

**FAR-АНАЛИЗ КАЧЕСТВА ПЕРЕВОДА МЕЖЪЯЗЫКОВЫХ
СУБТИТРОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР****П.А. Мальцева**, 2 курс магистратураНаучный руководитель – **В.Д. Грищенко**, к.п.н.**Государственный социально-гуманитарный университет**

Субтитрированный перевод компьютерных игр — это новый и особый вид аудиовизуального перевода, который нуждается в тщательном изучении. Это связано с тем, что индустрия компьютерных игр стремительно развивается, а процесс глобализации способствует их быстрому распространению во всём мире. Переводчики вынуждены оперативно решать переводческие проблемы, чтобы сохранить маркетинговую привлекательность и оригинальность компьютерной игры.

Одной из проблем, с которой сталкиваются переводчики при передаче компьютерных игр, является оценка качества субтитров со стороны редактора, издателя и, конечно же, игрока.

Вопросами разработки моделей оценки качества субтитров занимались многие ученые, такие как Ромеро Фреско, Пабло Мартинес, Хенрик Вальтер-Йонсен и другие. Однако их модели больше рассматривались, как руководство и каждая из них имели свои недостатки.

Исследователь и доцент кафедры переводоведения Стокгольмского университета, Ян Педерсен, разработал FAR-анализ в попытке создать универсальный подход к оценке качества перевода. Эта модель может применяться совместно с различными руководствами и нормами, предлагаемыми в области переводоведения.

Аббревиатура FAR образуется из названий трёх свойств качества, которые поделены на три группы: функциональная эквивалентность (functional equivalence), адекватность (acceptancy) и читаемость (readability) [2, с. 217]. Единицей оценивания является семантически и синтаксически самостоятельный субтитр. Данный анализ качества субтитров предусматривает систему выставления штрафных баллов за ошибки в каждой области. Ошибки подразделяются на незначительные (0,25 балла), стандартные (0,5 баллов) и серьёзные (1 балл).

Рассмотрим каждый аспект более детально. Функциональная эквивалентность, или как отмечает Ян Педерсен, прагматическая эквивалентность, определяет, насколько точно передается смысл высказывания. Важнее всего передать смысл реплики персонажа игры, а не слова, которые он использовал при этом. Хотя идеально было бы передать и форму, и содержание субтитров, но часто это невозможно из-за ограничений по пространству и времени. Если удалось передать только смысл, это не является ошибкой. Однако, если передана только форма без учета смысла, это может запутать зрителя и привести к серьезным ошибкам [2, с. 218].

Ошибки в субтитрах могут быть разделены на семантические и стилистические. Незначительные семантические ошибки чаще всего связаны с ошибками в лексике, включая ошибки в терминологии, и не оказывают влияния на сюжет или восприятие игрока. Если в субтитрах присутствуют заметные ошибки, которые не сильно мешают пониманию сюжета и не усложняют процесс игры, то такие ошибки считаются стандартными. Также стандартной ошибкой является случай, когда важные для сюжета высказывания остаются непереведенными. Если субтитры содержат ошибочную информацию, которая затрудняет восприятие сюжета игры или приводит к полному непониманию аудиовизуального текста, то это уже серьезная ошибка [2, с. 219].

Стилистические ошибки не являются столь критичными, так как они редко приводят к полному непониманию сюжета, но могут создавать негативное впечатление. Примерами таких ошибок могут быть неподходящие формы обращения, неправильный регистр (слишком высокий или слишком низкий) или другие языковые особенности, которые не соответствуют стилю оригинала.

Следующий аспект оценки FAR-анализа - это адекватность, которая оценивает соответствие перевода нормам целевого языка. Ошибки в этой области могут придавать субтитрам иностранное или неестественное звучание. Эти ошибки могут быть грамматическими, орфографическими или идиоматическими. Стоит отметить, что незначительные грамматические не влияют на понимание реплик. Серьезные ошибки более заметны и затрудняют чтение и понимание субтитров. К незначительным орфографическим ошибкам относятся любые ошибки, которые меняют значение слова, а к серьезным - ошибки, которые делают слова невозможным для прочтения и понимания. Главная причина идиоматических ошибок - интерференция исходного текста, но могут быть и другие причины. Как отмечает Я. Педерсен, иногда ошибки в исходном тексте могут быть настолько серьезными, что речь идет об эквивалентности [2, с. 221].

Третьей областью оценки FAR-анализа субтитров является читаемость, включающая технические аспекты. Сюда входят ошибки сегментации и времени субтитров, пунктуационные ошибки, скорость чтения и длина строк. Неправильная сегментация может отвлекать игрока от процесса игры. Если ошибка находится между разными субтитрами, то это стандартная ошибка, если между строками субтитров, то ошибка незначительная. Серьезных ошибок в данной категории не выделяется. Ошибки времени возникают из-за несоответствия субтитра с речью персонажа или с изображением. Если субтитры поздно появляются на экране, игрок начинает искать их глазами ещё до того, как они появляются. Когда синхронизация нарушена более чем в одной реплике, то это серьезная ошибка. Незначительные ошибки появляются, когда субтитр опаздывает или спешит менее чем на одну секунду. Другие ошибки относятся к стандартным ошибкам [2, с. 222].

В субтитрировании ошибки в пунктуации имеют большое значение. Я. Педерсен отмечает использование в субтитрах курсива. Во многих странах курсив используется для указания на то, что голос или текст не присутствуют в кадре (например, голоса, звучащие по телефону или телевизору). Ошибочное использование курсива рассматривается как стандартная ошибка.

Скорость чтения и длина строки также являются категориями, влияющими на читабельность субтитров. В зависимости от особенностей языка длина строки и количество символов варьируются. Слишком медленные или крайне быстрые субтитры могут привлекать внимание зрителей и нарушать восприятие. Скорость чтения у каждого человека определяется его индивидуальными особенностями, и учесть это при создании модели крайне сложно. Поэтому для практических целей следует привлекать также нормы различных руководств. Если таких норм нет, Я. Педерсен утверждает, что если скорость чтения превышает 15-20 символов в секунду (или 240 слов в минуту), то начисляются штрафные баллы. Данная ошибка будет считаться стандартной [2, с. 223].

Когда все области оценены, происходит подсчет всех штрафных баллов. Общую сумму баллов делят на количество субтитров и получают оценку для каждой области, делая вывод о том, насколько функционально эквивалентным, адекватным и читабельным получился перевод аудиовизуального текста компьютерных игр.

Таким образом, преимущество FAR-анализа состоит в том, что он оценивается в конкретных областях, дает возможность всесторонне проанализировать каждый субтитр по всем критериям и при проверке минимизировать количество ошибок. Данная модель является важной разработкой в области аудиовизуального перевода, требует обширного применения и дальнейшей работы над методикой оценивания переводов субтитров компьютерных игр.

Список использованных источников

1. Горшкова, В.Е. Перевод в кино[Текст] : учеб. / В.Е. Горшкова. – Иркутск: ИГЛУ, 2006. – 278 с.
2. Pedersen, J. The FAR model: assessing quality in interlingual subtitling [Электронный ресурс] / J. Pedersen. – URL: <https://www.phoenix3.ir/admin/News/file/46.pdf> (дата обращения: 03.04.2024).
3. Ivarsson, J. Code of Good Subtitling Practice [Электронный ресурс] / J.Ivarsson, M. Carroll. — URL: <https://www.esist.org/wp-content/uploads/2016/06/Code-of-Good-Subtitling-Practice.PDF.pdf> (дата обращения: 03.04.2024).