



Департамент образования и науки города Москвы
Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
«Московский городской педагогический университет»
Институт иностранных языков
Кафедра японского языка

ПЕРЕВОД ОНОМАТОПОЭТИЧЕСКОЙ ЛЕКСИКИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ С ЯПОНСКОГО НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Мишукова Маргарита Витальевна,
студент магистратуры

Научный руководитель:
Авдеева Екатерина Сергеевна,
доцент, кандидат педагогических наук

Ономатопея в японском языке

▫ 擬音語 *гионго*
звукоподражания

ニャーニャー *ня:ня:*

мяукание

ザーザー *дза:дза:*

звук дождя

▫ 擬態語 *гитайго*
звукоизображения

キラキラ *киракира*

блеск объекта

ワクワク *вакуваку*

радостное нетерпение в
ожидании чего-либо

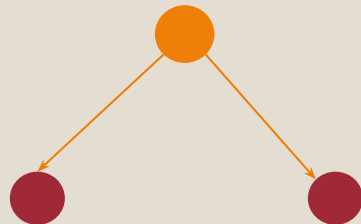
Особенности перевода и локализации компьютерных игр

Бернар-Мерино: «Перевод видеоигр, как гибридная форма перевода, совмещает в себе элементы перевода программного обеспечения, литературы, театра, аудиовизуальной составляющей и многое другое. Отдельные аспекты в процессе перевода (такие, как субтитры или переменные составляющие) могут быть не уникальны для видеоигр, но именно комбинация всех этих аспектов выделяет перевод видеоигр среди других видов перевода».

Виды текста в компьютерных играх



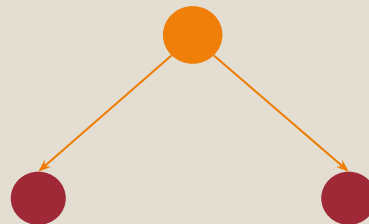
Элементы игрового интерфейса



Элементы
системного
интерфейса

Элементы
сеттинга

Реплики персонажей



Сюжетные
реплики

Информирующие
реплики

Основные технические ограничения



Если текст представлен
графически:
Ограниченное кол-во места
для размещения текста

Если текст представлен
символами:
Ограниченное кол-во
строк и символов на
строку

Ключевые способы перевода ономатопэст. единиц



- описание
- заимствование звукоподражаний
- использование эквивалентных русских звукоподражаний

Hero

HERO CHOICE!

信用されていないようだ……

Он мне не доверяет…

Отступить

たいきやく
退却する

A

Бросить
пистолет

銃を捨てる

+ システム

Y 履歴

CHOICE!

「直接話せ」とすごむアーロンに

Сказать угрожающему Сики Арону...

Ладно-ладно,
давайте не
будем...

まあまあ、そのへんで

Вот именно,
он прав!

そうだ、そうだ

**Отпусти
робота.**

ロボットを放してやれ



ルーク

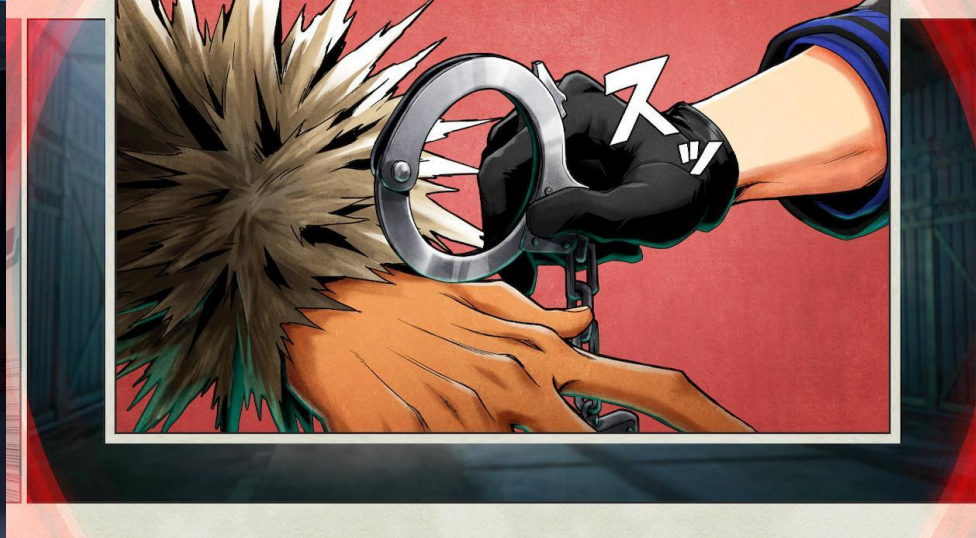
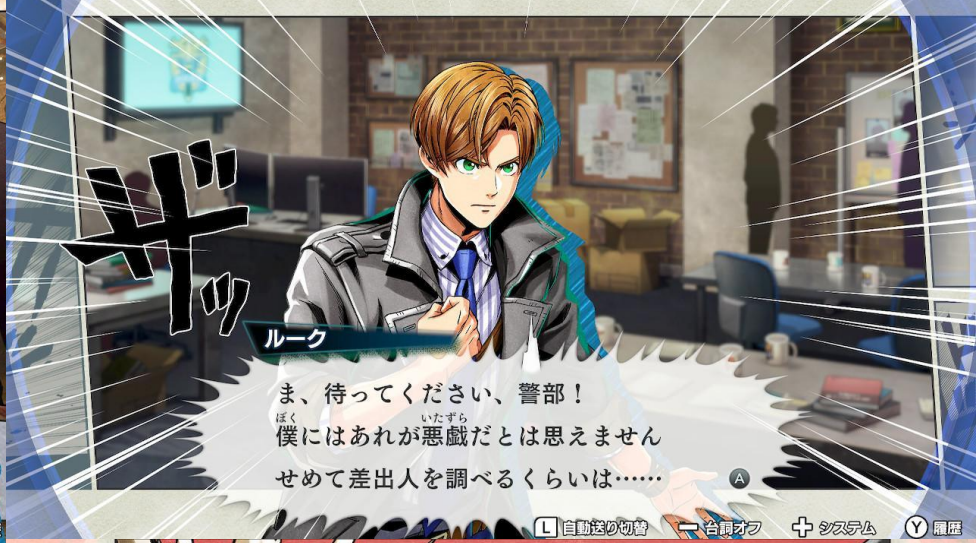
アーロン

ロボットを放してやれ

悪党みたいだぞ




Арон, **отпусти
робота.**
Ты похож на злодея.



Ключевые способы перевода ономатопеэ. единиц

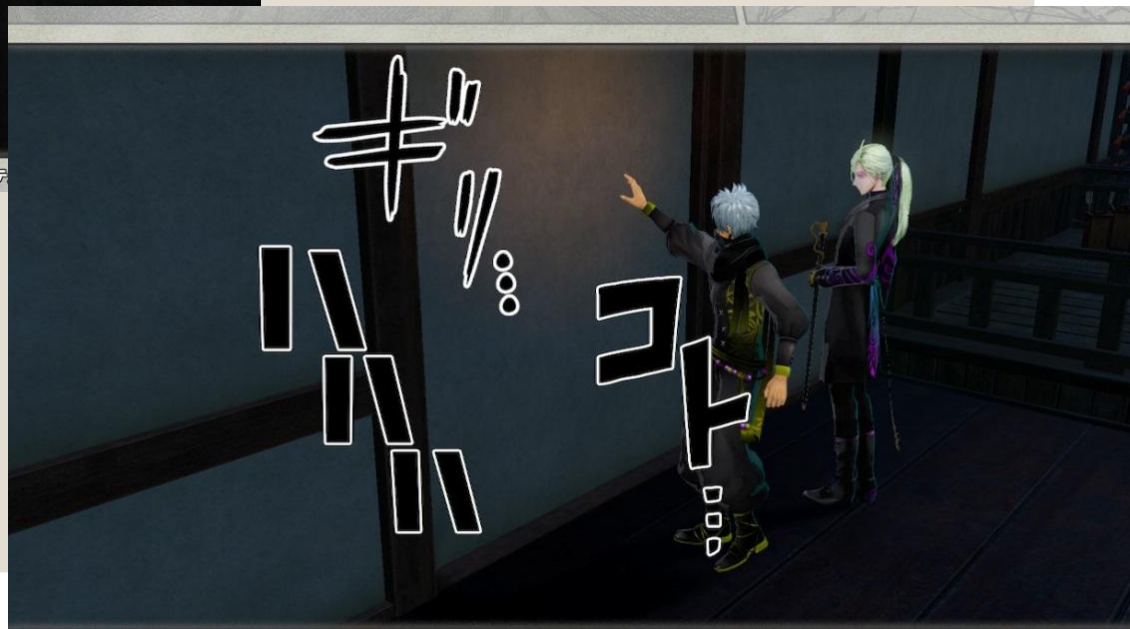


- описание
- использование эквивалентных русских звукоподражаний
- заимствование звукоподражаний
- удаление графических составляющих 



☑️ Звуковое сопровождение

⊗ Звуковое сопровождение



Перевод элементов сеттинга

Элементы сеттинга
(выдуманного мира
компьютерной игры)



Реалии
(выдуманного мира
компьютерной игры)

A: ザピィって、なんて種類の動物なの？

B: マフマフだ。知らないのか？

C: 正式名はノースタリアケナガリスというな。

A: What kind of animal is Zapie?

B: He's a Mufmuf. You haven't heard of them?

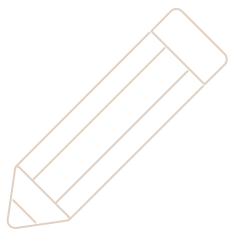
C: I believe the official name is Norstalia kenagalis.

マフマフ
«пушистый»



Пелсей
от шведского pälsig
«пушистый»

Выводы



- описание
- использование эквивалентных русских звукоподражаний
- заимствование звукоподражаний
- удаление графических составляющих
- создание уникальных названий на основе этимологии существующих лексем





Спасибо за внимание!



Департамент образования и науки города Москвы
Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
«Московский городской педагогический университет»
Институт иностранных языков
Кафедра японского языка

ПЕРЕВОД ОНОМАТОПОЭТИЧЕСКОЙ ЛЕКСИКИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ С ЯПОНСКОГО НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Мишукова Маргарита Витальевна,
студент магистратуры

Научный руководитель:
Авдеева Екатерина Сергеевна,
доцент, кандидат педагогических наук