

УДК 81.25

***ПЕРЕВОДЧЕСКИЕ ПОЗИЦИИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ  
ПСЕВДОРЕФЕРЕНТНОЙ ЛЕКСИКИ В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ  
ТЕКСТЕ LEAGUE OF LEGENDS***

***Вакова Д.М.<sup>1</sup>***

*студентка Института лингвистики и мировых языков,*

*Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,*

*Калуга, Российская Федерация*

**Аннотация**

Данная статья посвящена изучению переводческих позиций, использованных в русскоязычной локализации некоторых групп псевдореферентной лексики компьютерно-игрового текста *League of Legends*. В качестве теоретической базы исследования рассматриваются понятия «полиmodalный текст», «компьютерно-игровой дискурс», «псевдореферентная лексика» и «переводческие позиции». Практическая часть работы связана с определением типа и анализом использования переводческих позиций для передачи псевдореалий с точки зрения их частотности и эффективности.

**Ключевые слова:** аудиовизуальный контекст, компьютерно-игровой дискурс, переводческие позиции, полиmodalный текст, псевдореферентная лексика.

***PSEUDO-REFERENTIAL VOCABULARY IN THE POLYMODAL TEXT  
LEAGUE OF LEGENDS: AN OVERVIEW OF THE TRANSLATION  
STRATEGIES***

***Vakova D.M.***

*graduate student,*

---

<sup>1</sup> Научный руководитель – Волкова Н. А., кандидат филологических наук, доцент кафедры английского языка Института лингвистики и мировых языков Калужского государственного университета им. К. Э. Циолковского, Калуга, Россия

*Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovski,  
Kaluga, Russia*

## **Abstract**

This article deals with the translation strategies used to render some groups of the pseudo-referential vocabulary in the computer game *League of Legends*. The research is based on such concepts as the polymodal text, computer-game discourse, pseudo-referential vocabulary and translation strategies. The article offers a list of translation strategies used to render the League of Legends pseudo-realities in Russian, as well as their analysis in terms of how effective they are in conveying the denotative and connotative meaning of the original. The audiovisual context is also taken into account, being one of the key factors of translation choices.

**Keywords:** audiovisual context, computer-game discourse, polymodal text, pseudo-referential vocabulary, translation strategies.

Данное исследование посвящено проблеме перевода псевдореферентной лексики (далее – ПРЛ), которая является неотъемлемой частью компьютерной игры *League of Legends*. Прежде чем перейти непосредственно к анализу практического материала, следует определить основные понятия, послужившие теоретической базой для исследования.

Одним из таких ключевых понятий является компьютерная игра, которая с позиций лингвистики и переводоведения определяется как часть компьютерно-игрового дискурса, а также как полимодальный текст. Компьютерно-игровой дискурс является разновидностью компьютерного дискурса, который ограничен сферой виртуальной реальности компьютерной игры [4]; в свою очередь, полимодальный текст представляет собой гетерогенный текст, при восприятии которого задействовано сразу несколько каналов (визуальный и аудиальный) [6,

45], т. е. передача информации в нем осуществляется посредством не только вербальных, но и невербальных элементов.

Отметим, что с точки зрения своих жанровых особенностей данная компьютерная игра характеризуется как фэнтези, что подразумевает наличие фикционального мира [7, 33], который состоит из вымышленных референтов, отсутствующих в реальном объективном мире и организованных в особую систему, созданную авторами. Подобные явления не могут существовать без наименований, поскольку в этом случае мир будет неполноценным, поэтому все объекты, существующие в таких возможных мирах, обладают номинацией, которую принято называть псевдореферентной. Данное явление предполагает присвоение наименований денотатам, которые представляются как реальные и должны соответствовать логике вымышленного мира. Все названия внутри такого мира будут определяться как «псевдореферентная лексика» [1; 5], которая представляет собой лексические единицы, называемые псевдореалии, существующие в рамках вымышленного мира и отсутствующие в реальности; их значение может быть выявлено только из контекста.

В рамках нашего материала исследования будут рассматриваться только предметы, необходимые для улучшения характеристик чемпиона во время игрового матча; передача таких лексических единиц на русский язык может вызвать трудности, поскольку переводчику необходимо не только выполнить качественный и адекватный перевод, но осуществить лингвокультурную адаптацию полимодального текста игры. Одним из способов решения таких трудностей может стать использование различных переводческих позиций (далее – ПП) [3]. Переводческая позиция понимается нами как одна из возможных осознанно выбранных переводчиком стратегий перевода, в различной степени ориентирующихся на смысловые, темпоральные, лингвокультурные, стилистические и др. особенности оригинала; осуществляется данный выбор с опорой на такие факторы, как потребности и

ожидания аудитории, заказчика или инициатора перевода, на престиж принимающей или передающей культуры и их языков [9].

Следует отметить, что единой классификации ПП не существует. Е. В. Гарусова предлагает свою типологию ПП [3], однако тип текста, для которого она была разработана, отличается от материала нашего исследования, поэтому необходимо провести некоторые ее модификации, и составить свой список ПП, куда будут входить ПП смысловой девиации (добавление новых смыслов, наращивание смыслов), экзотизации, историзации и адаптации из оригинальной классификации, а также ПП нейтрализации смыслов и имитации. Ниже мы рассмотрим каждую из них более детально.

Наиболее частотной позицией при переводе ПРЛ в полимодальном тексте *League of Legends* является имитация, которая заключается в дословном переводе псевдореферентной единицы оригинала. Нередко при этом происходит сохранение всех заложенных в ней смыслов, как, например, в случае с переводом наименования *Dark Seal* («Тёмная печать») (приводимые нами единицы оригинала и перевода см. здесь [10, 11]). Эта ПП является достаточно эффективной, поскольку денотативное и коннотативное значение исходной единицы полностью передано. Преимущество данной ПП заключается в простоте ее использования, однако у некоторых лексических единиц имеется несколько вариантных переводческих соответствий. Позиция имитации предполагает выбор одного из наиболее частотных переводческих соответствий, но такое возможно сделать не всегда. Иногда для перевода выбираются переводческие соответствия, встречающиеся реже, например, при переводе предмета *Oracle Lens* («Лупа оракула») для лексической единицы *Lens* вместо наиболее частотного варианта перевода «линза», был выбран вариант «лупа», употребляющийся значительно реже. В таких случаях ПП имитации считается менее эффективной.

На втором месте по частотности располагается такая разновидность ПП смысловой девиации (понимаемой как намеренное введение различных смысловых изменений в текст перевода по сравнению с оригиналом [8, 83]), как добавление новых смыслов; данная ПП предполагает достаточно значительные девиации в семантической структуре единицы перевода. Рассмотрим единицу *Control Ward* («Тотем контроля»). Лексема *ward* переводится как «опека», «охрана», «караул», однако вместо использования одного из данных вариантных соответствий переводчик ввел единицу «тотем», основанием для чего послужил аудиовизуальный контекст: референт оригинальной псевдореалии действительно похож на тотем, и его функция заключается в раскрытии определенной области карты и расположенных на ней скрытых тотемов, ловушек и замаскированных врагов. На наш взгляд, данная ПП является эффективной, так как вариантные переводческие соответствия для единицы *ward* создавали бы другие ассоциации: «опека» обозначает абстрактное понятие, а под «охраной» или «караулом» понимается группа лиц, оберегающих что-то; в нашем же случае функции референта иные, что обуславливает значительную смысловую девиацию в переводе через использование контекстуального соответствия.

На третьем месте по частотности находится ПП нейтрализации смыслов, которая заключается в намеренной редукции некоторых сем единицы оригинала при переводе. Рассмотрим предмет *Kindlegem* («Воспламеняющий камень»). Корневая морфема *gem* с конкретной семантикой была заменена на единицу с более общим значением («камень»), в результате чего семы ценности и уникальности были элиминированы. Данная ПП не является эффективной, так как часть семантики оригинала (которая отражена и в визуальном контексте) была опущена. Предположительно, более приемлемым вариантом перевода было бы использование переводческого соответствия «самоцвет» («Воспламеняющий самоцвет»).

На четвертом месте по частотности находится ПП наращивания смыслов, которая, как и добавление новых смыслов, является подвидом ПП смысловой девиации, однако при наращивании смыслов модификации семантики исходной единицы не являются существенными. Рассмотрим в качестве примера псевдореалию *Sappa Juice* («Шапучий напиток»). Адьюнкт данного словосочетания, созданный разработчиками игры, представляет собой прилагательное *Sappa*, синтезирующее лексему *cap* («шапка», «кепка») и название бренда *Sappu*, который принадлежит компании *Coca-Cola* и под которым продаются фруктовые напитки. Анализ аудиовизуального контекста показывает, что данная псевдореалия представляет собой напиток, функция которого заключается в том, что при каждом совершении покупки в магазине на чемпиона надевается новый головной убор. Принимая во внимание аудиовизуальный контекст, а также незнакомство реципиента перевода со словообразовательными особенностями исходной единицы, переводчик создает новое слово для передачи игры слов путем синтезирования прилагательного «шипучий», которое может описывать напиток, и переводческого соответствия для слова *cap* – «шапка» («шапучий»). Коммуникативный эффект при восприятии единиц оригинала и перевода будет подобным, поэтому можно сделать вывод об эффективности подобной ПП.

На пятом месте по частотности располагается ПП экзотизации, заключающаяся в выборе элементов, типичных для передающей культуры и зачастую отсутствующих в культуре перевода. Примером использования данной ПП может являться единица *Poro-Snax* («Поро-снэк»). Наименование *Poro* является псевдореалией, которая обозначает маленьких пушистых существ, напоминающих хомячков, которые обитают во всей вселенной игры *League of Legends*; компонент *Snax* является созвучным с множественным числом единицы *snack*. Данная псевдореферентная единица была переведена путем транскрибирования с элементами транслитерирования, что подчеркивает

необычность формальной стороны единицы для реципиента перевода и не раскрывает семантику единицы оригинала. Отметим, что П экзотизации может являться релевантной только в случае передачи ПРЛ, формальный аспект которой будет являться значимым для формирования смысловых ассоциаций [2].

На шестом месте по частотности находится ПП историзации, которая заключается в стилизации современного перевода под эпоху, в которой был написан текст оригинала, с целью более ярко и достоверно проиллюстрировать атмосферу того времени; в случае перевода ПРЛ подразумевается использование единиц перевода, имеющих большую «историческую» окраску, чем единица оригинала. Рассмотрим предмет *Mercury`s Treads* («Поступь Меркурия»). Для передачи общеупотребительной лексемы *tread* была использована лексическая единица «поступь», которая в настоящий момент относительно редко используется в речи и ограничена по сфере употребления, так как имеет современный синоним («походка»). Такой вариант был выбран для сохранения отнесенности к древности и окраски всего словосочетания, и его можно считать довольно эффективным, поскольку предмет был назван в честь древнеримского бога Меркурия.

На седьмом месте по частотности располагается ПП адаптации, которая связана с упрощением семантики единицы оригинала с целью сделать ее более доступной для реципиента перевода посредством элиминации каких-либо языковых и содержательных трудностей. В качестве примера рассмотрим единицу *Zephyr* («Западный ветер»). При переводе возможно было бы использовать ПП имитации, использовав переводческое соответствие «Зефир», однако, вероятнее всего, современный реципиент не будет знаком с таким лексико-семантическим вариантом данной единицы, как имя древнегреческого бога западного ветра, а вспомнит только значение слова «зефир», обозначающее десерт. ПП адаптации эффективно используется в данном случае для того, чтобы недопонимания со стороны реципиента принимающей культуры.

Отметим также, что во многих случаях проанализированная нами ПРЛ полимодального текста *League of Legends* передавалась при помощи комбинации двух ПП; наиболее частотными случаями были такие пары ПП, как добавление новых смыслов и нейтрализация смыслов (*Mosstomper Seedling* – Детёныш травоящера); наращивание смыслов и нейтрализация (*Dream Maker* – Сновичок); добавление новых смыслов и экзотизация (*Chemtech Putrifier* – Химтековый разъедатель) и др.

Подводя итог, отметим, что несмотря на частотность использования, некоторые ПП не всегда будут являться эффективными для той или иной единицы ПРЛ, и что учет аудиовизуального контекста как проявления полимодального характера компьютерной игры является весьма важным фактором, помогающим переводчикам подобрать наиболее подходящие и удачные варианты перевода.

### Библиографический список

1. Волкова Н. А. Гарри Поттер и переводческие позиции: проблема перевода псевдореферентной лексики // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Филология», № 4(67). – Тверь: ТвГУ, 2020. – С. 169–179.
2. Волкова Н. А. *Infuriatingly incurable incompetents*, или к проблеме перевода формальной стороны комических поливалентных текстов // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Филология. – 2020. – № 2(65). – С. 190–196.
3. Гарусова Е. В. Интерпретативные позиции переводчика как причина вариативности перевода. Дисс. ... канд. филол. наук. – Тверь: ТвГУ, 2007. – 173 с.
4. Енбаева Л. В., Ханжин Ю. С. Специфика англоязычного дискурса компьютерной игры на примере *League of Legends* // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных

языков: сб. науч. тр. / Под ред. А. В. Назаровой. – Пермь: Перм. гос. гуманитарно-педагогический университет, 2017. Вып. 13. – С. 45–51.

5. Кулакова Ю. В. Механизм образования псевдореперентных номинаций в произведениях жанра фэнтези и особенности их перевода на русский язык // Вестник Адыгейского государственного университета. – 2008. – Вып. 1 (29). – С. 132–137.

6. Некрасова Е. Д. К вопросу о восприятии полимодальных текстов // Вестник Томского государственного университета. – 2014. – №378. – С. 45–48.

7. Неронова И. В. Художественный мир и его конструирование в творчестве А.Н. и Б.Н. Стругацких 1980-х годов. Дисс. ... канд. филолог. наук. – Ярославль: Ярославский государственный университет им. П.Г. Демидова, 2015. – 209 с.

8. Хохел Б. Время и пространство в переводе // Поэтика перевода. – М.: Радуга, 1988. – С. 82–90.

9. Lefevere A. Translation, rewriting and the manipulation of literary fame. – London: The Cromwell Press, 1992. – 169 p.

10. League of Legends Wiki: сайт. // URL: [https://leagueoflegends.fandom.com/ru/wiki /League\\_of\\_Legends\\_Wiki](https://leagueoflegends.fandom.com/ru/wiki/League_of_Legends_Wiki) (Дата обращения: 16.03.2025).

11. League of Legends Wiki: сайт. // URL: <https://wiki.leagueoflegends.com/en-us/> (Дата обращения: 16.03.2025).

*Оригинальность 92%*