предложения *Я сейчас быстро* может быть понятен только в породившей его ситуации. Для разговорной речи русского языка характерно употребление конструкций принадлежности «у + родительный падеж» для обозначения разных функций, например событий из жизни человека (*У вас портфель растянулся!*) или обобщающих высказываний (*У детей температура легко подскакивает*) Еще в разговорной речи встречаются конструкции с редупликацией (*шел-шел, после-после* и т. п.), наречия-предикаты (*Это вообще не по-товарищески*) и нулевые глаголы-предикаты. В предложении *Я в институт* нет глагола-предиката (*иду, звоню* и т. п.), и поэтому оно может быть осмыслено по-разному в зависимости от контекста (Земская 1979).

Именительный падеж в разговорной речи – самая частотная из всех падежных словоформ. Это объясняется тем, что в разговорной речи именительный падеж имеет функции, не свойственные ему в книжной речи. Он является единицей, относящейся ко всему высказыванию в целом (*Наш сосед, он каждый год в Крым ездит*), главным

или зависимым членом высказывания (*Он музыкант: он орган и рояль* или *Он жил дом двадцать один*), отдельной реплики диалога (А: *За кого она замуж вышла?* Б: *Химик какой-то*) Также частота употребления частей речи в разговорной речи различается от кодифицированного литературного языка. Местоимения имеют в разговорной речи гораздо большее употребление, чем в книжной речи в силу разных причин. Они широко используются из-за привязки разговорной речи к ситуативному контексту (В магазине: *Мы вон те возьмем*), их экспрессивной функции (*Такой обед был!*) избыточности (*Он говорил ему, что он напишет*), их особой грамматической роли (А: *Еще там был Саша.* Б: *Какой?* А: *Ну такой, в джинсах*). (Земская 1979.) Местоимения часто заменяют имена существительные, семантически опустошенные или полуопустошенные слова (*Надоела мне эта история (=ремонт)*) (Русский язык: Энциклопедия, 408). Из служебных лексики малоупотребительны предлоги и союзы по причине меньшей употребительности существительных, которыми они должны сопровождать, и из-за того, что в разговорной речи часто используются бессоюзные конструкции. Частицы, особенно *вот* и *ну*, в свою очередь обладают высокой частотностью. Стоит также отметить употребление релятивов в разговорной речи (*Ух ты!, Ужас!*). (Земская 1979.)

Из фонетических черт русской разговорной речи, иногда присутствующих и в письменных формах языка, можно назвать утрату отдельных звуков или сочетаний звуков (*тебе – тие*), особенно в высокочастотных словах (*тогда – тода, когда – када*) (Русский язык: Энциклопедия: 407).

2.2.2 Разговорная речь американского английского языка

Вопреки расхожим представлениям о единстве американского английского языка, в США существуют диалекты и вне регионов, традиционно считаемых «диалектными», как, например, в южных штатах. Стоит отметить, что не все черты, которые будут упомянуты ниже, встречаются во всех диалектах и региональных разновидностях речи США. Некоторые из них являются регионализмами или

отражают нерегиональные влияния. Варьирование может иметь место даже среди самих диалектов. Черты разговорной речи в современных США могут в некоторых случаях быть вызваны скорее социальными, чем региональными факторами. (Wolfram, Schilling-Estes 1998, Wolfram, Fasold 1974, Murray, Simon 2008: 221.)

Нерегулярное спряжение глаголов и нестандартные формы прошедшего времени являются одними из самых заметных черт американской разговорной речи. Многие английские глаголы имеют неправильные формы прошедшего времени, но в разговорной речи некоторые из них могут иметь регулярную парадигму спряжения, например, форма прошедшего неопределенного времени глагола *know* – *knew*, но в разговорной речи она может быть и *knowed*, то есть образована регулярным образом с помощью суффикса *-ed*. Также форма прошедшего времени может использоваться как причастие. Более редкой чертой является использование формы прошедшего неопределенного времени глагола как формы настоящего времени (*My dad come here in about 1910*). Форма настоящего времени в некоторых «белых» диалектах также используется как форма прошедшего времени (*I goes downtown and I sees this man*).

В регионе вокруг горной системы Аппалачи и среди афроамериканцев встречается нестандартное спряжение глаголов в настоящем времени (*He walk. The men walks*). Другая черта среди говорящих на этих диалектах – использование специального вспомогательного глагола *done*. При его помощи образуется форма прошедшего времени с акцентом на результативности действия, которая отсутствует в литературном английском языке (*I done forgot what you asked*). Встречается также эллипсис вспомогательных глаголов в начале и конце предложения и двойные модальные глаголы (*I might could go there*). Кроме того, в диалекте этого региона постфикс *-a* может быть прибавлен к слову вместо предлога (*kind of* → *kinda*). Форма *-ing* в конце существительного или глагола часто сокращается до *-in*'.

Двойное отрицание противоречит норме литературного английского языка, но часто встречается в разговорной речи (*The man wasn't saying nothing*). Распространенная

черта негации америкакой разговорной речи – слово *ain't*, которое является самой распространенной чертой разговорной речи США и часто встречается во всех диалектах американского английского. Оно используется вместе отрицания *am not/isn't/aren't, haven't/hasn't* и *didn't*. Что касается порядка слов в отрицании, в речи жителей южных штатах США в определенных случаях отрицательная форма вспомогательного глагола может быть поставлена в начало предложения, а не в конце, как в литературном языке (*Can't nobody do it* вместо *Nobody can do it*). Глагол-предикат *be* имеет в диалектах ряд особенностей. В настоящем времени он может потерять все свои формы кроме *is*, но данное явление варьируется в разных диалектах: в некоторых из них большая часть парадигмы глагола остается нетронутой. В парадигме глагола в прошедшем времени наблюдается такое же явление, особенно среди афроамериканцев. В разговорной речи форма прошедшего глагола *were* используется существенно реже формы *was*, чем в литературном языке. Притяжательная конструкция используется широко, а предлог *of* существенно реже (*Ted's cousin* вместо *Cousin of Ted*).

Встречается отсутствие окончания *-ly* в наречиях (*I checked it pretty careful*). Прилагательные сочетаются со словом *good*. В разговорной речи используются специальные формы личных местоимений (например *ya ye, cha ja*, вместо *you*). Также распространено, особенно в южных штатах, употребление слов *ya'll, you'se* и *you'uns* в качестве показателей второго лица множественного числа. В литературном английском языке слово *you* обозначает второе лицо как единственного, так и множественного числа. Возможно также использование некоторых словосочетаний, например *and them* и *you guys*, в функции личных местоимений. В некоторых диалектах встречаются нестандартные формы второго единственного лица и первого множественного числа *you'uns* и *we'uns*. Вместо указательного местоимения множественного числа *those* большинство говорящих на нестандартных диалектах американского английского используют слово *these*, которое таким образом служит указательным местоимением как единственного, так и множественного числа. Причастие *which* часто используется вместо союза *and*, а причастие *what* вместо

относительного местоимения. В косвенном вопросе порядок расположения подлежащего, вспомогательного и главного глаголов может измениться (*Susan wants to know **should she bring** a casserole*). Посессивные суффиксы и показатели множественного числа могут использоваться в качестве групповых аффиксов и обнаруживают тенденцию прибавляться не только к главному существительному, но и к целым фразам. Таким образом, они формируют целые именные группы множественного числа и родительного падежа (*All three **sister-in-laws****the guy who won the gold medal's** girlfriend*).

Возвратные местоимения первого и второго лица в разговорной речи часто образуются от родительного, а не от винительного падежа личного местоимения (например, *hisself* вместо *himself*). Разговорные черты сравнительных форм – использование компаративных суффиксов *-er* и *-est* или аналитических показателей *more* и *most* при словах, которые в литературном языке сочетаются с альтернативным способом образования компаратива (*A little more close than that. He's the regularest guy I know.*) Способы образования компаративных форм могут быть в разговорной речи также использованы вместе. Атрибутивные частицы могут в разговорной речи изменяться как прилагательные (*That man is the shootin'est fool I know*).

Особенно в афроамериканском английском и, в меньшей мере, в разговорной речи южных штатов встречаются такие черты, как отсутствие в некоторых случаях глагола-связки *be* (*He gone*) и опущение вспомогательных глаголов. Чертами, уникальными для английского языка афроамериканцев, являются использование глагола *be* вместо слов *will* или *would* (*He be here soon*) или грамматическая конструкция, имеющая значение «действие, происходящее периодически». (Wolfram, Fasold 1974, 149-175, Murray, Simon 2008, Wolfram, Schilling-Estes 1998.)

2.2.3 Сравнение русской и американской разговорной речи

Кроме отдельных случаев, порядок слов в разговорной и литературной разновидности американского английского языка не меняется. В русском языке порядок слов формально-грамматического состава довольно свободный, как в литературном, так и в разговорном языке, что дает возможность использовать ее как способ изменения стилистической окраски. Русское высказывание может обрести разговорную окраску при помощи только разговорного порядка слов, но в американском английском разговорная окраска в большинстве случаев может быть придана с помощью нестандартных форм глаголов, сравнительных форм прилагательных или форм прошедшего времени. Из-за того что в русском языке лишь одно прошедшее время, таких грамматических возможностей там нет. Американский разговорный английский язык в большей степени, чем русский язык, опирается на формы прошедшего времени, отличающиеся от норм литературного языка, или на формы, совсем в них не присутствующие.

В разговорной речи американского английского имеется более широкий выбор личных местоимений, чем в русском языке. Некоторые разговорные личные местоимения американского английского, например *ya'll*, несут также и другое грамматическое значение, которого нет в литературном языке, но разговорные личные местоимения русского языка представляют собой лишь варианты. Русская речь, в свою очередь, может приобрести разговорный оттенок с помощью употребления местоимений и частиц.

В исследованиях разговорной речи английского языка большое внимание уделяется региональным диалектам разных стран, а в русских исследованиях разговорная речь изучается как целое. Одна причина может быть в том, что диалектные различия в русском довольно невелики по сравнению с английским: речь петербуржца не отличается от речи жителя Владивостока в той мере, как отличаются некоторые американские диалекты, не говоря уже о других вариантах английского языка.

2.3 Разговорная речь в художественной литературе

В отличие от «настоящей» непринужденной разговорной речи, существует разговорный вариант художественного стиля, который является объектом изучения в этой работе. Текстовый материал компьютерных игр может принадлежать разным стилям в зависимости от его функции. В данном случае материал исследования (реплики вымышленных персонажей) имеет художественную и выразительную функцию, и его следует изучать, как, например, изучаются тексты художественной литературы.

Используя разговорный стиль художественного языка, писатель не стремится к полному воспроизведению разговорной речи, а стремится именно к созданию правдоподобной иллюзии разговорной речи (Suojanen 1979, Tiittula, Nuolijärvi 2007: 387). В художественных текстах довольно редко используется настоящая разговорная речь со всеми ее чертами. Причина предпочтения этих способов создания иллюзии аутентичной разговорной речи лежит в беспорядочности последней. Предложения в разговорной речи часто неполны и бессвязны, что мешает читателю в понимании текста. В живой речевой ситуации говорящие имеют возможность опираться на саму ситуацию, ее подоплеку и общность взгляда собеседников на мир. Из-за этого станет возможным отсутствие ситуативной информации в речи. Ситуативная речь и эллипсис, в разговорной речи являющиеся естественным элементом, в книжной речи являются мешающими читателю элементами. Таким образом, разговорная речь художественных текстов – это не настоящая речь, используемая людьми в обыденной жизни, а прием художественной литературы, который превращает разговорную речь в плотный организованный стиль и частично стандартизирует ее, приближая к нормам литературного языка, не страдающего от повторов и слов-паразитов живой речи. (Suojanen 1979.) Разговорная речь является «тем источником, откуда сниженный стиль черпает экспрессивные, в первую очередь лексические средства» (Русский язык: Энциклопедия 2003 : 408).

Такой художественный стиль литературного языка лишен спонтанности настоящей разговорной речи, так как он является спланированным и обдуманым. Как отметил А. С. Пушкин, «автор отбирает только такие (черты), которые могут служить сигналом разговорного стиля...» (Бондалентов 1987). Способы, при помощи которых писатель создает иллюзию разговорной речи и освещает характер и социальный фон книжных персонажей, являлись разными для писателей разных эпох. Например, в 19 веке писатели Восточной Финляндии употребляли в своих произведениях синтаксические и морфологические черты своих родных диалектов, а региональная лексика оставалась малоупотребительной. В 20 веке писатели стали опираться и на лексические способы создания впечатления живой разговорной речи, заимствуя из локальных диалектов своих родных мест отдельные слова (Tiittula & Nuolijärvi 2007, Suojanen 1979). Употребление разговорного стиля является также всегда сознательным выбором автора, благодаря которому он передает информацию, например, о социальном или территориальном происхождении персонажа. Не исключается даже то, что разговорная речь персонажей и ее различия, являются важными для понимания произведения и значительным фактором, влияющим на интерпретацию книги, как, например, в трилогии Керстин Экман, в которой изображается четырехязычное общество в шведской Лапландии, где языки и диалекты влияют на социальные связи и идентичность персонажей, прежде всего на главной героини, которая пытается справиться с трудностями в чужом для нее регионе и встроиться в новое общество (Tiittula & Nuolijärvi 2007). Американский автор детективов Реймонд Чендрел использовал для создания иллюзии о мире крупных преступников в своих произведениях сленг, которого в таком виде, как было представлено в его книгах, на самом деле не существовало (Linder 2000).

2.4 Перевод разговорной речи художественной литературы и ее элементов

Как было упомянуто выше, разговорная речь, используемая в художественных произведениях, не тождествена соответствующему стилю живой речи, а является подстилем языка литературы. Беглый перевод такого текста и успешное использование элементов разговорной речи требуют от переводчика столько же усилий и умения, как и от писателя. Трудности перевода разговорной речи и разговорного стиля лежат в больших различиях между разговорной речью и разговорным стилем в разных языках, и в некоторых случаях в отсутствии эквивалентов разговорных слов, особенно сленговых (Линдер 2000, Комиссаров 1999). Согласно опросу Суоянена, для финских переводчиков самая трудная область перевода разговорной речи – это лексика, особенно сленговая (Suojanen 1979).

Стремление к полностью разговорному переводу означает отказ от дословного перевода. Так, по мнению М. К. Суоянена, переводчик должен «облачаться в мантию писателя» и отказываться от дословного перевода, чтобы создать иллюзию разговорной речи. Успешный перевод требует от переводчика использования разговорных элементов в нужных местах таким образом, чтобы они не «выскакивали» из текста и не нарушали целостности произведения (Suojanen 1979). Выборочное использование разговорных черт рекомендует Комиссаров (1980: 130). Р. Ланг (Lung 2000) и Д. Линдер (Linder 2000) пишут, что, принимая во внимание различия в способах создания эффекта разговорной речи в китайском и английском языках, его воспроизведение возможно при использовании принципа динамической эквивалентности, т. е. при помощи компенсаций. В примере Ланга разговорные элементы английского языка в китайском переводе заменены разговорными элементами, свойственными для китайского, например особым использованием тонов и омонимов.

Также, по мнению Комиссарова (1980:128), создание требуемого впечатления возможно с помощью «указателей», т. е. присутствие в тексте социальных диалектов делает работу переводчика намного легче, так как социальные диалекты разных языков, в том числе арго, подобны друг другу. Территориальные диалекты, в свою очередь, не имеют прямых эквивалентов в разных языках, несут с собой точно разные социальные, этнические и культурно-стереотипические ассоциации, и поэтому полностью заменять их друг другом нецелесообразно. В художественных произведениях их часто используют как социальные диалекты: их главной задачей является указание не на «малую родину» говорящего, а на его социальную принадлежность, уровень образования и т. д. (Комиссаров 1980: 127–128, Linder 2000). Согласно Линдеру (Linder 2000), в переводе социального диалекта речь идет больше о сохранении интертекстуальной согласованности, чем о создании эквивалента. Важна именно социолингвистическая функция диалекта, а не его лингвистическая форма. Переводя слова, несущие эмоциональное, стилистическое или образное значение, переводчику следует учитывать также и его окраску: слова, имеющие одинаковые значения в определенных языках, могут отличаться стилистически (Комиссаров 1980:126).

У каждого переводчика вырабатывается свой стиль в переводе разговорной речи. Некоторые прибегают лишь к использованию лексических черт разговорной речи, а в синтаксисе остаются в рамках структур литературного языка, что, согласно исследованию Суоянена, является среди финских переводчиков самым распространенным способом перевода разговорной речи. Существуют и противоположные примеры, но Суоянен считает, что профессиональный переводчик умеет воспроизводить разговорное впечатление без лишнего использования разговорных элементов (Suojanen 1979). Согласно исследованию Тийттула и Нуолиярви (Tiittula & Nuolijärvi 2007), такое избирательное отношение к элементам разговорной речи пользуется популярностью и среди финских переводчиков художественной литературы. Таким образом, умеренное использование разговорной

речи в переводах – довольно популярный способ создания эффекта разговорной речи.

Частью разговорного языка также является ненормативная лексика, находящаяся за пределами литературной нормы. Она содержит матерные слова и выражения, которые являются недопустимыми в кодифицированном литературном языке (Русский язык 2001). Перевод ненормативной лексики является особенно трудной областью переводческой деятельности из-за форм и ситуаций употребления мата, специфических для оригинального языка и культуры. Таким образом, дословный перевод в таких ситуациях часто невозможен (Fernandez Fernandez 2009, Suojanen 1979) или приводит к нарушению языковых норм (Комиссаров 1980: 126, Fernandez Fernandez 2009: 212). Поскольку переводчику надо все время балансировать между верностью оригинальному тексту и естественностью перевода, дать исчерпывающий ответ на вопрос, как переводить мат и какой теорией пользоваться при их анализе, нельзя (Paavilainen 2007, Hjord 2007). Во многом трудность в переводе ненормативной лексики состоит в том, что кроме отсутствия прямых эквивалентов переводчик сталкивается еще с межъязыковой вариативностью в частотности использования отдельных ненормативных слов, а также в представлениях о том, какой мат свойствен той или иной социальной или возрастной группе. Изучив перевод ирландского романа, содержащего ненормативной лексики, на немецкий язык, Д. Линдер отметил, что мат и другие лексические элементы, уникальные для Ирландии и Дублина, в немецком переводе обретали форму «стандартизованного» разговорного немецкого (Linder 2000). Часто переведенный мат или слишком вял, или не соблюдает нормы ПЯ (Fernandez Fernandez 2009). На перевод мата могут значительно влиять обычаи, характер и даже религиозность переводчика. Из-за отсутствия правил и традиции при переводе мата, перевод может значительно варьировать у разных переводчиков (Hjord 2007).

На вопрос о том, какие именно черты разговорной речи следует использовать в переводе, невозможно дать однозначный ответ. В некоторых случаях даже удаление

всех или части разговорных элементов из текста может оказаться наилучшей альтернативой (Linder 2000, Комиссаров 1999: 140–141). Успешный перевод разговорной речи требует от переводчика углубленного знания и культуры, и диалектов исходного языка (Lang 2000, Комиссаров 1999), и ошибки в этой сфере могут значительно влиять на качество перевода (Horton 1998). Ошибочный или выражающий не те эмоциональные или социальные оттенки перевод теряет часть значения оригинального текста. Успешность и качество перевода не могут быть оценены только на основе сравнения с оригинальным текстом, а в рецензии должно прежде всего быть отражено, как переводчику удалось воспроизвести индивидуально-речевые черты персонажа оригинального произведения, отраженные в его разговорной речи. Если переводчик использует разговорные элементы непоследовательно или только частично, переводя остальной текст литературным языком, читатель может воспринять это как нарушение языковых норм. (Suojanen 1979, Fernández Fernández 2009: 212.)

В переводах разговорной речи обнаруживается тенденция к повышению консервативности и нормативности по сравнению с оригинальным текстом. Тийттула и Нуолиярви также замечают, что даже когда в переводе присутствуют разговорные элементы, их объем меньше, чем в живой речи. (Tiittula & Nuolijärvi 2007.) Л. Тийттула и П. Нуолиярви объясняют это тем, что авторы художественной прозы свободны в создании новых лингвистических норм, но переводчики в большей степени обязаны следовать им. Р. И. Розина (1977: 43) отмечает, что когда единица не несет особой семантической нагрузки и потеря ее не изменяет смысла, а перевод затруднителен, единица часто не передается вообще. Такое же наблюдение делает и Комиссаров (1980: 126), который пишет, что появление элементов оригинального текста, неуместных для стиля ПЯ, приводит к нарушению языковых норм и вдобавок создает дополнительный, даже неприемлемый эффект. Суоянен (Suojanen 1979) в свою очередь замечает, что переводчики боятся делать переводы, которые из-за быстро происходящих изменений в разговорной речи скоро становятся старомодными и утрачивают понятность для читателя из-за устаревания разговорной

лексики. Возможна и обратная ситуация, читатели старшего возраста могут иметь трудности с пониманием речи молодежи. Переводя исторический роман или речь определенной социальной группы, переводчик должен подробно ознакомиться с разговорной речью именно реконструируемой эпохи или социальной прослойки (Suojanen 1979). Работу переводчика можно считать даже труднее работы автора, так как переводчик обязан оставаться верным оригинальному тексту, он не имеет той степени свободы, что имеется у автора. Комиссаров (1980: 125) пишет, что перевод текста, принадлежащего определенному стилю, должен, прежде всего, соблюдать нормы ПЯ, а не ИЯ.

Изучение передачи экспрессивно-стилистических компонентов текста (например, разговорных) в переводе в теоретическом плане рассматривает Комиссаров (1980: 130), который считает, что данная проблема может рассматриваться «в рамках теории эквивалентности или при изучении системы переводческих соответствий между двумя конкретными языками».

3. Компьютерные игры и их переводы

3.1 Перевод компьютерных игр

Компьютерные игры (также широко в русском языке используется термин видеоигры) появились в 1950-е годы в США. Первая коммерческая компьютерная игра «Spacewar», разработанная Стивом Расселсом, вышла в 1961, но широкой популярностью компьютерные игры стали пользоваться в 1978, когда американская компания "Atari" издала игру Понг, в которую можно было играть на телеэкране. Индустрия быстро росла, и на сегодняшний день видеоигры являются глобальным феноменом, уровень капитализации которой можно сравнить с киноиндустрией. Согласно опросу ассоциации американских производителей компьютерных игр Entertainment Software Association в 2006, размер индустрии в США оценивается в

семь миллиардов долларов, причем 38% игроков – женщины. Перевод компьютерных игр играет значительную роль в расширении рынка. Он также стала важной частью самой разработки игр, происходящей одновременно с другими видами работы над играми, и не только на последнем этапе разработки, как прежде. (Bernal Merino 2006.)

Перевод компьютерных игр, или локализация, является одним из самых многосторонних областей перевода. По мнению Бернал-Мерино (2006), он значительно отличается от всех других видов перевода. Компьютерные игры содержат в зависимости от игры множество разных типов текстов и лексики. Например, лексика стратегической военной игры, симулирующей Вторую мировую войну, значительно отличается от лексики автосимулятора гонки F1 или приключенческой игры. Тексты игр имеют самые разные функции. Функция текста симулятора прежде всего информативная, а в ролевой или приключенческой игре, где сюжет и персонажи игрового мира имеют большое значение – экспрессивная. Во многих играх можно встретить разные текстовые типы. Например, в шутере Max Payne кроме информативного текста меню существует и сюжет, насыщенный диалогами и монологами игровых персонажей. В зависимости от игры, перевод компьютерных игр может разделять много общего с переводом субтитров для фильмов или документальной прозы. Кроме этого, игры могут быть основаны на самом разном материале, например, на исторических событиях или детских мультфильмах. (Dietz 2006, Bernal Merino 2006.) В данной работе изучаются диалоги персонажей игры, которые выполняют именно художественную и экспрессивную задачу. Здесь их можно изучать как стиль художественного языка.

Так как компьютерные игры, в сущности, являются компьютерными программами, их перевод разделяет с локализацией других программ технический аспект. В зависимости от игры, перевод может содержать в себе не только перевод текста, но и другую работу. Он может состоять из адаптации интерфейса к новой письменности, например японской иероглифической письменности к латинскому алфавиту, причем

с перерисовкой игровой графики и т. п. Также стоит принять во внимание локализацию игр в смысле их адаптации к культуре разных рынков. Из игр, изданных в Германии, удаляются намеки на нацистский режим и кровавое насилие. В игру может также быть добавлено содержание, отсутствующее в оригинальной версии. Например, в спортивные игры могут быть добавлены местные команды и лиги. Кроме перевода самой игры, переводчики игр часто переводят и руководство, тексты на упаковке игры и ее веб-страницу. (Bernal Merino 2006.)

Особую роль в переводе некоторых игр играют строковые типы. Бернал-Мерино (2007)водит как пример строковый тип из музыкальной игры Guitar Hero: “<ADJ> <NOUN> from <BAND> at <VENUE>!”. Здесь слова, выделенные знаками < и >, меняются в зависимости от контекста, лишь предлоги остаются неизменными. В этом случае речь идет о заголовке газеты, оценивающем выступление группы игрока. Здесь переводчик сталкивается с проблемой. В аналитическом английском языке введение новых слов не проблема, но в синтетическом русском языке определительные слова должны согласоваться с главным словом и вообще изменяться. Без поддержки грамматического согласования слов в русской версии игры предложение выглядело бы неправильно. Если невозможно вести изменения в код игры, от переводчика требуется особая находчивость. (Heimburg 2006, Bernal Merino 2006.)

Из-за всех вышеупомянутых причин перевод компьютерных игр может требовать от переводчика широкого кругозора и умений, широких знаний в сфере темы игры, подробного знания целевой аудитории, технических умений и подготовленности тесно работать с другими людьми, работающими над игрой. Еще работа переводчика игр может быть осложнена несколькими факторами, вызванными особенностями игровой индустрии. Во многих случаях переводчики в качестве переводимого материала получают не саму игру, а лишь сценарий, которая в некоторых случаях является незаконченным. Если переводчики не получают руководства от создателей игры в отношении всего ситуационного и аудиовизуального контекста текстов,

возникает возможность недоразумений и искажений (Bernal Merino 2006, 2007). Второй проблемой является жесткий график работы: ныне все больше игр издаются одновременно во всем мире, что наряду с жестким графиком работы требует от переводчика способность к быстрой работе. Некоторые игры, например массовые многопользовательские онлайн-игры (Massive multiplayer online game, MMORPG), обновляются регулярно, и в них добавляется новое игровое содержание. (Heimburg 2006.)

3.2. Любительский перевод компьютерных игр

Наряду с профессиональным переводом компьютерных игр существует и широкомасштабный любительский перевод игр, осуществляемый в Интернете хакерами-фанатами игр. Любительские переводы стали появляться на свет в середине 1990-х годов, когда мощность персональных компьютеров достигла уровня, способного эмулировать игровые приставки. Благодаря Интернету, пользователи могли распространить игры и их переводы по сети. Особенно японские игры, изданные на игровых приставках, которые никогда не выходили на рынки западных стран, стали переводить незаконно и непрофессионально (ромхакинг). Приставочные игры переводятся при помощи модификации образа ПЗУ игры (Read-only memory, ROM/POM, отсюда термин «ромхакинг»). Переведенные игры воспроизводятся на эмуляторах, которые делают возможным функционирование игровой приставки, которая сама по себе является «закрытой» системой, на компьютере. Компьютерные игры упаковываются в отдельные файлы, которые создатели игр могут намеренно делать открытыми с целью облегчения модификации и перевода поклонниками игр с целью расширения популярности игры. При любительском переводе переводчик игр может быть одновременно и программистом и/или графиком. Как и в профессиональном, так и в любительском переводе игр работа переводчика включает себе разные задачи. (Parkin 2006, Bernal Merino 2006.)

Переводы осуществляются, кроме отдельных фанатов-переводчиков, любительскими группами. Компетентность и умения членов таких групп варьируются. В некоторых случаях переводами занимаются лица, имеющие образование переводчика, как Клайд Манделин, переводящий игру Mother 3 десять лет после ее издания в Японии. Его перевод был встречен в сети с энтузиазмом: в первую же неделю его загрузили более 100 000 раз, и даже представители компании, создавшей игру, публично похвалили его. (Parkin 2012.) В большинстве случаев переводчики-любители не имеют профессионального опыта и знаний об общепринятых практиках профессиональной переводческой деятельности. Это, безусловно, влияет на качество и способы, используемые переводчиками-любителями. (Dwyer 2006.)

4 Материал и методы исследования

4.1. Материал

Компьютерная игра Fallout 2, разработанная студией Black Isle Studios и изданная компанией Interplay в 1998 году, является одной из классических компьютерных ролевых игр. Действие игры разворачивается на западе США после ядерной войны. Важную роль в Fallout играет общение игрока с жителями игрового мира. Игрок имеет широкий выбор диалогов в зависимости от пола, навыков, умения и прошлых поступков своего игрового персонажа. Характеры и стиль речи персонажей в игровом мире варьируют от полностью книжного до разных степеней разговорного стиля. Хотя реплики некоторых игровых персонажей озвучены, в основном игрок взаимодействует с игровым миром через текст, например, выбирая ответы своего игрового персонажа в беседах. Сотрудники студии Black Isle Studios, написавшие диалоги игры, – американцы, и диалоги персонажей написаны на американском английском.

В качестве материала в данной работе используются текстовые файлы, содержащие разговоры и реплики других игровых персонажей с главным игровым персонажем, т. е. файлы содержат реплики обеих сторон. Данными файлами являются следующие: Bcgenrd.msg, DcSlaver.msg, DcTyler.msg, HcGHOUL.msg, HcTyphon.msg, Dcfranki.msg, Gcharold.msg, Rclou.msg, VCCassidy.msg, Scdocjub.msg, shtandi.msg. Файлы наименованы по именам персонажей игры, диалоги которых они содержат. Количество знаков в репликах не ограничено, то есть у переводчиков не было нужды сокращать текст. Файлы взяты с сайта Fallout Wiki, и их можно рассматривать и редактировать с помощью любого текстового процессора. В общей сложности материал содержит 10 текстовых файлов, 159 реплик и 8789 слов.

Перевод игры фирмой 1С осуществлен Ольгой Петровой, руководителем отдела локализации, и Михаилом Волошиным, Анной Киселевой и Михаилом Волком, которые в руководстве пользователя игры упомянуты как менеджеры локализации (Fallout: Руководство пользователя 2012).

Перед переводом 1С вышел в свет в России перевод пиратской группы Фаргус, под названием «Возрождение 2». Он был осуществлен любительской переводческой группой «PC Boheme», которая переводила незаконно и другие компьютерные игры. Переводчики группы известно только под псевдонимами: Woodwazer и Левон Кмфд'эмов. Личная информация и сведения о наличии у них профессионального опыта переводческой деятельности остаются неизвестными (Old Games Wiki 2013).

Так как переводчики 1С – профессиональные переводчики из отдела локализации крупной компании, мы можем полагать, что их работа проходила под руководством О. Петровой и что все переводы прошли стадию редактирования. Сделать такие выводы о переводе PC Boheme мы сделать не можем, так как мы не обладаем информацией о методах работы и структуры группы. Для четкости в данной работе всегда говорится о решениях групп, а не индивидуальных переводчиков.

Для данной работы из текстовых файлов выбраны с помощью словарей и научной литературой те, которые содержат диалоги персонажей, в большей степени употребляющих элементы разговорной речи. Целью отбора было найти персонажей и их диалоговые файлы, переводя которые переводчики скорее всего были намерены перевести именно английскую разговорную речь на разговорный регистр русского языка. Из-за относительно малого объема данной работы не было смысла включать в нее весь текстовый материал игры, подходящий для изучения, так как в общей сложности диалоговых файлов в игре 798.

4.2 Методы исследования

Употребленный в художественных произведениях, в том числе и в играх, разговорный стиль художественного языка во многих случаях лишь отбирает элементы живой разговорной речи, как упомянули Комиссаров (1980) и Суоянен (Suojanen 2007), поэтому метод его анализа должен учитывать данный элемент перевода. В анализе в качестве основного метода, употребленного в переводах, мы используем лингвистическую классификацию закономерных соответствий, разработанную в 1950 г. Я. И. Рецкером. В данной классификации, имеющей много общего с теорией А. В. Федорова, возможные методы переводчика делятся на три класса: **эквиваленты, аналоги и трансформации**, или адекватные замены. Название классификации не совсем точное, так как она «выходит далеко за рамки простой констатации неких регулярных, повторяющиеся соотношений между единицами сопоставляемых языков» (Швейцер 1974: 27).

Эквивалентами называются языковые единицы, имеющие однозначные соответствия в разных языках. Эквивалент – соответствие, для определенного времени и места, не зависящее от контекста. Из-за этого эквиваленты встречаются редко. К числу эквивалентов чаще всего относятся термины. Например, английские слова *CIA*, *Great Britain* и *Murphy's law* имеют русские, всегда однозначные эквиваленты *ЦРУ*, *Великобритания* и *закон Мёрфи*.

Аналоги или вариантные соответствия – соответствия, полученные с помощи отбора одного из двух или более синонимов, когда многозначной единице одного языка соответствуют разные единицы другого языка. Эквивалент всегда один, но при переводе языковых единиц, имеющие аналоги в ПЯ, перед переводчиком стоит вопрос о выборе из ряда соответствующих слов, находящихся друг к другу в отношении синонимии. Например, английское слово *slander* можно перевести на русский язык как *клевета*, *поклеп* или *навет*, выбор одного из них зависит от контекста. Если вести пример из разговорной речи английское разговорное слово *dude* имеет в русском языке шесть соответствий: *пацан*, *чувак*, *кент*, *кореш*, *друган* и *братан*, которые все отличаются оттенками значений. В таких случаях контекст не всегда имеет значение, а переводчик может выбрать любую из них, не меняя стилистической окраски текста. Также возможно, что единица одного языка имеет в другом языке множество соответствий, не являющихся синонимами. Примером может служить английское слово *confidence*, имеющее в русском языке следующие соответствия: *доверие*, *конфиденциальное сообщение*, *уверенность*, *самоуверенность* и *самонадеянность*, из которых лишь два последних можно использовать синонимически.

Трансформации, также называемые адекватными заменами, включают в себе разные переводческие приемы, которые объединяет то, что в них соответствие является результатом более серьезной переработки и воспринимается как в широком контексте. В списке переводческих приемов числятся **конкретизация**, **логическое развитие понятий**, **антонимический перевод** и **компенсация**. **Конкретизацией** называется перевод языковой единицы ИЯ, имеющего широкое значение, единицей ПЯ с более узким значением. Возьмем, к примеру, английское слово *sibling*, которое не имеет в русском языке слова-соответствия. Используя прием генерализации, его можно переводить, в том числе, как *брат*, *сестра* или *имеющий тех же родителей* в зависимости от контекста и таким образом достичь цели перевода. Под **логическим развитием** понимается замена языковой единицы исходного языка языковой

единицей переводческого языка, которая находится в логическом отношении с единицей исходного языка, то есть, замена ЯЕ другой по принципу ассоциаций смежных понятий. Такими логическими отношениями являются, среди прочего, «следствие – причина», или «материал – изделие из этого материала». Швейцер приводит следующий пример: «*The British worker's pay packet is getting thinner and thinner*» «Зарботная плата английского рабочего неуклонно сокращается» *Pay packet* — конверт, в котором выдается зарботная плата, заменяется «зарботной платой», т. е. содержанием конверта. **Антронимический перевод** включает в себя широкий круг явлений, прежде всего замену слова его антонимом и преобразование утвердительной конструкции в отрицательную. Кроме этого, под антонимическим переводом понимаются еще и случаи, в которых объект действия или носитель признака заменяются на противоположные: *inferiority of the enemy* – *превосходство наших войск*. Также возможен перевод, где противопоставление антонимов совсем отсутствует. Здесь речь может идти о переводе устойчивых выражений: *take it easy* – *не волнуйтесь*. Существует и такой переводческий прием, как **компенсации** потерь перевода, используя которой переводчик добавляет в перевод что-нибудь, отсутствующее в оригинале, чтобы компенсировать невозможность передать ту или иную характеристику ИЯ. Компенсация может произойти, например, через использование лексического добавления (Швейцер 1973, 17–27).

Недостатка таких классификаций, основанных на лингвистической базе, как отмечает Швейцер (1973), заключается в том, что в них закономерные соответствия рассматриваются в основном «исходя из соотношения между отдельными единицами текста», а не как целостность. Как было упомянуто многими исследователями разговорной речи и ее перевода, разговорные элементы используются как и авторами, так и переводчиками чаще всего выборочно, как отдельные языковые единицы, которые создают в тексте достаточную иллюзию живой разговорной речи. Это касается особенно ненормативных слов. При этом следует упомянуть, что это делается с учетом понимания текста, взятого в его целостности. Это значит, что полностью на лингвистическую теорию Рецкера мы опираться не можем. В данной

работе кроме классификации Рецкера материал анализируется также при помощи изучения лексических и синтаксических способов перевода: как переводчики использовали или не использовали разговорный порядок слов, обценная лексика и эллипсис.

Мы не считаем, что классификация Рецкера является совершенным методом изучения перевода разговорной речи, но она дает возможность подразделять методы, используемые переводчиками, на три четко отличающиеся друг от друга категории. По словам Комисарова (1980), проблема может быть рассмотрена и на базе теории эквивалентности, но мы считаем, что такие классификации недостаточно принимают во внимание особенности перевода разговорной речи, как например, наличие широкого круга синонимов и выборочное использование разговорных единиц, особенно ненормативных слов, в художественных произведениях. Из-за этого раздел анализа материала в данной работе будет дополнен анализом употребления разговорного порядка слов и эллипсиса в переводах, а также анализом случая отсутствия впечатления разговорности. Еще ведется анализ перевода реплик отдельных персонажей. Таким образом, анализ состоит не только из размышлений об употреблении разговорных элементов, а также об их употреблении в более широком контексте.

5. Перевод разговорного стиля в игре

В данном разделе проводится анализ выбранных в качестве материала реплик и их переводов. В репликах и в их переводах разговорная лексика выделена **жирным** шрифтом, разговорные выражения выделены подчеркиванием, разговорный порядок слов отмечен *курсивным* шрифтом и эллипсис – знаком *. Число перед каждой репликой – номер реплики в текстовом файле, содержащим реплику.

Мы хотим обратить внимание на то, что в анализе идет речь и о количестве реплик, содержащих нижеупомянутые элементы, и о случаях их присутствия. Одна реплика может содержать в себе несколько случаев употребления разговорных лексических элементов.

5.1 Анализ при помощи классификации переводческих способов Рецкера

5.1.1 Эквиваленты

Как упоминают исследователи разговорной речи и особенно ее перевода, например Комиссаров (1980), одна из особенностей разговорной речи в разных языках – присутствие безэквивалентных лексических элементов, приносящих специфическую культурную или стилистическую окраску. Это утверждение находит себе многочисленные подтверждения в данном исследовании: в материале исследования среди разговорной лексики не найдено ни одного случая перевода разговорных лексических элементов, который мог бы быть причислен к эквивалентным заменам. Среди аналогов найдены некоторые случаи, где слово или выражение оригинала переведено одинаковым способом в обоих переводах, но это не исключает возможности, что эти разговорные элементы не могли быть переведены другими способами, так как они являются вариантами. Например, слово *booze* всегда обеими группами переведено как *выпивка*, но это не исключает возможности, что оно могло бы быть переведено как *бухло*. Переводчики просто решили употреблять в данном контексте этот вариант. Хотя в материале и присутствуют названия населенных пунктов и другие термины, переводчики не придумывали разговорных форм, прозвищ или сокращений, которые игровые персонажи могли бы употреблять, и таким образом компенсировать отсутствие других черт разговорной речи американского английского. Другими словами, хотя компенсация является одним из

самых популярных переводческих способов в данных переводах, переводчики не пользовались этой возможностью для передачи терминов.

5.1.2 Аналоги

Количество реплик, содержащих варианты-аналоги, в обоих переводах почти одинаковое – в переводе 1С таких реплик 108, а в переводе PC Boheme 107. Они используются и как единственные элементы и способы создания впечатления разговорной речи в репликах, так и вместе с трансформациями. В переводе 1С их используют только в 40 случаях, а вместе с трансформациями – в 68 случаях. В переводе PC Boheme, соответственно, в 69 и 38 случаях употребления аналогов. Несмотря на то что количество реплик, где употреблены аналоги, почти одинаково, количество аналогов, употребленных отдельно и вместе с трансформациями, в переводах в таком же виде противоположное. Перевод 1С употребляет аналоги чаще с трансформациями, чем перевод PC Boheme. Это связано с более малым количеством трансформаций в переводе PC Boheme.

Количество случаев, где разговорная языковая единица оригинала переведена точно таким же словом или выражением в обоих переводах, невелико: их лишь 19 в 14 диалогах, то есть приблизительно в 13 % всех диалогов. Половину (7 случаев) образуют слова *well* и *hey*, которые в данных случаях переведены обеими группами переводчиков как *ну* и *эй*. Другие такие слова и выражения: *All right* (*ладно*), *booze* (*выпивка*), *bastard* (*ублюдок*) *crap* (*барахло*), *bitch* (*сука*), *damn* (*черт*) и *Boss* (*Босс*). *All right* в некоторых диалогах также переведено как *ну хорошо* или *хорошо*, *bitch* как *сучка*, *damn* как *проклятье*, *bastard* как *подонок*, *выродок* или *козел*, а *crap* как *дерьмо*. Также в материале имеются случаи, где перевод осуществлен обеими группами сходным образом с использованием однокоренных слов. Например, выражение *what the hell* переведено в одной из реплик как *какого черта* (1С) и *черт возьми* (PC Boheme). В общей сложности случаи единообразного перевода и диалоги,

содержащие такие же случаи, составляют незначительную часть материала. В основном 1С и РС Boheme использовали разные, хотя иногда сильно напоминающие друг друга слова и выражения.

В переводе РС Boheme более распространен дословный перевод, а также обыкновение оставлять слова в предложениях на тех же местах, где они были в оригинале, хотя существуют и противоположные примеры.

Пример 1, Охранник

Оригинал: All right, **wise-ass**. Take your best shot. }

1С: Ладно, **умник**. Получай! }

РС Boheme: Ладно, **мудрожоный**, стреляй. }

Здесь в переводе РС Boheme преобладает буквальный перевод, а перевод 1С чаще всего стремится к созданию более естественного эффекта с помощью идиоматичных слов и выражений ПЯ. Слово *wise-ass* и выражение *take your best shot* заменены динамическими эквивалентами *умник* и *получай*. РС Boheme использует дословные варианты *мудрожоный* и *стреляй*. Также следует обратить внимание на то, что 1С дополнил последнее предложение восклицательным знаком, а РС Boheme нет.

5.1.3 Трансформации

Количество реплик, содержащих трансформации, то есть адекватные замены, в переводах значительно различается. В переводе 1С их 111, а в переводе РС Boheme – 66, то есть, почти на 40% меньше. Из трансформаций 55 (1С) и 31 (РС Boheme), около половины, включают в себе употребление разговорного порядка слов. Употребление разговорного порядка слов подробнее анализируется в разделе 5.4. Из методов трансформаций второй по распространенности является компенсация. Кроме разговорного порядка слов, переводы дополнены фонетическими чертами

разговорной речи русского языка, частицами и в отдельных случаях глаголами и существительными, отсутствующими в оригинале.

Пример 2, Гарольд

Оригинал: Ahh, **ain't** you cute. I just don't have time to try understanding **ya** right now. }

1С: Ну **разве** ты не прелесть? Вот только мне некогда разбирать, **че** ты там **бормочешь**. }

PC Boheme: А-а, не очень-**то** вы умны. Нет у меня сейчас времени **разбираться** с вами. }

В данном примере игровой персонаж отвечает главному игровому персонажу, которому игрок в фазе создания своего альтер эго дал меньше трех очков в способности «Интеллект». Главный игровой персонаж, таким образом, является умственно отсталым. В оригинальном диалоге присутствуют две уникальных для разговорной речи американского английского черты: отрицание *ain't* и разговорное личное местоимение *ya*. Как и в других диалогах, где присутствует это слово, ему в обоих переводах не удалось найти прямого, точного эквивалента. Вместо этого переводчики используют трансформации. Первое предложение в обоих переводах переведено другими словами: 1С употребляет слова *ну* и *разве*, PC Boheme *а-а* и суффикс *то*. В переводе второго предложения в обоих переводах употреблен разговорный порядок слов. Перевод 1С еще употребляет частицу *вот*, *разбирать* (вместо более книжной формы *разбираться* перевода PC Boheme) и разговорную форму *че*. Кроме разговорного порядка слов, перевод второго предложения PC Boheme лишен разговорных элементов. Игровой персонаж обращается игроку на *вы* вместо *ты*. Также слово *нет* могло бы быть переведено более разговорным словом *нету*, но переводчики не употребили его.

Существуют и случаи, где дополнения переводчиков являются существенными в контексте одного диалога, как в настоящем примере:

Пример 3.

Оригинал Not so fast, **slick**. Just to be sure, we'll wait until after they show. You could be lying to me for all I know. You just be sure they show, and I'll pay you after. }

1С Не так быстро, **личинка**. На всякий случай мы дождемся их прихода. Ты ведь и соврешь -- недорого возьмешь. **Вот** они придут, тогда ты и *деньги свои получишь*. }

РС Boheme Не торопись, **промокашка**. Чтобы это проверить, подождем, пока они не появятся. Ты **ведь** можешь и наврать. Чтобы все было **навверняка**, я тебе потом заплачу. }

В оригинальном диалоге присутствует относительно малое количество разговорных лексических элементов: слово с оскорбительным и криминальным оттенком *slick* и выражение *not so fast*, несущее общеразговорную окраску. Синтаксически разговорный оттенок носит выражение *You just*, хотя он не содержит разговорных слов. В переводах, в свою очередь, присутствуют больше и лексических и синтаксических элементов разговорной речи. Выражение *Not so fast* переведено переводчиками 1С дословно, а переводчиками РС Boheme более свободно, но все-таки сохраняет смысл оригинала. Переводы *slick* (*личинка*, *промокашка*) оба употребляются в переносном разговорном значении. Последние два предложения, где в оригинале отсутствуют разговорные лексические или синтаксические, представлены в переводе в значительно трансформированном виде. В обоих переводах предпоследнего предложения употребляется разговорный союз *ведь*. Переводчики 1С еще дополнили предложение частицей *и* и глагольной формой *возьмёшь* в разговорном значении, а также синтаксическими средствами. Также в предложении употребляется разговорный порядок слов (*недорого возьмешь*). Из-за употребления отличающих друг от друга адекватных замен для выражения *You just* двумя переводческими группами последние предложения стали у них совершенно разными. В переводе 1С для достижения переводческой цели употребляется в начале

указательная частица *вот*, а в конце разговорный порядок слов. Порядок слов употребляет и РС Boheme (за исключением синтаксической позиции разговорного наречия *наверняка*).

Вторым по распространенности способом компенсации является добавление лексических единиц. Случаев употребления этого способа в переводе 1С 64, а в переводе РС Boheme 26.

Самыми распространенными группами добавленных слов являются частицы. Они употреблены больше в переводе 1С, чем в переводе РС Boheme. Случаев употребления разговорных частиц (*вот*, *да*) в переводе 1С 31 и в переводе РС Boheme 10, то есть количество частиц в переводах различается в три раза. По сравнению с 1С выбор частиц РС Boheme более ограничен: два раза употребляется *раз уж*, *уж*, *так что* и *так*, один раз *что ж* и *то*. Ни в том, ни в другом переводе слово *well* переводится как *так* или *что ж*, а всегда как *ну*.

Фонетические черты разговорной речи больше представлены в оригинале, чем в переводах. Кроме разговорных форм местоимений, в том числе возвратных, в оригинале присутствуют префиксации *-а* и разговорные глагольные формы. В оригинале случаев фонетических черт разговорной речи американского английского 52, 25 из них в репликах Гарольда. В переводе 1С 24 случаев воспроизведения фонетических черт русской разговорной речи десять, девять из них в репликах Гарольда. В переводе РС Boheme эти черты полностью отсутствуют. Ни том, ни в другом переводе переводчики не ставили себе цель заменить каждый случай имитации фонетических черт разговорной речи. Их употребление переводчиками 1С является выборочным и зависит от игрового персонажа: все, кроме одного случая, находятся в репликах Гарольда, десятый в реплике Кэсси. Из-за такой концентрации фонетических черт они будут подробнее рассмотрены в разделе «Перевод реплик отдельных игровых персонажей».

Кроме вышеупомянутых двух категорий, переводы дополнены глаголами, наречиями и существительными. В переводе 1С случаев добавления существительных двенадцать, глаголов девять, наречий восемь и два случая добавления прилагательного. В переводе PC Boheme три случая добавления существительного, три добавления глагола, два добавления наречия и два случая добавления прилагательного.

Компенсирующие глаголы, кроме одного, являются не «новыми» частями предложения, придуманными переводчиками, а разговорными вариантами, компенсирующими отсутствие перевода разговорных англоязычных слов и выражений. Такова, например, в переводе 1С реплика, которая содержит разговорную форму предлога *of*. Предлог, конечно, не заменен соответствующим русским словом, но слово *travel*, являющееся нейтральным словом, переведено как *якшатся*.

Из существительных в обоих переводах той же реплики добавлено слово *штука* (в оригинальной реплике употреблено слово *part*). Это объясняется тем, что в предыдущей реплике о той же детали игровой персонаж употребил разговорное слово *thingie*, которое было обеими группами переводчиков переведено как *штука* и *штуковина*. В переводе реплики, где в оригинале идет речь о том же предмете, переводчики решили сохранить употребленное ими ранее разговорное слово и тем самым компенсировать отсутствие какого-то другого разговорного элемента оригинала.

Все компенсирующие прилагательные в обоих переводах – диминутивные прилагательные на *-енький*. В одной реплике идиома *good-as-new*, не носящая разговорной окраски, переведено в обоих переводах как *новенький*. Таким же образом в переводе PC Boheme неразговорное прилагательное *interesting* переведено как *интересненький*.

Особенность добавлений перевода РС *Voiceme* – три случая употребления слова *pro* вместо *o*. Употребление этого предлога в порядке компенсации придает репликам дополнительную разговорную окраску, так как в оригинале не употребляется разговорная форма предлога *about – 'bout*, которая могла бы быть сочтена аналогом русского *про*.

Конкретизация, логическое развитие значения и антропонимический перевод не употребляются в качестве способов перевода в переводе РС *Voiceme*, а в переводе 1С антропонимический перевод употребляется лишь один раз. Мы считаем, что причина этого явления лежит в особенностях разговорных элементов. Хотя в большинстве случаев группы переводчиков употребляли различающие варианты, данные варианты всегда принадлежат к одному синонимическому ряду. Разговорные слова и выражения чаще всего имеют более чем один вариант в другом языке, но они не нуждаются в более подробном выяснении в ПЯ. Они имеют либо адекватные соответствия и, таким образом, не нуждаются в уточнении, либо первично эмоциональное значение, при которых дословный, уточняющий перевод не помог бы в достижении цели пересоздания впечатления разговорности. Например, все оскорбительные слова имеют оба вышеупомянутых свойства. Объясняющий многословный перевод слова *twaddle* как «пустая болтовня» или «скучные банальности» не целесообразен (в переводе 1С оно переведено конкретизировано как *болячки*), так как здесь речь идет именно о эмоциональном содержании данного слова. Русское слово *пустяк* выражает такие же эмоции, как *twaddle*. По той же причине логическое развитие не встречается. Существование адекватных соответствий не принуждает переводчиков употреблять логическое развитие, их употребление не всегда целесообразно и приводит к нарушению языковых норм. Например, при переводе ненормативных слов не имеется возможности употреблять прием логического развития.

Антропонимический перевод, наоборот, мог бы являться одним из приемов перевода. Например, оскорбительные слова и другие отрицательные оценки могли бы быть

переведены антропонимически положительным словом, давая им саркастический оттенок (*Не так быстро, промокашка* = *Не так быстро, дорогая*). Здесь проблема лежит не в нарушении языковых норм, как при конкретизации и логическом развитии, а в верности оригиналу. Добавление такого оттенка, который дает антропонимический перевод, значительно менял бы значение и окраску реплики и, пожалуй, целого игрового персонажа. Что касается переводческой стратегии групп, ни та, ни другая группа не употребляла в переводах реплик материала прием вольного перевода, а всегда была нацелена на воспроизведение смысла оригинала. Употребление антропонимического перевода в случае эмоционально окрашенных слов придает им иной, чем в оригинале, оттенок. Принимая во внимание значение речи персонажей в художественных текстах, особенно разговорных указательных элементов, замена окраски является чересчур большим изменением в переводе, нацеленным на создание разговорного эффекта.

5.2 Разговорный порядок слов

В переводе 1С всего 55 случаев использования разговорного порядка слов, в то время как в переводе РС Boheme таких случаев 31. Это значит, что в около половине всех репликах, содержащих адекватные замены, содержится разговорный порядок слов в обоих переводах. Это средство, таким образом, является самой популярной чертой русской разговорной речи, использованной переводчиками. Как было упомянуто в сравнении разговорной речи американского английского и русского языков, разговорный порядок слов – одна из самых распространенных черт русской разговорной речи, но в американском английском разговорный порядок слов – это довольно редкий феномен. Ни в одной из реплик, содержащих в переводах разговорный порядок слов, эта черта не присутствует в оригинале. Таким образом, его нельзя считать калькой или заимствованием, структурным соответствием или грамматической эквивалентностью в переводе, но только всегда сознательно выбранным переводчиками способом создания разговорного впечатления.

В четырех случаях в переводе 1С и в пяти случаях переводе в РС Boheme разговорный порядок слов является единственным способом создания впечатления разговорности. Данные реплики не имеют общих черт кроме отсутствия матерной лексики. Хотя разговорный порядок слов является наиболее частотной из всех форм адекватных замен, он чаще всего не употребляется в качестве единственного инструмента, а почти всегда с другими трансформациями или аналогами. Возможно, что, несмотря на его уникальность в сравнении с жесткими правилами порядка слов в английском языке, переводчики не считали его настолько яркой чертой русского разговорной речи, чтобы только он один мог создать впечатление разговорности, и поэтому прибегали дополнительно и к другим способам создания иллюзии разговорности.

Среди феноменов разговорного порядка слов в материале наиболее частотным является актуальное членение предложения, свойственное разговорной речи, главным образом инверсия темы и ремы. Здесь следует заметить, что хотя материал данной работы представлен полностью в письменной форме, в четырех диалогах можно обнаружить разговорный порядок слов, который лучше объясняется влиянием интонации, чем тем, что часть предложения являлась бы самой важной чертой предложения. В переводе 1С обнаружено 36 случаев, а в переводе РС Boheme 20 случаев переноса глагола в конец предложения, причем это всегда связано с актуальным членением предложения.

В обоих переводах также отсутствуют некоторые черты разговорного порядка слов. Не встречаются в переводах двuverшинность высказывания, прием добавления, препозиция присубстантивных существительных в родительном падеже, препозиция инфинитива в сочетании «спрягаемая форма глагола + инфинитив» и постпозиция приглагольных наречий образа действия. Согласованные определения в переводах не используются в постпозиции (также нет случаев дистантного расположения таких элементов).

5.3 Эллипсис

В оригинальном тексте встречается эллипсис личных местоимений (31 случай), вспомогательных глаголов *have* и *do* (14 случаев), а также глагола-предиката *be* (6 случаев), в общей сложности 51 случай. Русские переводчики не употребляли ситуативный эллипсис в таком же объеме: в переводе 1С таких случаев шесть, в переводе РС Boheme восемь. В переводах употребляется эллипсис личных местоимений, особенно слова *он* (по три случая в обоих переводах). Другие личные местоимения, подвергающиеся эллипсису: *я* (один случай в обоих), *ты* (два случая в переводе РС Boheme) и *это* (один в обоих). Кроме личных местоимений, в обоих переводах один случай эллипсиса местоимения *что*. Из-за грамматических различий между языками эллипсиса вспомогательных глаголов в переводе нет.

Таким образом, большинство случаев употребления ситуативного эллипсиса в оригинальном тексте в переводе передается без использования эллипсиса, и переводчики не рассмотрели его как приемлемый способ создания эффекта разговорности.

5.4 Отсутствие впечатления разговорности

В переводе 1С пять, а переводе РС Boheme девять случаев полного отсутствия эффекта разговорной речи в диалогах. В данных случаях разговорные элементы совсем не встречаются. В трех случаях отсутствие разговорного эффекта в переводе 1С связано с тем, что в оригинале присутствует лишь одно безэквивалентное разговорное слово, в данном ниже случае сокращение грамматической конструкции *would have* в слове *Who'da*. В двух других случаях в оригинале присутствует лишь одно или два разговорных слова и эллипсис личных местоимений. Случаи отсутствия впечатления разговорности в переводе РС Boheme имеют особенную черту: там, где отсутствие разговорности в переводе РС Boheme (пять примеров), в переводе 1С

употребляется трансформация, в основном связанная с разговорным порядком слов. Таким образом, около половины случаев отсутствия впечатления разговорности в переводе РС *Vohteme* объясняется тем, что переводчики этой группы не заменили безэквивалентную лексику реплик русскими лексическими единицами, как сделали переводчики 1С, а просто пропустили их.

Пример 4.

Оригинал Who'da thought that sort of violence could come to Broken Hills?}

1С Кто бы мог подумать, что в Брокен Хиллс придет насилие?}

РС *Vohteme* Кто бы мог подумать что такие акты насилия будут иметь место в Брокен Хиллз.}

Вышеупомянутое разговорное сокращение *who'da* не заменено трансформацией ни в том, ни другом переводе. Так как оно является единственным разговорным элементом в целом предложении, переводы имеют более нейтральный характер, чем оригинал. В данном примере стоит также заметить употребление книжного выражения *иметь место*, хотя данная реплика и реплики игрового персонаже содержат ясную разговорную окраску. Предложений, имеющих лишь один разговорный элемент, в материале мало, лишь четыре.

В переводе РС *Vohteme* имеются три реплики, не имеющих разговорных элементов, хотя они имеют три или больше разговорных элемента в оригинале, как иллюстрирует данный пример:

Пример 5, (Тифон)

Оригинал Yep. *Used to have some, but all the pure-strain humans stole 'em to make their own little gardens of Eden. Vault City might be your best bet to find one. Either there or NCR to the south.

1С У меня когда-то было несколько штук, но чистокровные **людишки сперли** их, чтобы сделать свои собственные Эдемские кущи. Может быть, в Городе Убежища они еще остались. Либо там, либо в НКР, к югу отсюда.

PC Boheme Да. У меня даже был один, но все чистокровные люди украли их, чтобы сделать свои маленькие Эдемские Сады. Город Убежище - это лучшее место для тебя, чтобы найти один такой. Либо там, либо в НКР на юге.

Оригинальная реплика содержит, кроме эллипсиса личного местоимения *I*, два разговорных слова, *yer* и разговорную форму винительного падежа личного местоимения *they*. Переводя данную реплику, переводчики 1С выбрали компенсацию и добавили перевод разговорными словами *людишки* и *сперли*. PC Boheme также пропустил разговорные элементы оригинала, но не компенсировал их отсутствия. Таким образом, в переводе теряется разговорная окраска оригинала.

Кроме вышеупомянутого присутствия в оригинальной реплике лишь одного разговорного элемента, в примерах опущения разговорных элементов в переводе 1С не обнаруживается логики. Лишь одна реплика (пример 4) лишена разговорных элементов в обоих переводах. В остальных случаях другая группа переводчиков употребляет лишь один разговорный элемент. Случаи отсутствия равномерно распределены среди всех игровых персонажей, никто из них особо не выделяется, если принять во внимание количество их реплик. Имеются реплики, содержащие лишь одно безэквивалентное разговорное слово, все-таки переведенные 1С или обеими группами переводчиков при помощи компенсации.

5.5 Ненормативная лексика

В материале имеется 37 случаев использования ненормативной лексики. Таким образом, в переводе мат в основном не опущен. В переводе PC Boheme имеется две диалога, в которые добавлено ненормативное слово, хотя в оригинальном его не было.

В переводах мата хорошо освещается тот факт, что ненормативная лексика разных языков чаще всего не имеют прямых эквивалентов. Одно и то же ругательство может быть в переводах передано разными вариантами, как и в случае других, нейтральных разговорных лексических единиц. Например, выражения *fuck it* переведено, как и *Ладно, на хер* (1С), так и *Хрен с ним* (PC Boheme), а слово *bastard* представлено в переводах в трех вариантах – *ублюдок*, *подонок* и *козел*. Случаи, где в обоих переводах мат переведен точно таким же словом или выражением, лишь десять. Словами, переведенными в данных репликах, таким образом, являются *crap*, *bitch*, *son of a bitch* и *fuck you*.

Пример 6.

Оригинал: Тгар my ass! **Fucking** liar. }

1С: Тоже мне ловушка! Ах ты лжец **паршивый!** }

PC Boheme: Ловушка, мать твою! Наврал, **скотина!** }

В оригинальном тексте говорящий выражает свое недоверие выражением *my ass* и потом ругает и обвиняет главного игрового персонажа в лжи. В обоих переводах достигается тот же эмоциональный эффект, но разными способами. Обе переводческие группы использовали трансформации, а не переводили дословно. В первом предложении это вполне понятно, так как английское выражение *my ass* не имеет прямого бранного соответствия в русском языке, и дословный перевод выражения помешал бы игроку, но второе предложение могло быть переведено дословно как, например, «чертов лжец». Агрессивность и недоверие игрового персонажа выражены адекватными заменами. В переводе 1С используется разговорный порядок слов. В переводе PC Boheme существительное дается без поределения, и вместо него в переводе используется глагол. Именно глагол передает значение обвинения в лжи, а не существительное, которое выступает как ругательство и оскорбление в том же виде, как оригинальное прилагательное. Переводчики стремились именно к воспроизведению эмоционального, а не

лексического содержания оригинального диалога. Интересно также заметить, что переводчики обеих групп тоже дополнили высказывание восклицательным знаком в конце предложении, который в оригинальном диалоге отсутствовал.

Пример 7, Кэссиди

Оригинал: Even the good days **ain't** worth a damn. The Citizens don't drink much, so I'm stuck here pouring drinks for merchants. The next cheap **sonuvabitch** who haggles for a drink is going to be wearing his **ass** as a hat. }

1С: Да и в лучшие дни тоже **погано**. Граждане много не пьют, я наливаю в основном торговцам. Следующий **сукин сын**, который вздумает торговаться, будет носить свою задницу вместо шляпы. }

РС Boheme: Даже хорошие дни не стоят **дерьма**. Граждане много не пьют, так что я наливаю (sic) в основном торговцам. Следующий **сукин сын**, который будет торговаться за **выпивку**, будет носить свою **задницу** как шляпу. }

Второй пример служит иллюстрацией различий в интенсивности употребленного мата в переводах. Оригинальное первое предложение включает в себя умеренное бранное слово *damn*. В переводе 1С оно заменено разговорным прилагательным *погано*. Скорее всего, переводчики 1С посчитали *damn* настолько умеренным усилительным словом, что в русском переводе его можно было заменить разговорным словом, не являющимся ругательством, но все-таки несущим разговорную и негативную окраску. Предложение в переводе также дополнено частицами *да* и *и*, которые тоже влияют на впечатление разговорности реплики, хотя и они не являются ненормативной лексикой. Перевод РС Boheme, в свою очередь, употребляет слово *дерьмо*. Переводчики группы, таким образом, посчитали реплику более агрессивной, несмотря на то, что *damn* в сравнении с другими бранными словами английского языка, например, *fuck* и *shit*, не является таким грубым и

агрессивным. Следует также заметить, что перевод PC Boheme более близок к оригиналу, так как высказывание *worth a damn* является почти дословным аналогом *не стоить дерьма*.

В последнем предложении между переводами не существует заметных различий, что касается перевода мата: *sonuvabitch* и *ass* в обоих переведены как *сукин сын* и *задница*. Следует все-таки заметить, что *sonuvabitch* является более разговорной формой высказывания *son of a bitch*, где в письменной форме присутствует имитация фонетической черты американской разговорной речи: предлог *of* и частица *a* сливаются с другими словами высказывания. В русском высказывании *сукин сын* такой фонетической черты не встречается, и переводчики обеих групп не употребляли трансформации для компенсации этого фонетико-графического явления.

Слово *shit* в переводе PC Boheme чаще перевода IC переведено дословно как *дерьмо*. В всех из пяти случаях присутствия этого слова он переведено группой PC Boheme дословно. Переводчики IC, в свою очередь, переводили слово либо как *черт*, либо как *барахло* в зависимости от контекста.

Особенностью перевода бранных слов в переводе PC Boheme являются два случая, где английские бранные слова не переводятся, а даются в транскрибированном виде на правах варваризмов, иноязычных вкраплений. Высказывания оригинала *Who the hell are you* и *Heck* переведены как *Что ты за фак за такой?* и *Хек*. В первом примере любопытно то, что слово *fuck* не существует в оригинальном тексте, но переводчики все же решили использовать англоязычное слово. В качестве перевода слова *wise-ass* используется окказиональная лексема *мудрожопый*, которое не встречается в словарях и является заимствованием-калькой, дословным переводом английского слова. IC перевел его как *умник*. Кроме этого, для трех случаев в материале, переведенном PC Boheme, нет соответствующих транслитераций или форенизированных разговорных или нейтральных английских слов. Таким образом,

эти случаи невозможно объяснить форенизирующей переводческой стратегией группы, а они являются скорее изолированными примерами. В переводе 1С оба высказывания полностью переведены.

Также в переводе PC Boheme имеется два единичных случая, где в диалог добавлена матерная лексика. Слово и высказывание оригинала *ne'er-do-wells* и *Guarding sucks* переведены как *ублюдки* и *Охрана – дерьмо*. 1С перевел их как *бездельники* и *В охране скучно работать*. Таким образом, перевод 1С в этих случаях более близок к оригиналу. Хотя оба выражения имеют разговорную окраску, матерными они не являются. Следует все-таки отметить, что глагол *suck* в его разговорном значении обладает агрессивной коннотацией, и данное переводческое решение PC Boheme может быть вызвано именно ей. Возможно также, что это компенсация, хотя в других пяти репликах данного игрового персонажа отсутствия разговорных элементов в переводе не встречается.

Среди диалогов, содержащих бранную лексику, в переводе 1С пять, а переводе PC Boheme четыре диалога, где одно или более бранных слова отсутствуют. Кроме того, данные слова и выражения имеют в оригинальном тексте много общего: они не означают очень сильного раздражения или гнева человека, а прежде всего действуют как усилительные слова, выражающие интенсивность действия или ситуации. Рассмотрим пример:

Пример 8.

Оригинал: **What the fuck's** wrong with Metzger? *Thinking we're not guarding his **shit...**}

1С: Что еще за хренотень с Мецгером? Думает, мы плохо сторожим его **барахло...**}

PC Boheme: Какого хрена с Мецгером случилось? Думает, что *мы его дерьмо не охраняем?*}

Выражение *What the fuck* переведено обеими группами переводчиков способом, содержащем смысл оригинального текста: выражения «что еще за X» и «какого X» соответствуют английскому выражению «what the X». Но со словом *shit* переводческие группы заняли разные позиции. В оригинальном тексте слова не следует понимать буквально. В данном контексте оно подразумевает вещества, а именно наркотики, охраняемые данным игровым персонажем, а служат именно как усилительный лексический элемент, обозначающий «крутой» характер персонажа. В переводе 1С он и переведен как слово «барахло», являющееся не бранным, а общеразговорным словом, но РС Boheme перевел его буквально – *дерьмо*. Интересно, что в другом диалоге того же персонажа он говорит о наркотиках и использует бранное слово *crap*, имеющее то же значение, что и *shit*, но в данном случае в обоих переводах используется слово *барахло*. Следует также принять во внимание смягчение перевода выражения *what the fuck*.

Другие бранные слова и выражения, опущенные переводчиками одного или обеих групп – *piss off* (оба), *hurry the hell up* (оба), *fuckin' bored* (1С), *who the hell (1С) fuck it up* (оба) и *ass* (РС Boheme). Интереснейшим примером является отсутствие перевода высказываний *fuckin' bored* и *fuck it up*. Слово *fuck* и его производные слова являются одними из самых сильных и эмоционально и сексуально окрашенных бранных слов английского языка. Степень его окрашенности может все-таки меняться в зависимости от ситуации и говорящего, как и у других бранных слов. Переводя выражение *fuck it up* обе группы переводчиков приняли во внимание ситуативность реплики. РС Boheme переводила выражение *fuck it up* как *Скучно, черт побери. Черт*, хотя и является бранным словом, не полностью соответствует по значению, эмоциональности и «суровости» английскому *fuck*. И здесь происходит смягчение в сравнении с оригиналом.

Во всех диалогах кроме одного, переведенного РС Boheme, разговорное впечатление в основном создается другой разговорной лексикой и/или трансформациями. Это

значит, что переводчики преднамеренно пропустили в вышеупомянутых случаях мат, а не просто поняли смысл реплик неправильным образом.

5.6 Перевод реплик отдельных игровых персонажей

Охранник (12 реплик)

Речь Охранника характеризуется употреблением сленга и большим количеством мата относительно количества реплик: в шести из двенадцати его реплик содержится мат. Также его разговорные слова и выражения носят «уличный» характер, например *suck* и *man*. Фонетические черты разговорной речи (*ya*, *nothin'*) присутствуют в двух репликах. В одной реплике присутствует эллипсис личного местоимения.

Мат передан в обоих переводах, хотя другими словами. РС Boheme употребляет более дословный метод перевода (см. пример 1), а перевод 1С больше зависит от контекста. Это явление обнаруживается и в переводе четырех разговорных слов и выражений, не являющихся бранными словами. Например, восклицания *Jesus* и *Man* переведены группой РС Boheme дословно – *Иисус* и *мэн*. 1С, в свою очередь, употребляет менее буквальные варианты: *Боже ж ты мой* и *слушай*. Самое заметное различие в переводах реплик охранника состоит в употреблении трансформации: переводчики РС Boheme не употребляли трансформаций ни одной реплике, а переводчики 1С в шести репликах, то есть в половине из них. Разговорный порядок слов употреблен в четырех репликах и компенсация – в трех. Как компенсирующие лексические элементы группой выбраны слова, точных эквивалентов не имеющие – *вроде* и *что-то* (*что-то я сегодня плохо соображаю*). В третьем случае предложение *You're not dead yeat?*, переведенное РС Boheme как *Ты все еще жив?*, перевели в 1С как *Ты еще не сдох?*. Здесь слово *сдохнуть* дает целой реплике более разговорный оттенок и, возможно, компенсирует отсутствие других разговорных элементов. Кроме этого, в переводе 1С еще четыре случая лексического добавления (*что-то*,

тут, вроде, ж). В переводе PC Boheme их два (*сперва, так и*). Хотя перевод 1С содержит больше разговорных элементов, чем перевод PC Boheme, в целом оба перевода передают разговорность оригинала, особенно благодаря тому, что хотя бы одно бранное слово придает всему предложению разговорный оттенок.

Работорговец (5 реплик)

Речь работорговца характеризуется употреблением эллипсиса и умеренно эмоциональных разговорных слов. В его репликах используется одно бранное выражение *don't piss off*, который в обоих переводах пропущено и передано как *Не надо злить* (1С) и *Не зли* (PC Boheme). В переводе PC Boheme имеется добавление бранного слова *дерьмо* (см. Бранная речь 5.5). В оригинале в трех из пяти репликах присутствует эллипсис слов *have, do* и личного местоимения. В переводах, в свою очередь, нет эллипсиса. Слово *man* переведено здесь как *дружнице* (1С) и *мужик* (PC Boheme). Хотя в реплике Охранника оно было переведено переводчиками PC Boheme в виде транслитерированного варваризма *мэн*, в данном случае в переводе преобладают более традиционные приемы. Это может быть связано с тем, что здесь слово употребляется как обращение к человеку, а в реплике Охранника оно может быть понято и как восклицание.

Тайлер (23 реплики)

Основная и определяющая черта реплик Тайлера – их агрессивность и распространенное употребление бранной лексики. Все случаи употребления бранного слова *fuck* в разных его формах (*fuck it, fucking, fuck head, fuck you, what the fuck*) в материале содержатся в его репликах. В 18 из его 23 реплик содержится мат, то есть в 62,1% всех реплик, содержащих мат. Фонетические черты разговорной речи не присутствуют в его репликах, хотя дважды встречается эллипсис.

Слово *shit* в одной реплике переведено группой PC Boheme способом, значительно отличающим от перевода 1С (см. пример 8). Значительных различий, касающихся перевода других разговорных слов и выражений, в переводах нет. На самом деле переводы во многих репликах значительно напоминают друг друга из-за того, что группы переводчиков выбрали почти такие же варианты и трансформации. Например, выражение *fuck it up* переведено 1С как *надрать* и PC Boheme как *обосрать*. Также трансформации употреблены в тех же репликах. Обе группы решили в тех же репликах перевести нейтральные языковые единицы *is dead* и *woman* разговорными русскими словами для компенсации. 1С употребила слово *подохнуть*, PC Boheme *сдохнуть*, и обе перевели *woman* как *баба*. Лишь в трех репликах только 1С употребил трансформации, только PC Boheme в одной реплике.

Гул (8 реплик)

Кроме четырех бранных слов, в репликах Гула присутствуют разговорные слова и два случая передачи фонетических особенностей. В его речи нет диалектных или социолингвистических черт, и, если взять за скобки бранные слова, она вполне умеренна, и ее нельзя определить как пример какого-нибудь настоящего диалекта или социолекта.

Значительных различий в переводах этих восьми реплик нет. Количество случаев почти совпадают: вариантов в обоих переводах пять. Трансформаций в переводе 1С два и в переводе PC Boheme девять. Все случаи трансформаций, присутствующих только в переводе PC Boheme, относятся к классу добавлений. Переводчики PC Boheme добавили лексические элементы *же*, *вот что*, *что ж* и *небось*, *аж*, *задымиться* (в значении «гневаться») в реплики, где 1С употребляла лишь варианты. Слово *же* употреблено в реплике, содержащей только один разговорный элемент, *ain't*. Данная реплика в переводе 1С не содержит разговорных элементов. Кроме того, в одной из реплик слово *people* переведено 1С как *люди*, а PC Boheme как *народ*, что дает реплику более разговорный оттенок.

Таким образом, перевод PC Boheme содержит больше случаев употребления разговорных лексических единиц, чем перевод 1С, что является исключением. Следует все-таки принять во внимание малое количество реплик данного игрового персонажа.

Тифон (13 реплик)

Отличительными чертами речи Тифона являются разговорные слова и фонетические черты, особенно удаление последнего согласного (например *nothin'*). Тифон уже старый, в сравнении с другими игровыми персонажами, и это отражается также в его речевом портрете. Он употребляет «старомодные» и деревенские разговорные слова (*git, kiddo, howdy*). Также некоторые фонетические его речи не встречаются у других персонажей (*an'=and, t'=to, y'=you*). В его репликах пять случаев эллипсиса, из которых три личного местоимения *I* и два вспомогательного глагола *do*.

Различия переводов несущественные. Количество реплик, содержащих варианты и/или трансформации почти не различаются: в переводе 1С в восьми репликах используются варианты и в девяти трансформации, а в переводе PC Boheme, соответственно, восемь аналогов и восемь трансформаций. Среди реплик лишь в одной не передается разговорное впечатление в переводе PC Boheme, хотя в переводе 1С оно есть. PC Boheme употребляет в качестве компенсации в двух репликах слово *про*. Разговорный порядок слов употребляется в переводе 1С в одной реплике, а в переводе PC Boheme в трех.

Фрэнки (5 реплик)

Фрэнки употребляет разговорные формы личного местоимения второго лица *yer* и *y'*, которые вместе с разговорным словом *ain't* и бранными словами *damn* и *fuck it up* (в переносном смысле) создают впечатление необразованного, простого человека.

Отсутствие компенсации для слова *ain't* и перевод бранного высказывания *fuck it up* как *разрушить* являются единственными случаями отказа от передачи впечатления разговорности в переводе PC Boheme. Больше различий в употреблении компенсации. В переводе 1С обнаружатся пять случаев компенсации в трех репликах (частицы *вот, же, хоть, всех то делов*) и два случая разговорного порядка слов в двух репликах. В переводе PC Boheme их нет.

Гарольд (37 реплик)

Кроме разговорных слов в речи старого мутанта Гарольда обнаруживаются и разговорные пословицы и высказывания (*golly-be-damned, slow on the draw, take dirt naps*). Кроме того, в его репликах передаются фонетические черты разговорной речи – отличающиеся от нормы литературного языка формы личных местоимения и глаголов (*gunna=going to, happ'n=happening*). Многие из употребленных им слов и фраз являются устаревшими и деревенскими. С помощью данных черт создается представление о персонаже как старом человеке, живущем в маленьком поселке.

Гарольд – единственный персонаж из материала, в переводе которого более широко использованы фонетические черты русской разговорной речи. Такие черты встречаются в отдельных случаях у Кэссиди и Лу, но у Гарольда в переводе 1С они употреблены в трех репликах как варианты английских разговорных личных местоимений.

В переводе 1С Гарольд обращается главному игровому персонажу словом «ты». В переводе PC Boheme он наоборот всегда употребляет слово «вы», кроме случаев, где он раздражен его деятельностью. В данной реплике главный игровой персонаж умственно отсталый, в оригинале Гарольд относится к нему с отчетливо подобострастным тоном. Из-за этого Гарольд в переводе кажется более приятельски настроенным.

В переводе 1С трансформации шесть случаев больше. Хотя различие в количестве реплик, содержащих разговорные элементы в переводах невелико, различия внутри самых реплик более значительны. В переводе PC Boheme 11 реплик, содержащих лишь один разговорный элемент. Все реплики в переводе 1С содержат два или больше разговорных элемента. В трех репликах перевода PC Boheme совсем отсутствуют разговорные элементы.

Следующая реплика служит крайним примером различий в переводах.

Пример 9

Оригинал: I gotta tell ya, ol' Harold's a bit slow on the draw **hissself**. The two of us **talkin'** wouldn't get a whole lot done. }

1С: Я те че говорю, старик Гарольд и сам *мозгами не блестяет*. Так что **неча** нам с тобой **трепаться, ниче не вытрепем.** }

PC Boheme: Хочу сказать вам, что старый Гарольд еле переставляет ноги.
Некоторые из нас говорят, что он совсем плох. }

Оригинальная реплика содержит в основном фонетические черты разговорной речи (*gotta, ya, ol', hissself, talkin'*), а еще выражения *a whole lot* и *slow on the draw*. В переводе 1С безэквивалентные слова *gotta, ol'* и *hissself* опущены, но для форм *ya* и *talkin'* предлагаются русские разговорные формы. В переводе PC Boheme реплика переведена таким же образом, как и другая реплика данного персонажа, предположительно ошибочно.

Среди реплик, переведенных группой PC Boheme, обнаруживаются значительные различия в воссоздании впечатления разговорности, присутствующего в оригинале. В семи репликах впечатления разговорности вообще нет. В числе тех реплик, которые содержат разговорные языковые единицы, обнаруживается 11 таких, которые содержат лишь один разговорный элемент. В переводе 1С таких реплик лишь две.

Лу (16 реплик)

Лу, вместе с Гарольдом и Кэссиди, является единственным игровым персонажем, в речи которой в оригинале употребляются фонетические черты американского английского, в этом случае разговорной речи южных штатов. Кроме суффиксации *-a* и сокращенных форм *-ing*, в ее речи присутствуют и другие разговорно-фонетические формы слов (*jist=just*, *cain't=can't*, *nuthin'=nothing*, *idjit=idiot*). Большинство разговорных слов в ее репликах – фонетически различающие формы. В дополнении к этому она употребляет разговорно-деревенские идиоматические выражения *in a bad way* и *a long ways*. Эти черты создают, в сравнении с Гарольдом, образ малообразованной деревенщины.

Главное различие переводов заключается в употреблении компенсации. В девяти из реплик перевода 1С употреблена компенсация: частицы (*то, да, про*), наречия (*дотуда*), существительные и прилагательные (*фиговина, тепленький*). Перевод РС Boheme включает в себя четыре реплики с случаями компенсации (четыре случая разговорного порядка слов, а также частица *про* и существительное *девчонка*). Одна из реплик РС Boheme не содержит разговорных лексических единиц, но стоит также обратить внимание на то, что в четырех репликах лишь один разговорный элемент. Перевод 1С содержит лишь одну такую реплику. В целом перевод 1С более разговорный, так как он компенсирует фонетические особенности оригинальных реплик больше, чем перевод РС Boheme.

Кэссиди (23 реплики)

В речи Кэссиди тоже присутствуют фонетические черты разговорной речи: суффиксация *-a* (*gonna*) и сокращение формы на *-ing*. Случаев эллипсиса в репликах десять, шесть из них – эллипсис личных местоимений и местоимения *it*, а также четырех вспомогательных глаголов. Кэссиди употребляет «расслабленные» и саркастические разговорные выражения (*Well, if it ain't the mysterious stranger*),

которые вместе с распространенным употреблением отрицания *ain't* и некоторыми разговорными словами (*naw, sonuvabitch, them things, aw yeah*) создают впечатление «ковбоя Дикого запада». Из бранных слов он употребляет один раз, кроме *sonuvabitch*, слова *ass* и *screw*, но более «серьезный» мат отсутствует.

В переводе 1С в шестнадцати репликах употреблены варианты и в четырнадцати трансформации. У РС Boheme, соответственно, шестнадцать и десять. Кроме того, что в переводе 1С больше реплик, содержащих трансформации, количество случаев также больше: у 1С 22 случая, у РС Boheme 14. Хотя во всех репликах, переведенными РС Boheme присутствует хотя бы один разговорный элемент, в пяти репликах число трансформаций в переводе 1С по меньшей мере в три раза больше, что создает значительно более разговорное впечатление.

Разговорность речи Кэссиди присутствует в обоих переводах. 1С дополняет реплики частицами (*да, мол, вот*) и другими дополнениями (*зашевелятся, якшаться, здоровенный, дрыхнуть*) и употребляет разговорный порядок слов (*Зовут меня Кассиди*). РС Boheme употребляет те же способы, но в меньшей мере. Из-за этого речь Кэссиди в переводе группы является более консервативной и теряет часть оригинального речевого образа.

Доктор (10 реплик)

Также имеется пять случаев эллипсиса личных местоимений в четырех репликах. За исключением одного мелкого ругательства (*Hell*), доктор не использует бранных слов.

Кроме одной реплики, в которой впечатление разговорности пропущено, в обоих переводах имеются разговорные языковые единицы. В переводе 1С восемь случаев употребления вариантов и четыре случая употребления трансформаций. Среди трансформаций два прибавления (частицы *да* и *тут*) В переводе РС Boheme их,

соответственно, шесть и три. Эллипсис употреблен в переводе 1С два раза, а в переводе РС Boheme один раз. Стилистических различий между переводами нет. В трех репликах перевода РС Boheme обнаруживаются несоблюдение переводческой нормы (см. 5.6).

Танди (7 реплик)

Диалог старого президента Танди отличается от других игровых персонажей умеренностью разговорного стиля. Разговорные слова и выражения ее речи носят более деревенский характер, напоминающий диалекты южных штатов США, в сравнении, например, с речью Охранника или Работоторговца. Разговорные слова, употребляемые ею (*whup up, folks, dad, over at, holed up, my boys*), не являются не столько оскорбительными или «уличными», а скорее «провинциальными» и диалектными. Она не ругается. Также в пяти ее репликах обнаруживается эллипсис личных местоимений или глагола-предикатива *be*, но не такого типа, как в речи афроамериканцев, а в вопросительных предложениях (*Up for the job?*). В четырех репликах она употребляет сокращенную форму винительного падежа личного местоимения *them 'em*.

В переводе 1С варианты употреблены в четырех репликах, трансформации также встречаются. РС Boheme также употребляет варианты в четырех репликах, а трансформации в трех. В обоих переводах разговорные глаголы заменены русскими вариантами. Также выражение *my boys*, который носит разговорную окраску лишь в данной конкретной ситуации, где Танди имеет в виду своих сотрудников, в обоих переводах переведены разговорным словом *мальчики* (1С) и *ребята* (РС Boheme). Эллипсис присутствует только в переводе РС Boheme, где имеется два случая замены эллипсиса личного местоимения в оригинале. 1С заменил в одной реплике эллипсис выражением *ну что*. Разговорный порядок слов употребляется переводчиками 1С в четырех репликах, переводчиками РС Boheme в одной. Именно во всех этих репликах в оригинале Танди употребляет вышеупомянутую сокращенную форму

личного местоимения. Таким образом, для нас представляется вероятной теория, что переводчики 1С прибегли к стратегии компенсации этой уникальной в сравнении с русским разговорным языком черты разговорным порядком слов. В двух репликах РС Boheme текст разбавлен разговорными частицами (*так и, так что*). В переводе 1С она обращается к игроку на *вы*, а в переводе РС Boheme – на *ты*.

5.7 Несоблюдение переводческой нормы в переводе РС Boheme

В переводе РС Boheme имеются случаи несоблюдения переводческой нормы. В переводе семь случаев ошибочного перевода, которые не могут быть объяснены различающим способом употребления или понимания стилистических особенностей, а содержат смысл, существенно отличающийся от оригинала. Из них четыре в репликах Доктора, один в реплике Гула и два в репликах Охранника. Еще в диалогах Гарольда и Кэссиди совершились в общей сложности три орфографических ошибки (пример 7), а в диалоге Гарольда одна и та же реплика употреблена дважды (пример 9).

6. Заключение

Количества аналогов, употребленных в двух переводах, почти одинаковое – 108 и 107. Хотя переводческие группы употребляли аналогические варианты почти в равном объеме, только в 19 случаях употреблено то же самое слово или выражение. Это говорит о разнообразии и варьировании способов перевода разговорной речи, о чем писала Суоянен (1979).

То касается трансформации, то между переводами обнаруживаются существенные различия. Главное различие – количество реплик, содержащих трансформации: в переводе 1С их 111, а в переводе РС Boheme – 66. Другое значительное различие между употреблением трансформаций в переводах – частотность компенсации. В переводе 1С 64 случая компенсации, а в переводе РС Boheme 26. В соответствии с

тенденцией PC Boheme к более буквальному переводу, сохраняющему в частности и синтаксис оригинала, количество случаев компенсации составляет лишь 40% от всех случаев 1С. Кроме способа передачи фонетических черт, который переводчики PC Boheme совсем не использовали, все виды компенсации (частицы, глаголы, наречия, существительные) употреблены обеими группами, но чаще встречаются в переводе 1С. Разговорный порядок слов употреблен как способ компенсации почти в половине реплик обоих переводов (1С 55, PC Boheme – 31), особенно в виде разговорного преобразования нейтрального актуального членения предложения. Лишь в редких случаях (1С 4, PC Boheme 5) разговорный порядок слов является единственным способом создания впечатления разговорности.

Эллипсис в переводах употребляется гораздо реже, чем в оригинальном тексте, лишь шесть (1С) и восемь (PC Boheme) раз в сравнении с 51 случаем в оригинальном тексте. Количество реплик, не содержащих ни одной разговорной языковой единицы, относительно мало: таких реплик в переводе 1С пять, а в переводе PC Boheme девять. Три таких случая перевода 1С можно объяснить предположением Розиной (1977: 43) о высокой вероятности опущения в переводе единичной разговорной единицы.

Бранная лексика, как и другие слова американского английского языка, имеющие варианты в русском языке, переведены двумя группами переводчиков в большинстве случаев разными способами. Из 37 случаев мата лишь десять (27%) переведены идентично обеими группами. Хороший пример – слово *bastard*, которое переводится или как *ублюдок*, или как *подонок*. Существуют также противоположные примеры. Хотя бранные слова согласно Фернандез-Фернандезу (Fernández Fernández 2007.) чаще всего не имеют прямых соответствий, в переводах имеются ругательства, переведенные всегда или в некоторых случаях обеими переводческими группами сходным образом (например, *son of a bitch* = *сукин сын*, *bastard* = *ублюдок*). В этих два случаях английские бранные слова имеют сравнительно конкретное значение, как и их русские эквиваленты. В переводе PC Boheme в области бранных слов

употреблена более буквалистская тактика: в двух случаях оригинальное бранное слово даже просто транслировано. В переводе 1С некоторые обсценизмы более зависимы от контекста.

Что касается мата, как и в переводах, так и в оригинале отсутствуют самые сильные бранные слова. В оригинале встречается бранное слово *fuck*, но не в его первичном значении «заниматься сексом», а в переносном оценочном. В оригинале и переводах вообще отсутствуют бранные слова сексуального характера. В обоих переводах мы также видим отсутствие сильных бранных слов, которые имеют сексуальный оттенок и которые являются распространенными в реальной разговорной речи. Например, такие слова, как *хуй*, *трахать* или *ебать* полностью отсутствуют в переводах. Это частично объясняется тем, что оригинал лишен самых сильных бранных слов, но например, в некоторых случаях слово *хуй* можно считать вариантом английского слова *fuck* (*What the fuck? – Какого хуя?*). Здесь мы считаем главной причиной отсутствия таких слов именно различие в степени экспрессивности и ситуативной связанности английского и русского мата. Хотя слово *fuck* имеет в словарях эквиваленты *ебать* и *хуй*, в зависимости от ситуации они имеют различающую друг от друга ситуативную ограниченность, что следует принять во внимание при переводе. Переводчики игры считали данные варианты слова *fuck* неприемлемыми в данном контексте. Так как реплики игровых персонажей в игре даны в виде текста, мат в котором способен произвести более сильный эффект, чем в устной речи, мы можем полагать, что обе группы переводчиков считали лучшим выбором не употреблять бранные слова, которые производят слишком сильное впечатление. Следует все-таки принять во внимание, что хотя это является главной тенденцией также в переводе PC Boheme, в нем обнаруживается некая непоследовательность.

Кроме черт, являющихся общими для разговорной речи американского английского в целом, в игре употреблены диалектные черты региона вокруг горной системы Аппалачи и южных штатов, хотя сами действия игры разворачиваются на западе страны. Например, Лу употребляет вариацию *cain't* отрицания *can't*. Данная

фонетическая черта принадлежит диалектам южных штатов США, и она, вероятней всего, использована как указатель, о чем писал Комиссаров (1980). В переводах, наоборот, совсем не употребляются диалекты, а вся разговорная речь переводов – это наддиалектная, общая для всей страны разговорная речь.

Как и авторы диалогов игры, переводчики обеих групп не нацеливались на полное воспроизведение живой разговорной речи, а лишь употребляли ее черты как «указатели», как рекомендовал Комиссаров (1980). Следует также заметить, что как и создатели игры, так и переводчики обеих групп не употребляли все черты конкретных субстандартных разновидностей языков. Например, в оригинале широко распространены фонетические черты диалекта вокруг горной системы Аппалачи, но грамматические черты, касающиеся прошедшего времени, не употребляются. Хотя разговорный порядок слов является самым распространенным видом трансформации, он чаще всего употреблен не один, а с способами. Отсутствуют разговорный порядок слов в побудительных высказываниях, постановка в конец предложения уточнений. Как и в оригинале, так и в переводах отсутствуют самые яркие примеры эллиптичности живой разговорной речи. Среди игровых персонажей материала нет афроамериканцев, и афроамериканские диалектные черты также не встречаются у других персонажей.

Авторы игровых диалогов также употребляли разные элементы разговорной речи американского английского в речи разных игровых персонажей. Так же поступали и переводчики в переводах реплик разных игровых персонажей. Если смотреть на переводы не как на целое, а именно как на реплики отдельных игровых персонажей, то можно увидеть и значительные различия, и значительные сходства в переводах речи разных игровых персонажей.

Если смотреть на цифры, указывающие количество употребленных переводчиками вариантов и трансформации, то становится ясным, что перевод 1С более «верен» оригиналу по количеству вариантов и трансформаций. Кроме того, в переводе РС

Вoherne больше случаев, где в переводе реплики присутствует лишь один разговорный элемент, чем в переводе 1С. В переводе речи отдельных игровых персонажей это обнаруживается в переводе речи Гарольда.

Вышеупомянутые черты переводов являются скорее тенденциями. Имеются случаи, например, где в переводе реплики группой РС Вoherne больше разговорных элементов, чем в переводе 1С. Хороший пример – перевод реплик Гула. Различия в употреблении компенсации дает основание полагать, что переводами реплик разных игровых персонажей в группе РС Вoherne занимались отдельно разные переводчики группы. Хотя в переводе 1С не всегда употребляются те же способы создания впечатления разговорности, общая степень разговорности речи разных персонажей практически одинакова. В переводе РС Вoherne в репликах Лу и Гарольда обнаруживаются значительные различия в общей разговорности персонажа в сравнении с оригиналом. Разговорность в репликах переведена переводчиками 1С более закономерно, предположительно из-за общей редакции переводов.

В переводе РС Вoherne содержится семь случаев ошибочного понимания текста переводчиками, три случая орфографических ошибок и, кроме того, имеются ошибки транслитерации. Эти ошибки поддерживают гипотезу о том, что любительская переводческая группа не имела общего редактора или координирующего переводчика, функции которого в работе группы 1С выполняла Ольга Петрова, и переводы не были проверены специалистом по переводу. Также тот факт, что все ошибки обнаруживаются в репликах двух игровых персонажей, дает возможность полагать, что их перевел один и тот же переводчик. В свете этой информации, наша гипотеза о более высоком уровне использования традиционных переводческих приемов является оправданной. Стилистическая нейтрализация матерной лексики присутствует в обоих переводах, и в этом аспекте нет существенных стилистических различий между переводами.

Из-за малого объема в данном исследовании не изучались реплики оригинала, не содержащие разговорных элементов, хотя переводы соответствующих фрагментов могли содержать их в качестве компенсации. Вероятно, что из-за этой особенности в сборе материала из рассмотрения выпало некоторое количество случаев компенсации. Так как компенсация является одним из самых распространенных способов создания иллюзии разговорной речи, можем полагать, что их количество в переводах реплик, совсем не содержащих разговорных элементов, может быть значительным. Это особенно важно, если принять во внимание, что переводчики переводили реплики в контексте целого, то есть всего диалога, а не только как отдельные реплики, не связанные друг с другом. Мы считаем, что в дальнейших аналогичных исследованиях следует обращать внимание на такие формы компенсации.

Классификация Рецкера, основанная на лингвистическом подходе, может давать лишь частичные ответы на задаваемые нами здесь вопросы о переводе разговорной речи и методах, употребляемых переводчикам для создания иллюзии разговорной речи. Мы считаем полезным, чтобы в дальнейшем подобные исследования проводились с учетом более современных теорий, использующих анализ синтаксического уровня. Таким образом, можно будет получить дополнительные знания о приемах, способах и методах, употребляемых переводчиками при переводе разговорной речи разных языков.

Источники

Диалоговые файлы из игры «Fallout 2»:

Bcgenrdr.msg, DcSlaver.msg, DcTyler.msg, HcGHOUL.msg, HcTyphon.msg, Dcfranki.msg, Gcharold.msg, Rclou.msg, VCCassidy.msg, Scdocjub.msg, shtandi.msg

Fallout 2 Dialogue files [электронный ресурс]. Режим доступа: http://fallout.wikia.com/wiki/Category:Fallout_2_dialogue_files [дата обращения 15.9.2011]

Диалоговые файлы Fallout 2 [электронный ресурс]. Режим доступа: http://ru.fallout.wikia.com/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F:%D0%94%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5_%D1%84%D0%B0%D0%B9%D0%BB%D1%8B_Fallout_2 [дата обращения 15.9.2011]

Fargus.zip [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://iceman345.narod.ru/download/fargus.zip> [дата обращения 15.9.2011]

Исследовательская литература

Бондалетов, В. Д. и др. 1987. *Стилистика русского языка*. Ленинград: Просвещение.

Земская, Е. А. 1979. *Русская разговорная речь: лингвистический анализ и проблемы обучения*. М.: Русский язык.

Комиссаров, В. Н. 1999. *Современное переводоведение. Курс лекций*. М.: ЭТС.

Комиссаров, В. Н.: 1980 *Лингвистика перевода* М.: Междунар. отношения

Крылова О. А & Хавроница, С. А. 1984. *Порядок слов в русском языке*. М.: Русский язык.

Разговорная речь в системе функциональных стилей современного русского литературного языка. Лексика 2003 Под. ред. О. Б. Сиротинина. М.: Едиториал УРСС.

Розина, Р. И. 1977. Американский слэнг XX в. в аспекте перевода : *Тетради переводчика*, выпуск 14, 41-47. М.: Международные отношения.

Русский язык: Учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений 2001. Касаткин, Л. Л., Клобуков, Е. В., Крысин Л. П. и др. Под. ред. Касаткина Л. Л. М.: Издательский центр «Академия».

Руководство пользователя компьютерной игры «Fallout 2» 1998. Interplay.

Русский язык: Энциклопедия 2003. Под. ред. Ю. Н. Караулова М.: Научное издательство «Большая российская энциклопедия». 539

Швейцер, А. Д 1973. *Перевод и лингвистика*. (Газетно-информационный и военно публицистический перевод.). М., Воениздат

Bernal Merino, Miguel 2006. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation* 6 [электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php [дата обращения 9.10.2011].

Bernal-Merino, Miguel 2007. Challenges in the translation of video games -. *Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació 05 : Localització de videojocs* [электронный ресурс] Режим доступа:

<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm> [дата обращения 9.1.2011]

Dietz, Frank 2006. Issues in localizing computer games (ed. Dunne, J. Keiran) *Perspectives on Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing. 120-132

Dwyer, Tessa 2012. Fansub Dreaming on ViKi. *The Translator*, volume 18, number 2, 217 – 243.

Fallout Wiki [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://ru.fallout.wikia.com/wiki/Fallout> [Дата обращения 10.12.2011]

Fernández Fernández, Maria Jesús 2009. The Translation of Swearing in the Dubbing of the Film South Park into Spanish, Jorge Diaz Cintas, *New Trends in Audiovisual Translation: Topics in Translation*, Multilingual Matters, 210 - 225.

Heimburg, Eric 2006. Localizing MMORPGs (ed. Dunne, J. Keiran) *Perspectives on Localization*. John Benjamins Publishing Company, 133 -152.

Hjort, Minna 2007. *Kirosanakyselyn satoa*. Kääntäjä 2/2007, [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.mv.helsinki.fi/home/mmhjort/tulokset/> [Дата обращения 2.12.2011].

Horton, David 1998. Non-standard language in translation: Roddy goes to Germany. *German Life and Letters* 51:3 July, 415 - 430.

Jänis, Marja 2010. *Venäjältä suomeksi ja suomesta venäjäksi*. Helsinki: Aleksanteri-instituutti.

Linder, David 2000. *Translating slang in detective fiction* : Perspectives: Studies in translatology. Volume 8:4 4, 275-288.

Lung, Rachel 2004. Non-standard language in transition. *Perspectives: Studies in translatology*. Volume 8:4 4, 267-274.

Murray Thomas E. & Simon, Beth Lee 2008. Colloquial American English: grammatical features. A *Handbook of Varieties of English 2: Morphology and Syntax: A Multimedia Reference Tool*, 221 - 245.

Old-Games.ru Wiki [электронный ресурс] Режим доступа: http://www.old-games.ru/wiki/PC_Boheme [дата обращения 3.9.2013]

Paavilainen, Mona 2008. *Fucking helvetin Scheiße - kirosanoista ja niiden kääntämisestä Irvine Welshin Trainspottingissa*. Pro gradu –tutkielma. Humanistinen tiedekunta / Kieli- ja käännöstieteiden laitos / Käännöstiede (saksa) Tampereen yliopisto.

Parkin Simon 2008. *You Say Tomato: A Pro on Fan-Translating Nintendo's Mother 3* [Электронный ресурс] Режим доступа: http://www.gamasutra.com/view/feature/132284/you_say_tomato_a_pro_on_php [Дата обращения 10.12.2012]

Suojanen, M. K 1979. Puhekieli kääntäjän käsissä. *Sanomia: juhla kirja Eeva Kangasmaa-Minnin 60-vuotispäiväksi 14.4.1979*, Turku, 395 - 411.

Tiittula, Liisa & Nuolijärvi, Pirkko 2007. Puhuttu kieli kaunokirjallisuuden suomennoksissa: *Suomennoskirjallisuuden historia 2*. Gummerus, Helsinki 387 - 411.

Wolfram, Walt & Fasold, Ralph W 1974. *The Study of Social dialects in American English*. Prentice-Hall

Wolfram, Walt & Schilling-Estes, Natalie 1998. *American English: dialects and variation. Language in Society* Blackwell Publishing.

Словари

Ожегов, С. И. & Шведова, Н. Ю. 2012. *Толковый словарь русского языка*. М.: Азбуковник.

Юганов, И. & Юганова, Ф. 1997. *Словарь русского сленга (сленговые выражения 60–90-х годов)* М.: Метатекст.

Куусинен, М. Э. , Оллыкайнен В. М., Сюръялайнен Ю. Э. 2009. *Новый большой русско-финский словарь*. Под. ред. М. Э. Куусинена М.: Живой язык.

Itä-Suomen yliopisto
Filosofinen tiedekunta
Vieraat kielet ja käännöstiede
Venäjän kieli ja kääntäminen

Venäjän puhekielen käännöksen vertailu Fallout 2:n ammattilais- ja harrastelijakäännöksessä

Pro gradu -tutkielma
Huhtikuu 2014
Eemeli Sorri

Tiivistelmä

1 Johdanto

Työn aiheena on venäjän puhekielen ja sen piirteiden käyttö englanninkielisen Fallout 2 – tietokonepelin kahdessa venäjännöksessä. Tarkasteltavina kyseisessä työssä olivat 1C-yhtiön vuonna 2004 julkaiseman painoksen ammattilaikäntäjien toteuttama käännös sekä vuonna 1998 julkaistu piraattikäännös, josta vastasi myös useita muita piraattikäännöksiä Venäjällä tehnyt PC Boheme -ryhmä. Työn tarkoituksena oli tutkia deskriptiivisesti ryhmien käännösten välisiä mahdollisia eroja ja yhtäläisyyksiä puhekielen ja sen piirteiden käyttämisessä. Materiaalina työssä toimi joukko pelihahmojen dialogia sisältäviä tiedostoja, joista valittiin ne, jotka alkuperäisessä versiossa sisälsivät huomattavasti puhekielistä aineistoa. Materiaali tutkittiin ensin J. I. Retskerin kehittämän lingvistisen luokittelun ja myös yksittäisten puhekielisten piirteiden käytön analyysin avulla. Työn hypoteesina on, että 1C:n ammattilaiskäännös noudattaa enemmän kääntämisen normeja kuin amatöörikäännös. Aihe on ajankohtainen, sillä puhekielen ja tietokonepelien kääntämistä, samoin kuin harrastelijakääntämistä, on tutkittu vielä melko vähän.

2 Teoriatausta

Puhekielellä tarkoitetaan spontaania, epävirallisessa tilanteessa tapahtuvaa kielenkäyttöä, joka eroaa kirjoitetusta ja normitetusta kirjakiielestä suunnittelemattomuudellaan, ekstralingvististen keinojen käytöllään sekä epävirallisella luonteellaan. Puhekieli on useimmiten puhuttua, mutta sitä voidaan tavata myös kirjoitetussa muodossa, esimerkiksi yksityisissä viesteissä (Russkij jazyk: Enciklopedija. 2003.: 406). Puhekielen määritelmä vaihtelee eri kielissä, samoin kuin sen käyttöalue ja normit. Se, mikä toisessa kielessä saattaa olla hyväksyttävää puhekielen käyttöä, voi toisessa olla normirikkomus (Komissarov:1980). Lisäksi on syytä muistaa, ettei esimerkiksi suomen kielen puhe- ja kirjakieltä sekä murteita voida aina tarkasti erottaa toisistaan, vaan ne saattavat esiintyä

rinnakkain (Suojanen 1977). Koska työn tutkimusmateriaali on tekstinä eikä puheena, eivät puhekielen foneettiset ja eleisiin liittyvät piirteet kuulu sen sisältöön. Materiaalissa esiintyvät puhekielen äännepiirteitä matkivat elementit on huomioitu.

Venäjän ja amerikanenglannin puhekielet eroavat toisistaan monin tavoin. Venäjän kielessä sanajärjestys on varsin vapaa, ja se onkin eräs puhekielisen venäjän tärkeimmistä piirteistä. Puhekielessä lauseen reema, eli puhujan mielestä sen tärkein osa saatetaan sijoittaa lauseen alkuun, kun se kirjakielessä sijoitetaan usein loppuun. Intonaatiolla voi olla vaikutusta sanajärjestykseen esimerkiksi kysymyssanojen osalta. Eri sanaluokkien paikka puhekielisessä lauseessa eroaa usein kirjakielen vastaavasta. Esimerkiksi possessiivipronominit sijoittuvat usein lauseen loppuun, ja keskustelukumppania puhuttelevat sanat voivat olla missä kohti lausetta tahansa. Verbi sijoittuvat usein lauseen loppuun. Puhekielen lauseet voivat olla hyvin tilanneriippuvaisia ja elliptisiä, esimerkiksi lauseen ainoa verbi saatetaan jättää kokonaan pois. Nominatiivisijaa, pronomineja ja partikkeleita käytetään puhekielessä kirjakieltä laajemmin. (Zemskaja 1979).

Amerikanenglannin puhekielessä on monia alueellisia variaatioita, joskin monet puhekieliset piirteet ovat enemmänkin sosiaalisia kuin murteellisia. Verbit voivat taipua kirjakielestä poikkeavalla tavalla ja niiden rektiot saattavat myöskin erota normista. Samoin pronomineissa ja modaaliverbeissä on vaihtelua kirjakieleen verrattuna, mikä on suuri ero venäjän puhekieleen verrattuna. Olla-verbi puuttuu erityisesti mustien englannin preesenslauseista. Kaksoisnegaatio ja kieltosana *ain't* ovat laajalle levinneitä amerikanenglannin puhekielen piirteitä. Sanajärjestys on venäjän puhekieleen verrattuna tiukempi. (Wolfram & Fasold 1974, Murray & Simon 2008, Wolfram & Schilling-Estes 1998)

Aidon ja suunnittelemattoman puhekielen sijasta kaunokirjallisissa teksteissä käytetään usein puhekieltä imitoivaa kaunokirjallisen kielen muotoa, jolla pyritään luomaan toimiva illuusio tosielämän puhekielestä (Tiittula & Nuolijärvi 2007). Aito puhekieli on usein liian elliptistä ja jäsentämätöntä kirjallisuuden tarpeisiin, joten kaunokirjallisissa teksteissä

puhekielestä on usein vain valittu tiettyjä piirteitä, joilla puhekielinen vaikutelma luodaan. Puhekielisten piirteiden käyttö on aina tietoinen valinta, jolla tekstin luoja haluaa sanoa jotain esimerkiksi kuvitteellisen henkilön sosiaalisesta taustasta (Suojanen 1979).

Puhekieltä imitoivan kaunokirjallisen tekstin kääntämisen suurimpia haasteita ovat eri kielten puhekielten suuret erot ja varsinkin slangisanojen vastineiden puute (Linder 2000, Kommissarov 1999). Luontevan puhekielisen vaikutelman luominen käännöksessä tarkoittaa sanatarkasta käännöksestä luopumista ja puhekielen piirteiden valikoivaa ja harkittua käyttöä (Suojanen 1979, Kommissarov 1980: 128–130). Linder (2000) ja Lung (2000) kertovat tapauksista, joissa toisen kielen vastikkeeton puhekielisen aineksen puuttumista on kompensoitu käyttämällä tulokielen puhekielelle tyypillisiä piirteitä. Suojanen (1979) ja Fernández Fernándezin (2009: 212) mielestä puhekieltä kääntäessä tärkeintä on arvioida asiaa kohdekielen vaikutelman osalta. Mikäli puhekielisiä piirteitä käytetään käännöksessä epäjohdonmukaisesti tai kohdekielelle sopimattomasti, rikkoo se kohdekielen normeja (Kommissarov 1980: 126). Rozina (1977) huomauttaa, että yksittäinen puhekielinen piirre jätetään usein kokonaan käännöksessä pois, mikäli sillä ei ole erityistä semanttista merkitystä ja jos vastineen keksiminen sille on vaikeaa. Tiittula ja Nuolijärvi (2007) huomauttavatkin, että käännökset ovat usein lähdetekstejään normatiivisempia ja konservatiivisempia. Tämä johtuu heidän mukaansa siitä, että kääntäjät eivät kirjailijoiden tapaan voi luoda uusia kielellisiä normeja, vaan ovat suuremmassa määrin pakotettuja noudattamaan niitä.

Kirosanojen kääntäminen on erityisen vaikea osa-alue, johtuen sen laajasta kulttuurisidonnaisuudesta, eikä sanatarkka käännös usein ole mahdollista (Suojanen 1979, Fernández Fernández 2009, Linder 2000). Fernández Fernández (2009) kirjoittaa myös, että käännetty kirosanat ovat usein alkuperäistekstiin verrattuina liian laimeita tai eivät noudata kohdekielen normeja. Koska kääntäjän on jatkuvasti tasapainoteltava käännöksen uskollisuuden ja luontevuuden välillä, ei kirosanojen kääntämiseen voida antaa kaikenkattavia ohjeita (Paavilainen 2007, Hjort 2007).

Videopelit ovat nopeasti kasvava populaarikulttuurin muoto, joissa tekstillä, ja siten sen käänöksellä, voi olla pelistä riippuen suuri rooli. Peleissä esiintyy lajityypistä suuri määrä eri tekstityyppejä, usein myös rinnakkain. Käännettävän materiaalin monipuolisuuden lisäksi kääntäjä kohtaa pelejä kääntäessään usein myös teknisiä haasteita liittyen pelien koodin tukemiin merkkijärjestelmiin ja niiden rajoituksiin. Alunperin analyttisen englannin kielen pohjalta tehdyt pelit voivat olla hankalia käännettäviä synteettisille kielille, kuten venäjään. (Bernal Merino 2006, Dietz 2006) Ammatillaiskäännösten lisäksi on Internetin myötä verkkoon ilmaantunut myös amatöörikääntäjien toteuttamia käänöksiä. Näillä fanikääntäjillä ei useimmiten ole alan koulutusta, millä on vaikutusta käännösten laatuun.

Tutkimuksen materiaalina toimiva aineisto on yhdysvaltalaisesta Fallout 2 - tietokonepelistä. Peli on roolipeli ja se sijoittuu ydinsodanjälkeisten Yhdysvaltojen länsiosiin. Pelaaja luo pelimaailmaan oman hahmonsa, jonka teot ja puheet hän myös valitsee. Aineiston muodostavat 11 tekstitiedostoa, jotka sisältävät tiettyjen hahmojen repliikit pelaajan kanssa käydyssä dialogissa. Tiedostoista on sanakirjojen avulla valittu alkuperäiskielellä englanniksi puhekielisiä piirteitä sisältävät repliikit, joita sitten verrattiin kahden venäjänkielisen vastaaviin. 1C-yhtiölle käännöksen ovat tehneet neljä ammattilaiskääntäjää, joista yksi toimi yrityksen lokalisointiosaston päällikkönä. Voidaan olettaa, että ryhmän tekemä käänös on ammattilaiskäännöksen periaatteiden mukaan tarkastettu ja toimitettu. Piraattikäännösryhmän PC Boheme kääntäjistä ei ole muuta tietoa kuin heidän Internetissä käyttämänsä käyttäjänimet ja se, että he ovat toteuttaneet myös useita muita harrastelijakäännöksiä.

Materiaalin analyysi on toteutettu kolmella eri tavalla. Koska puhekielisen illuusion luomisessa on usein kyse juuri irrallisten kielellisten piirteiden käytöstä, on tutkimuksessa käytetty J.I. Retskerin käänösvastineiden luokitelmaa, joka jakaa kääntäjän keinot ekvivalentteihin, variantteihin ja transformaatioihin. Ekvivalentit ovat vastineita, jotka ovat säännönmukaisesti aina samoja. Esimerkiksi sanat *CIA* ja *Great Britain* ovat venäjän kielelle käännettyinä aina *TsRU* ja *Velikobritaniija*. Sanalla voi myös toisessa kielessä olla

useita variantteja, joista kääntäjän voi valita tilanteeseen sopivan. Esimerkiksi englannin puhekielen sanaa *dude* vastaa venäjän kielessä kuusi sanaa, joista jokaisella on hieman erilainen stilistinen merkitys. Transformaatioiksi Retsker kutsuu kääntäjän keinoja, joita käyttämällä kielelliset elementit käännetään syntaktisesti, kokonaisuutta katsoen. Näihin kuuluvat konkretisointi, käsitteen laajentaminen, antonyyminen käännös ja kompensointi. (Šveicer 1973, 17-27). Retskerin luokittelun ongelmana on sen kielitieteellinen luonne, joka keskittyy ensisijaisesti kääntämiseen lause- ja sanatasolla. Kyseisen puutteen korvaamiseksi tutkimuksessa tarkastellaan myös tiettyjen puhekielisten piirteiden (sanajärjestys, kirosanat, ellipsi) käyttö käännöksissä, sekä yksittäisten pelihahmojen dialogin käännöksiä kokonaisuuksina. Näin tutkimus tarkastelee käännöksiä myös laajemmassa kontekstissa.

3. Analyysi

Puhekielisiä ekvivalenteja ei tutkimuksessa käytetyssä materiaalissa ole. Tämä on ymmärrettävää, sillä juuri suorien vastineiden puute käännettäessä on yksi eri kielten puhekielten erityispiirteistä. Vaikka tietyt puhekieliset sanat on molemmissa käännöksissä käännetty samalla tavalla, ei se tarkoita, ettei niille silti löytyisi variantteja. Kääntäjät eivät myöskään ole luoneet lähdetekstin neutraalin tyylin sanastolle, esimerkiksi pelimaailman paikannimille puhekielisiä ekvivalenteja käännöksissään.

Puhekielisiä variantteja sisältävien repliikkien määrä on molemmissa käännöksissä melkein yhtenevä: 1C:n käännöksessä niitä on 108, PC Bohemen 107. Sen sijaan varianttien käyttö transformaatioiden kanssa on käännöksissä päinvastaista: 1C:n käännöksessä variantteja on käytetty ainoana puhekielisyyden luojina 40 repliikissä ja yhdessä transformaatioiden kanssa 68:ssa, PC Bohemen vastaavat luvut ovat 69 ja 38. Vain 14 kaikista repliikeistä sisältää tapauksia, joissa molemmat käännösryhmät ovat kääntäneet puhekielisen sanan täsmälleen samalla tavalla. PC Bohemen käännöksessä vallitsee varianttien käytön suhteen sanatarkempi lähestymistapa, mikä koskee myös sanajärjestystä.

Transformaatioita sisältävien repliikkien määrä on kahdessa käännöksessä hyvin erisuuruinen. 1C:n käännöksessä tällaisia repliikkejä on 111, PC Bohemen käännöksessä taas 66, eli noin 40 % vähemmän. Näistä repliikeistä kummassakin käännöksessä noin puolessa (1C: 55, PC Boheme: 31) on käytetty puhekielistä sanajärjestystä. Sanajärjestyksen lisäksi on käännöksissä käytetty kompensoivina puhekielisinä elementteinä partikkeleita, puhekielen foneettisia piirteitä matkivia piirteitä, sekä verbejä, substantiiveja ja adjektiiveja. Tällaisia leksikaalisia lisäyksiä on 1C:n käännöksessä 64 ja PC Bohemen käännöksessä 26. Näistä yleisimpiä ovat partikkelit (1C: 31, PC Boheme: 10), seuraavina tulevat foneettiset piirteet (1C: 24, PC Boheme: 0), substantiivit (1C: 12, PC Boheme: 3), verbit (1C: 9, PC Boheme 3), adverbit (1C: 8, PC Boheme 2) ja adjektiivit (1C: 2, PC Boheme 2). Kompensoivat verbilisäykset eivät käännöksissä yhtä poikkeusta lukuun ottamatta ole täysin uusia lauseenjäsämiä, vaan neutraalin tyylin englanninkielisten verbien puhekielisiä variantteja. Puhekielen foneettisia piirteitä sisältäviä sanoja on englanninkielisessä alkuperäistekstissä huomattavasti käännöksiä enemmän, yhteensä 52.

Konkretisointia, käsitteen laajentamista ja antonyymista käännöstä ei ole käytetty PC Bohemen käännöksessä kertaankaan, eikä myöskään 1C:n käännöksessä ole käytetty näistä keinoista kuin antonyymistä käännöstä, ja sitäkin vain kerran. Syynä ovat todennäköisesti puhekielisten sanojen erityispiirteet, joiden takia kyseisten käännöskeinojen käyttö ei olisi järkevää. Ainoana poikkeuksena on antonyyminen käännös, jota sitäkin ei tosin ole käytetty. Tämä taas johtuu todennäköisesti siitä, että se loisi stylistisesti erilaisen vaikutelman kuin alkuperäisteksti.

Vaikka puhekielinen sanajärjestys on käytetyin transformaation muoto kummassakin käännöksessä, on sitä käytetty yksinään puhekielisyiden illuusion luomiseen vain neljässä (1C) ja viidessä (PC Boheme) repliikissä. Puhekielisen sanajärjestyksen ominaisuuksista käytetyin teeman ja reeman paikkojen vaihtaminen lausessa. Sen sijaan useita muita sanajärjestyksen piirteitä ei ole käytetty lainkaan. Useimmiten puhekielistä sanajärjestystä siis käytetään varianttien ja transformaatioiden kanssa. Myös elliptiset lauseet ovat alkuperäistekstissä käännöksiä laajemmin esiintyvä ilmiö. Englanninkielisissä repliikeissä

on yhteensä 51 elliptistä lausetta, kun taas käännöksissä niitä on vain kuusi (1C) ja kahdeksan (PC Boheme).

1C:n käännöksessä on viisi ja PC Bohemen käännöksessä yhdeksän repliikkiä, joista puhekieliset elementit puuttuvat kokonaan. Kolmessa tällaisessa 1C:n käännöksen tapauksessa alkuperäiskielisessä lauseessa on vain yksi puhekielinen elementti. PC Bohemen vastaavien repliikkien suurempi määrä selittyy sillä, että vastikkeetonta sanastoa sisältävien repliikkien käännöksissä ei ole käytetty kompensatiota yhtä laajasti kuin 1C:n käännöksessä.

Alkuperäismateriaalissa esiintyy 37 kirosanaa, käännöksissä taas 34 (1C) ja 31 (PC Boheme) sanaa. Kiro sanat on siis suurimmaksi osaksi siirretty käännöksiin. Samojen sanojen käännökset ovat, kuten muukin puhekielinen sanasto, käännetty eri tavalla ryhmien välillä. Esimerkiksi sanalle *bastard* löytyy käännöksistä kolme eri varianttia. PC Bohemen käännös on kiro sanojen osalta sanasanaaisempi. Käännöksessä esiintyy esimerkiksi kaksi englanninkielistä kirosanaa, jotka suoraan translitteroitu kyrilliselle kirjaimistolle. Lisäksi kiro sana *shit* on käännetty aina kirjaimellisesti, kun taas 1C:n käännöksessä variantti vaihtelee kontekstista riippuen. Lisäksi ryhmän käännöksestä löytyy materiaalin kaksi ainoaa tapausta, joissa repliikkiin on lisätty kiro sanoja. Kaikille käännöksistä pois jätetyille kiro sanoille on yhteistä se, etteivät ne ole haukkumasanoja, vaan lauseen intensiivisyyttä ja puhekielisyyttä voimistavia sanoja.

Molemmat käännösryhmät ovat, aivan kuten alkuperäistenkin dialogien kirjoittajat, käyttäneet eri hahmojen dialogia kääntäessään hyväksi erilaisia puhekielisen vaikutelman keinoja hahmosta riippuen. PC Bohemen käännöksessä kolmen hahmon repliikkejä on ymmärretty osittain väärin. Erään hahmon dialogissa sama repliikki toistuu PC Bohemen käännöksessä virheellisesti kahdesti ja hahmon dialogissa esiintyy myös oikeinkirjoitusvirheitä.

4. Yhteenveto

Käännösryhmien käyttämien varianttien määrässä ei ollut lähes ollenkaan eroa, mutta transformaatioiden käytössä erot ryhmien välillä olivat huomattavia, erityisesti transformaatioita sisältävien repliikkien määrän osalta. Kompensaation käyttö on PC Bohemen käännöksessä huomattavasti vähäisempää. Puhekielinen sanajärjestys on kummassakin käännöksessä levinnein transformaatioiden muoto, mutta sitä käytetään lähes yksinomaan yhdessä muiden transformaation muotojen kanssa. Ellipsi on moninkertaisesti suosituimpi puhekielisyyden luomisen työkalu alkuperäisessä englanninkielisessä tekstissä kuin käännöksissä. Puhekielisyys on molemmissa käännöksissä kokonaan hävinnyt vain alle kymmenessä tapauksessa.

Kirosanat on useimmiten käännetty ryhmien välillä eri tavoilla: 37:sta kirosanasta vain yhdeksän on käännetty identtisesti. PC Bohemen käännös on kirosanojen osalta sanatarkempi. Kummassakaan käännöksessä ei ole käytetty kaikkein voimakkaimpia kirosanoja, vaikka tietyt kirosanat olisi näin periaatteessa voinutkin kääntää.

Kumpikaan käännösryhmä ei ole pyrkinyt aidon puhekielen täydelliseen toistamiseen, vaan puhekielen piirteitä on käytetty valikoivasti tietyissa kohdin tekstiä. Numeraalisesti tarkasteltuna 1C:n käännöksessä on enemmän puhekielisiä piirteitä kuin PC Bohemen käännöksessä, vaikka repliikkikohtaisia poikkeuksiakin on. PC Bohemen käännöksessä on 1C:n käännökseen verrattuna enemmän epäjohdonmukaisuutta. Lisäksi se sisältää useita virheitä.

Tutkimuksen laajuudesta johtuen siinä ei voitu tutkia niitä alkuperäistekstien repliikkejä, joissa puhekielisiä elementtejä ei ollut, ja näin saada selville, olivatko kääntäjät käyttäneet kompensaatiota mahdollisesti myös näissä repliikeissä. Tämä olisi hyvä ottaa huomioon tulevissa aiheita koskevissa tutkimuksissa.

Reckerin lingvistisen luokittelun avulla ei tutkimuksessa asetettuihin kysymyksiin puhekielen kääntämisestä voida löytää kuin osittaisia vastauksia, joten aihetta on syytä tutkia metodeilla, jotka ottavat huomioon myös syntaksin.

Lähdeluettelo

Russkij âzyk: Enciklopediâ 2003. Pod. red. Ū. N. Karaulova, 539 M.: Naučnoje izdatel'stvo «Bol'shaja rossijskaja enciklopedija».

Zemskaja, E. A. 1979. *Russkaja razgovoraja reč: lingvističeskij analiz i problemy obučenija*. M.: Russkij jazyk.

Komissarov, V. N. 1999. *Sovremennoje perevodovedenie. Kurs lekci*. M.:ETS.

Komissarov, V. N. 1980 *Lingvistika perevoda* M.: Meždunar. otnošenija

Švejcer A. D. *Perevod i lingvistika. (Gazetno-informacionnyj i voenno-publicističeskij perevod.)*. M., Voenizdat, 1973.

Rozina, R. I. 1977. *Amerikanskij sleng XX v. v aspekte perevoda : Tetradi perevodčika*, vypusk 14, 41-47. M.: Meždunarodnye otnošenija.

Bernal Merino, Miguel 2006. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation* 6 [online] Saatavissa: http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php [Viitattu 9.10.2011]

Bernal-Merino, Miguel 2007. Challenges in the translation of video games -. *Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació* 05 : *Localització de videojocs* [Sähköinen aineisto] Osoite: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm> [Viitattu 9.1.2011]

Dietz, Frank 2006. Issues in localizing computer games (ed.) *Perspectives on Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing. 120 - 132

Fallout Wiki [online] Saatavissa: <http://ru.fallout.wikia.com/wiki/Fallout> [Viitattu 10.12.2011]

Fernández Fernández ,Maria Jesús 2009. The Translation of Swearing in the Dubbing of the Film South Park into Spanish, Jorge Diaz Cintas, *New Trends in Audiovisual Translation: Topics in Translation, Multilingual Matters*, 210 - 225.

Hjort, Minna 2007. *Kirosanakyselyn satoa*. Kääntäjä 2/2007. [online] Saatavilla: <http://www.mv.helsinki.fi/home/mmhjort/tulokset/> [Viitattu 2.12.2011.]

Horton, David 1998. Non-standard language in translation: Roddy goes to Germany. *German Life and Letters* 51:3 July, 415 - 430.

Linder, David 2000. *Translating slang in detective fiction* : Perspectives: Studies in translatology. Volume 8:4 4, 275 - 288.

Lung, Rachel 2004. Non-standard language in transition. *Perspectives: Studies in translatology*. Volume 8:4 4, 267-274.

Murray Thomas E. & Simon, Beth Lee 2008. Colloquial American English: grammatical features. A *Handbook of Varieties of English 2: Morphology and Syntax: A Multimedia Reference Tool*, 221 - 245.

Old-Games.ru Wiki [online] Saatavissa: http://www.old-games.ru/wiki/PC_Boheme [Viitattu 3.9.2013]

Paavilainen, Mona 2008. *Fucking helvetin Scheiße - kirosanoista ja niiden kääntämisestä Irvine Welshin Trainspottingissa*. Humanistinen tiedekunta / Kieli- ja käännöstieteiden laitos / Käännöstiede (saksa) Tampereen yliopisto.

Suojanen, M. K. 1979. Puhekieli kääntäjän käsissä. *Sanomia: juhlakirja Eeva Kangasmaa-Minnin 60-vuotispäiväksi 14.4.1979*, Turku, 395–411.

Tiittula, Liisa & Nuolijärvi, Pirkko 2007. *Puhuttu kieli kaunokirjallisuuden suomennoksissa: Suomennoskirjallisuuden historia 2* Gummerus 2007, 387 - 411.

Wolfram, Walt & Fasold, Ralph W 1974. *The Study of Social dialects in American English*. Prentice-Hall

Wolfram, Walt & Schilling-Estes, Natalie 1998. *American English: dialects and variation. Language in Society* Blackwell Publishing.