

Н. С. Романов

Тверской государственной университет, магистрант

Научный руководитель: д.ф.н. В. А. Миловидов

ПЕРЕВОД ОБСЦЕННОЙ ЛЕКСИКИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ (НА ПРИМЕРЕ “МАФИА II”)

Обсценная лексика играет значимую роль в русском языке. Роли этого средства выражения эмоций менялись с самого начала появления организованного человеческого социума. В племенах существовало строгое разделение труда по половому признаку: мужчины занимались добычей пищи и охотой, а женщины воспитывали будущие поколения и возделывали землю. Это обусловило появление специфических языковых кодов, свойственных каждой из групп. Языковой код агрессии, насилия был разработан для обслуживания нужд, преимущественно, мужского сообщества охотников. Для женщин же использование слов, связанных с насилием, было запрещено ввиду суеверий, связанных с негативными последствиями, которые могут быть оказаны этими выражениями на землю и ее урожай: «... мотив землетрясения, потрясения земли... <> ... воспринимается как закономерное и неизбежное следствие матерщины» [Успенский 1994: 78]. Это позволяет сделать вывод о том, что изначальной ролью обсценной лексики в русском языке было объединение представителей мужского пола на основе языкового кода, и это не считалось табуированной лексикой.

Помимо маскулинного начала, в обсценной лексике было и женское. Это можно заметить в ругательствах, относящихся к родителям, особенно к матери. Данные выражения были связаны именно с матерью тех людей, кто ругался нецензурными выражениями, что позволяет сделать вывод о магической функции обсценной лексики, выступающей в роли заклинаний. Дополнительную функцию мат приобрел вместе с приходом христианства на территорию Древней Руси, когда язычество использовало нецензурные выражения для защиты от различных мифических существ вместо молитв, которыми пользовались христиане: ««... чтобы спастись от домового, лешего, черта и т. п., предписывается либо прочесть молитву (по крайней мере осенить себя крестным знаменем), либо матерно выругаться...» [Успенский 1994: 62].

Еще одно значения обсценная лексика приобрела при употреблении слов в отношении совокупления с землей, поскольку отношения земли и неба считались в племенах началом новой жизни, а это значило появление урожая, необходимого для выживания и процветания. Таким образом, мат становился элементом ритуала. Кроме того, в прошлом земля ассоциировалась с матерью, поэтому любая деятельность на ней связывала человека с предками. Из-за этого появились новые ругательства по отношению к земле, которые одновременно являлись ругательствами по отношению к матери и предкам. Всё это говорит о том, что различие обсценной лексики было обусловлено задачами, которые оно

выполняло: «В сравнении с другими языками, и прежде всего с немецким, русский язык располагает большим количеством табузированной лексики, которая отличается своей культурной спецификой» [Панасюк 2005: 60]. В современной действительности, однако, обсценная лексика сменила акцент своих функций с ритуального на эмоционально-экспрессивный.

В иностранных языках обсценизмы играли иную роль. Это хорошо видно в романе Франсуа Рабле «Гаргантюа и Пантагрюэль», где люди могли свободно употреблять нецензурные выражения на увеселительных мероприятиях. Более того, обсценной лексикой пользовались не только представители низших сословий, но и интеллигенция: «Одна из важнейших особенностей “праздничной” площади, это отсутствие иерархии в общении между людьми, здесь все равны, что невозможно в обычной жизни» [Беянина URL]. Это было сделано осознанно, поскольку людям был необходим эмоциональный разряд ввиду строгой стратификации социальных классов. Функцию эмотивного опустошения в коммуникации и выполняла обсценная лексика: «Подобная речь возникала в результате стирания барьеров, что позволяло человеку любого статуса и социального положения чувствовать себя более раскованно» [Беянина URL].

Вследствие такого различного отношения к нецензурным выражениям, его употребление в современной действительности сильно отличается между русским языком и английским. Так, в Древней Руси после принятия христианства любое ругательство считалось частью язычества и общественно порицалось, и данная тенденция сохранялась в течение очень длительного времени: «Наличие непристойных песен у Кирши Данилова побудило П. Н. Шеффера издать этот сборник в двух вариантах: помимо общедоступного издания с большим количеством пропусков, было выпущено сто экземпляров, не поступивших в продажу и предназначенных исключительно для специалистов...» [Успенский 1994: 54]. В будущем эта позиция поменяется с религиозной борьбы на классовую, когда обсценная лексика признавалась частью низкой культуры, с которой необходимо бороться: «Табуирование мата, как явления во всех смыслах маргинального, обрело новые и весьма прочные основания при сохранении общей для всех центростремительных формаций культурной схеме строгой поляризации...» [Михайлин 2005: 123]. В это же время, английский язык остается более нейтральным к обсценной лексике, и позволяет использовать ее, несмотря на то, что она также потеряла часть функций и стала инструментом экспрессивного выражения эмоций: «Многочисленные факты свидетельствуют о том, что и англичане, и ирландцы, в еще большей степени американцы довольно свободно используют бранные слова в дружеском общении равных собеседников, часто независимо от уровня их образования, социального положения, возраста или пола» [Ларина, Озюменко, Горностаева URL].

Из-за различного отношения к обсценной лексике в языках перевод табуированных единиц может отличаться, в том числе и в компьютерных играх.

Помимо социального давления на переводчика может влиять юридическая система, прописывающая возрастное ограничение для продукта, в том числе на основании употребления нецензурных выражений. В России, странах Европы и США есть собственная система рейтинга, учитывающая фактор использования обцензурных:

1. RARS (Russian Age Rating System) в России;
2. PEGI (Pan European Game Information) в большинстве стран Европы;
3. ESRB (Entertainment Software Rating Board) в США.

Каждая из систем имеет несколько критериев, согласно которому продукту может быть выдан соответствующий рейтинг. Проанализировав их структуру, можно сделать вывод, что система RARS сильнее остальных ограничивает употребление обцененной лексики, позволяя использовать ее только в категории 16+. Помимо прочего, сами выражения не должны иметь связи с ругательствами, а нецензурные слова на английском языке регулируются согласно специальным словарям. Данная система появилась в декабре 2010 года и прописана в законодательстве Российской Федерации (Федеральный закон "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" от 29.12.2010 N 436-ФЗ, статьи 6-10). До этого полноценного возрастного регулирования на территории России не было, и издатели предпочитали пользоваться европейской системой ввиду использования цифровых обозначений на маркировке, что упрощало понимание ограничений для покупателя (в ESRB вместо чисел писали первую букву минимально допустимой возрастной категории, например, mature – M). Система PEGI менее строга к употреблению мата, но она дифференцирует его на 2 категории: умеренные ругательства (слова по типу d*mn и иные выражение, которые не являются оскорблением личности) и грубый мат. Первую категорию можно использовать для продукции с рейтингом 12+, а непосредственно обцененную лексику для рейтинга 16+. ESRB схожа с PEGI по категориям мата и уровню допустимости его употребления, отличаясь лишь возрастными ограничениями (13+ вместо 12+ и 17+ вместо 18+). В данном случае можно увидеть отсутствие дифференциации обцененных выражений в российской рейтинговой системе, так как нет официально принятого словаря, указывающего на степень нецензурности того или иного ругательства. Более того, система прописана в законодательстве Российской Федерации, и, несмотря на то, что государство самостоятельно не выдает ограничение, оно требует соблюдения норм через систему штрафов, в то время как PEGI и ESRB являются рейтингами некоммерческих организаций и носят больше рекомендательный характер, но их соблюдение общественно одобряемо.

Вследствие различного отношения к обцененным выражениям в обществе, а также специфике его регулирования системами рейтинга, было решено сделать анализ используемых в переводе компьютерных игр нецензурных выражений на английском языке (оригинал) и на русском языке (язык перевода), чтобы выявить возможные приемы, которыми пользуются переводчики для соблюдения всех требований. Для выполнения этой цели в качестве объекта анализа была выбрана

компьютерная игра Mafia II, вышедшая в августе 2010 года. Российская версия этой игры вышла почти одновременно с мировой версией на английском языке. Стоит отметить, что закон N. 436-ФЗ на тот момент времени еще не вышел, поэтому система RARS отсутствовала. Из-за этого российский локализатор был вынужден использовать на обложках своих дисков рейтинг PEGI. Согласно ESRB и PEGI, Mafia II имела возрастной рейтинг M (только для взрослых) и 18+ соответственно. Причиной этому стал тот факт, что в репликах персонажей находится столько мата, что она была включена в рекорд Гиннеса в номинации “most profane videogame”, где слово f*ck было использовано 397 раз. Благодаря вышеперечисленным фактам можно увидеть стратегии реализации перевода обценной лексики с учетом отсутствия законов, оказывающих давление на переводчиков.

Mafia II – компьютерная игра в жанрах приключенческого экшн-шутера от третьего лица с открытым миром. Основным местом локации является вымышленный американский город, вдохновленный настоящими городами США. Действия происходят в 1940-1950 годах, а главный герой и его знакомые – участники итальянской мафии, которые сами являются итальянцами. Ввиду жанровой принадлежности, в которой будет сделан упор на динамичные боевые сцены с перестрелками, подкрепленными криминальной составляющей противодействия разных этнических преступных группировок, наличие обценной лексики в диалогах обосновано.

В ходе анализа было выявлено 3 тактики перевода нецензурных выражений:

1. Удаление, когда обценное слово полностью удаляется;
2. Ослабление, когда обценное слово заменяется менее экспрессивным;
3. Сохранение, когда обценное слово сохраняется согласно оригиналу.

Для понимания применения тактик необходимо привести несколько примеров.

Примеры полного удаления:

(Оригинал) Burn, you dago c*nt.

(Перевод) Гори, макаронник.

В ходе противостояния этнических группировок одна банда подожгла дом представителя другой банды. Dago является жаргонизмом и оскорблением представителей Италии и переводится как «итальяшка, макаронник». Однако, больший акцент был сделан на втором слове, которое дает презрительную оценку самому человеку, а не его национальности. В ходе локализации обценное выражение было полностью удалено на русском языке, «макаронник» же остался для сохранения субъектно-предметного отношения реплики.

(Оригинал) Here's your f*cking money.

(Перевод) На, подавись.

Данная реплика относилась к представителю банды, занимающегося рэкетирством по отношению к другим людям. Здесь полностью убрали эмоциональное обценное слово, выражающее раздраженность и злость, вместо

этого было использовано смещение акцента, частично компенсирующее негативную окраску с обсценнизма на глагол «подавись».

(Оригинал) So try not to f*ck it up, huh?

(Перевод) Смотри, не облажайся, ладно?

В оригинальной реплике было использовано выражение, переводящееся как «не про*бись». Вместо того, чтобы сохранить ругательство, пусть и менее экспрессивное, например, «не про*ри», локализаторы решили убрать обсценнизм вовсе, заменив его на разговорное «облажаться».

(Оригинал) Oh, fuck you, you f*cking c*mdumpster!

(Перевод) Иди ты, звезда с ушами!

Английский вариант, помимо использования f*ck в качестве выражения недовольства и пренебрежения, использует гендерное оскорбление по отношению к женщине, переводящееся как «сп*рмохранилище». Русская локализация, помимо удаления всех обсценных слов f*ck, полностью убрала ругательство, основанное на половой принадлежности, заменив его игрой слов, где «звезда» является квазиомофоном обсценизму «п*зда», который также акцентирует внимание на пол человека.

Примеры ослабления:

(Оригинал) That was because of that c*cksuck*r Henry, right?

(Перевод) Это из-за того козла Генри, так?

Перевод этого выражения позволил сохранить негативную оценку другого человека, однако сила ругательства была снижена путем замены оригинального обсценнизма на менее вульгарное слово.

(Оригинал) Anybody else got a f*cking problem with paying for the f*cking barber?!

(Перевод) Так, у кого ещё есть грёбаные претензии насчёт грёбаной стрижки?!

После драки персонаж обращается к толпе зевак, показывая им свою силу и недовольство неповиновением. Эмоция злости выражена путем использования одного и того же обсценизма несколько раз в предложении. Локализатор решил заменить вульгарное ругательство, которое должно переводиться как «е*анные» на менее экспрессивное.

(Оригинал) F*ck you... You filthy f*ck... Come on, come on, you f*ck!

(Перевод) Мать твою... Твою ж мать... Мать твою за ногу!

Ругательство f*ck, которое в данном случае выполняет сразу 3 значения: эмоция раздражения, эмоция злости и оскорбление человека, в переводе заменяется одним ругательством «мать», но оно теряет значение оскорбления, смещая акцент на экспрессии.

Примеры сохранения:

(Оригинал) Heu, what you doing mother*cker?!

(Перевод) Ты что делаешь мазафака?!

Фраза была произнесена афроамериканцем, поэтому, чтобы отразить различие в общении разных национальностей, локализатор принял решение

транслитерировать обсценнизм для сохранения стилистической особенности речи.

(Оригинал) I got a better idea – why don't you go f*ck your buddies instead? Or better yet, go f*ck yourself.

(Перевод) Есть идея получше, долби своих петухов. А вообще, шел бы ты на х*й.

Ситуация происходила в душевой тюрьмы, где главного героя окружили несколько заключенных с целью его обесчестить. В ответ на предложение не сопротивляться, протагонист в грубой форме посылает обидчиков, и советует им заниматься непотребствами друг с другом. В данном случае локализатор не мог опустить выражение, потому что визуальная составляющая и контекст предыдущей реплики должны были указать на игру слов, которую он заложил в этой фразе. Однако в этом случае было применено «запикивание» самого обсценнизма в качестве попытки цензурирования слова, который нельзя не произнести.

Данное исследование позволяет сделать вывод о том, что даже с учетом отсутствия юридической правовой нормы, запрещающей использование обсценной лексики в компьютерных играх, а также при максимальном возрастном рейтинге 18+ локализаторы русской версии намеренно изменяли нецензурные выражения, либо полностью убирая их, либо заменяя на менее грубые формы. Даже в случаях сохранения мата его понимание было бы недостаточно полным, потому что транслитерация не позволяет понять перевод мата без знания иностранного языка, а цензурирование через «запикивание» не только снижает экспрессию ругательства, но и вмешивается в атмосферу, создаваемую игрой, в том числе через реплики персонажей. Несмотря на то, что «неизбежные порой при переводе отступления от оригинала должны иметь определённую (приемлемую) меру...» [Латышев, Северова URL], такие методы реализации обсценной лексики показывают несоответствие восприятия нецензурных выражений в современной реальности и сохранение табуирования подобных лексических единиц, что может негативно сказаться на развитии языка и расширении его инструментария по выражению своих эмоций.

ЛИТЕРАТУРА

Белянина Е.Н. Фамильярно-площадная речь в романе Ф. Рабле «Гаргантюа и Пантагрюэль» // Вестник магистратуры. 2015. №1-1 (40). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/familyarno-ploschadnaya-rech-v-romane-f-rable-gargantyuua-i-pantagryuel> (Дата обращения: 06.04.2024).

Ларина Т. В., Озюменко В. И., Горностаева А. А. Сквернословие в речи носителей английского языка: функционально-прагматический аспект // Вопросы психолингвистики. 2012. №16. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/skvernoslovie-v-rechi-nositeley-angliyskogo-yazyuka-funksionalno-pragmaticheskiy-aspekt-zaglavie> (Дата обращения: 07.04.2024).

Латышев Л.К., Северова Н.Ю. Современные проблемы общей теории перевода // Вестник БГУ. 2017. №1 (31). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennyye-problemy-obschey-teorii-perevoda> (Дата обращения: 08.04.2024).

Михайлин В. Ю. Русский мат как мужской обценный код: проблема происхождения и эволюция статуса // «Злая лая матерная...». М.: Ладомир, 2005. С. 69–138.

Панасюк И. Л. Семантические и коммуникативные особенности феномена табу // «Злая лая матерная...». М.: Ладомир, 2005. С. 54–69.

Успенский Б.А. Мифологический аспект русской экспрессивной фразеологии // Успенский Б.А. Избранные труды. Т.2. М.: Издательство «Гнозис», 1994. С.53–128.