

УДК 81.13

***АНАЛИЗ ТРУДНОСТЕЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР ПРИ
ПЕРЕВОДЕ С АНГЛИЙСКОГО НА РУССКИЙ ЯЗЫК***

Волкова Н.В.

*канд. фил. наук, доцент кафедры межкультурной коммуникации и перевода,
Башкирский государственный педагогический университет имени М. Акмуллы,
Уфа, Россия*

Сафина И.Т.

*магистрант,
Башкирский государственный педагогический университет имени М. Акмуллы,
Уфа, Россия*

Аннотация

В статье рассмотрено понятие «локализация», проведен анализ предложенных определений и определен термин «локализация» в контексте видеоигровой индустрии. Рассмотрены типы локализации, отличающиеся полнотой перевода исходного текста игры на язык перевода. Проведен анализ локализации видеоигры “ Payday 2” путем сопоставления текстовых внутриигровых материалов, диалогов и кат-сцен на языке оригинала (английский) и на языке локализации (русский). Выявлены основные области, на которые стоит обращать

внимание переводчику-локализатору, а также трудности при переводе и расхождении исходного языка от языка перевода.

Ключевые слова: локализация, видеоигры, перевод, прагматическая адаптация, лингвокультурная адаптация

***ANALYSIS OF THE DIFFICULTIES OF LOCALIZATION OF VIDEO GAMES
WHEN TRANSLATING FROM ENGLISH INTO RUSSIAN***

Volkova N.V.

*Ph.D. of Philological Sciences, Associate Professor of Department of International
Communication and Translation,
Bashkir State Pedagogical University named after M. Akmulla,
Ufa, Russia*

Safina I.T.

*Graduate Student,
Bashkir State Pedagogical University named after M. Akmulla,
Ufa, Russia*

Abstract

The article examines the concept of "localization", analyzes the proposed definitions and defines the term "localization" in the context of the video game industry. The types of localization that differ in the completeness of the translation of the source text of the game into the target language are considered. The localization of the Payday 2 video game was analyzed by comparing text in-game materials, dialogues and cut scenes in the original language (English) and in the localization language (Russian). The main areas that a localizer translator should pay attention to are identified, as well as difficulties in translation and discrepancies between the source language and the target language.

Keywords: localization, video games, translation, pragmatic adaptation, linguistic and cultural adaptation

Актуальность данного исследования обусловлена быстрым развитием индустрии видеоигр, которая объединяет различные области деятельности и имеет потенциал стать основой для развития креативных и научных направлений, а также других сфер, таких как внедрение VR-технологий, геймификация образовательного процесса, и поддержка адаптации людей с ограниченными возможностями. Значимость культурного влияния видеоигр предполагает сложности локализации и адаптации культурных различий для

игроков из разных стран. Целью настоящего исследования является выявление языковых, лингвокультурных и других трудностей, возникающих в процессе локализации и лингвокультурной адаптации видеоконтента.

Основные методы, используемые в данном исследовании, включают дискурсивный анализ, текстовый анализ, а также статистический анализ данных, полученных в результате сплошной выборки.

Рассмотрим различные позиции к определению понятия «локализация». Автор М. В. Петраченко в своей работе «Локализация компьютерных игр» указывает, что локализация – это процесс, который включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности (страна, регион и т. д.), где данный продукт будет использоваться и продаваться [2, с. 70-76].

Авторами М. С. Мугу, М. М. Бричевой и С. А. Сасиной упоминается, что языковая локализация – это перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона или группы населения [1, с. 40-42].

Арлем Ломмелем, старшим аналитиком компании *Common Sense Advisory*, было дано определение понятию локализации, как вида переводческой деятельности, приспособляющей перевод к определенной локации и местности [3].

Проанализировав вышеупомянутые определения, можно определить

термин локализации в контексте видеоигровой индустрии как процесс перевода текстовых материалов игры с исходного языка на язык перевода, а также частичную адаптацию исходного видеоигрового продукта к культурным особенностям целевой аудитории для успешной реализации на рынке. Существует несколько типов локализации, которые отличаются полнотой перевода исходного текста игры. При этом следует отметить, что осуществление локализации на более глубоком уровне подразумевает включение всех предыдущих типов локализации.

Классификация типов расположена по степени углублённости и включает в себя:

1. Поверхностную или «коробочную локализацию». Данный тип является самым поверхностным и подразумевает перевод только информации, изображенной на упаковке продукта или же перевод официальной страницы игры при ее реализации в онлайн магазинах.

2. Локализацию интерфейса. Данный тип локализации подразумевает перевод элементов игрового интерфейса и названия кнопок.

3. Текстовую локализацию. При использовании этого типа локализации переводится все текстовое наполнение игры, включая субтитры, которые адаптируются под культурные реалии страны.

4. Локализацию с озвучкой. Локализация с озвучиванием включает

перевод речи и диалогов, которые в дальнейшем озвучиваются актерами дубляжа.

5. Графическую локализацию. Данный тип подразумевает перевод всех внутриигровых текстов, которые могут встретиться игроку в игровом мире (газеты, вывески магазинов, записки и т. д.).

6. Культурную адаптацию. Данный тип локализации является самым глубоким и понимает под собой адаптацию под целевую аудиторию и ее культуру посредством замены части или же полной перекройки всего сюжета игры [4, с. 52-63].

В связи с тем видеоигры являются одновременно и культурным, и техническим произведением, существует ряд нюансов, связанных с адаптацией видеоигровых продуктов к условиям конкретной страны или региона. В частности, вместимость строк текста, адаптация графических элементов, таких как вывески, предметы обихода и др. Для достижения наилучшего восприятия в культуре-реципиенте выделяются следующие стратегии культурной адаптации: доместикация и форенизация; компенсация; прагматическая адаптация; дословный перевод.

Доместикация и форенизация – это переводческие стратегии, которые определяются на основании того, насколько локализатор стремится приблизить перевод к нормам культуры-реципиента.

При форенизации локализатор может решить сохранить культурные особенности оригинала в ущерб легкости восприятия у носителей культуры-реципиента. В данном случае переводчик может не переводить некоторые участки игры, такие как имена, места, реплики во время боя, термины и т. п.

При доместицирующем переводе локализатор старается максимально адаптировать перевод к нормам принимающей культуры, возможно даже ценой утраты некоторых моментов оригинала. При доместикации используются три вспомогательные стратегии: адаптация, генерализация и опущение. В адаптации незнакомые для принимающей культуры элементы заменяются знакомыми, а в генерализации конкретные понятия заменяются общим. Например, замена слова на схожую единицу в языке принимающей культуры (Ведьмак 3: Дикая Охота) или замена иностранной реалии: традиционная японская еда в игре Kirby Super Star для игровой консоли Super Nintendo в мировом релизе была перерисована в печенье, фрукты и хот-доги.[3, с. 500-508]

При адаптации видеоигр локализаторы испытывают трудности при передаче следующих элементов видеоигрового процесса: пол, раса, этнос; жесты и символы; животные и растения; религия и политика; символизм цвета (например, красный цвет обычно ассоциируется с опасностью, но в Китае это символ богатства; в европейской культуре чёрный цвет ассоциируется с трауром или злом, тогда как в Японии это символ опыта, просвещения).

Дословный перевод можно использовать при переводе симуляторов различных видов транспорта. Основной упор делается на терминологию (например, American Truck Simulator). Нулевой перевод, или отсутствие перевода: названия игр обычно оставляют на языке оригинала, так как они являются товарной маркой, которая должна быть единой и узнаваемой во всем мире.

Узнав основные особенности локализации, важно перейти к более детальному рассмотрению проблем, с которыми сталкивается переводчик при локализации игры. На примере уже существующей локализации компьютерной игры Payday 2 можно выделить основные области локализации, а также выявить частые ошибки, с которыми переводчик может столкнуться. Игровые персонажи серии игр Payday - грабители из одноименной банды, которые совершают ограбления банков и других ценных мест. В игре Payday 2 игрок управляет одним из персонажей с возможностью одиночной или многопользовательской игры. Одной из проблем локализации игры является правильный перевод речи игровых персонажей, учитывая их стилистическую окраску. Недостаточное знание фразеологии переводимого языка может привести к неправильному и непонятному переводу, что может нарушить аутентичность и стиль игры. Например, при переводе выкриков героев игры Payday 2. Другой аспект – перевод игровых терминов и названий, что требует хорошего понимания

игровой тематики и культуры. Ошибка в переводе ключевых терминов может повлиять на понимание игрового процесса и сюжета.

Процесс локализации видеоигры представляет собой сложную многоэтапную операцию, включающую выполнение различных задач и этапов. Одним из ключевых этапов является перевод текстового содержимого игры. Однако сам процесс перевода видеоигры можно разделить на несколько уникальных областей, каждая из которых представляет свои особенности и трудности для переводчика. Хотя каждая игра может содержать свой набор таких областей перевода, на примере игры Payday 2 можно выделить наиболее распространенные из них, которые, в той или иной мере, встречаются практически в любой видеоигре, независимо от ее жанра или сеттинга. В основном, эти области можно разделить на перевод интерфейса и перевод субтитров. Под игровым интерфейсом понимаются все внутриигровые меню и сообщения, с помощью которых обеспечивается взаимодействие между игрой и игроком. Например, интерфейс игры Payday 2 включает в себя такие элементы, как меню настроек, меню способностей игрового персонажа, описание персонажей, миссий, задач, игровые сообщения и область перевода субтитров.

Другой отличительной трудностью перевода видеоигр является наличие различных обращений к игроку. Так как игрок может влиять на игровой мир и взаимодействовать с его персонажами и объектами, то игра будет различными

способами обозначать игроку его возможности или результаты совершенных им действий, чтобы упростить ориентирование игрока в игровом мире. Соответственно, в игровых текстовых строках будут отдельные строки, обращающиеся непосредственно к игроку. Типы подобных строк могут отличаться между играми, но одним из частых их примеров можно назвать текстовые строки, появляющиеся на экране игрока во время игры. Они могут служить в качестве напоминания или предупреждения для игрока, и использоваться как инструмент для осуществления обратной связи с игроком.

Трудности перевода игры Payday 2 обусловлены большим объемом текста (свыше 30 тысяч строк) и недостатком справочных материалов. Это приводит к различным ошибкам в переводе, таким как непостоянное использование буквы "e", различных видов тире, кавычек, написания многоточий, а также отличия в написании внутриигровых терминов. Для обеспечения качественного перевода игры и согласованности переводческих решений необходимо разработать четкие рекомендации для переводчиков, оговаривающие использование буквы "e", видов тире, написания кавычек и многоточий. Важно также соблюдать постоянство при переводе внутриигровых и общих терминов. Для обеспечения согласованности стиля перевода и избежания непоследовательности в тексте, переводчики должны иметь доступ к единому руководству по стилю, определяющему стандарты перевода для данной игры. Такие рекомендации

помогут сделать перевод более согласованным и улучшить общее качество локализации игры.

Согласованность в использовании заглавных букв представляет собой одну из сложностей перевода с английского на русский язык. В русском языке английские обращения, названия должностей и национальности в большинстве случаев пишутся строчными буквами, в отличие от английского языка, где они часто оформлены с заглавной. Так, например, в английском языке с большой буквы пишутся обращения (Mr, Ms.), названия должностей при обращении (President, Vice-Minister), а также прилагательные, определяющие принадлежность к стране, национальности или языку (Russian, English, French, German).

Таблица 1 - Пример капитализации обращений в локализации игры Payday 2

Оригинальная строка	Локализованная строка
Meet Mr. Mitchell: on the surface, a golf coach for a respectable country club.	Знакомьтесь, Мистер Митчелл: для окружающих - тренер по гольфу в загородном клубе.
Vlad wants Mr. Stone to pay him for protection.	Влад хочет, чтобы Мистер Стоун платил ему за защиту.

Переводчики видеоигр сталкиваются с трудностями в представлении общих или внутриигровых терминов. Отсутствие единого стиля и отсутствие глоссария перевода терминов может привести к ситуациям, когда один и тот же

термин на оригинальном языке будет переведен несколькими способами. Это может вызвать путаницу и недопонимание у игроков, которые могут думать, что в игре упоминаются различные объекты, когда на самом деле речь идет о том же предмете. Например, в игре Payday 2 инструмент "drill" (дрель) используется для вскрытия сейфов. Однако, непоследовательность в переводе может создать впечатление, что речь идет о разных инструментах. Подобные различия в переводе могут создать недопонимание среди игроков. Имеются также другие объекты с похожим или идентичным переводом, такой, как "пила" ("saw"), который также присутствует в игре Payday 2. Это усугубляет путаницу для игроков, которые могут ошибочно считать, что в игре упоминаются разные предметы.

Переводчик видеоигр может столкнуться с проблемами, связанными не только с техническими аспектами игры, но и с необходимостью знания определенных культурных отсылок, известных как метатекстуальность. Это включает отсылки к другим играм, фильмам или событиям, которые могут содержаться в игре и требуют правильного перевода в соответствии с их контекстом. Например, в игре Payday 2 координатор банды может упрекнуть игроков за излишнюю агрессию, используя отсылку к фильму Квентина Тарантино "Бешеные псы" и персонажу мистеру Блондину. Однако при русском переводе данная отсылка может потеряться, в случае если переводчик не учтет

значение имени "Mr. Blonde" и просто переведет его как "блондин". Таким образом, переводчик видеоигр должен быть информированным о современных событиях и культурных отсылках, чтобы эффективно транслировать содержание игры из одного языка на другой, включая метатекстуальные элементы.

Необходимость фоновых знаний о видеоиграх и других произведениях культуры и масс-медиа у переводчика также дополняется необходимостью наличия у него понимания различных фразеологизмов и идиом языка, с которого он осуществляет перевод

В контексте видеоигр это требование особенно касается перевода речи игровых персонажей, которая может в особенности стилистически окрашена. Незнание переводчиком фразеологии переводимого языка может привести к бессмысленному или даже нелепому переводу. Так, например, выкрикиваемая в панике одним из грабителей в игре Payday 2 фраза «Sweet baby Jesus protect me...» в официальной русской локализации игры звучит как «Дорогой Иисус, малыш! Защити меня...», словно персонаж взывает к Иисусу, при этом используя фамильярное обращение «малыш». Однако фраза «Sweet baby Jesus» является устоявшейся формой выражения изумления или шока в английском языке и не должна восприниматься буквально.

Видеоигры в современном обществе имеют высокую культурную значимость и отражают события, происходящие в мире. Локализация видеоигр –

это сложная междисциплинарная задача, которая включает в себя перевод не только текста, который имеет непосредственное отношение к игре (реплики героев, субтитры и т. п.), но и перевод пользовательского интерфейса, файлов с инструкциями, уведомлений об ошибках, инструкций по установке игры и т. д. Для точного перевода может потребоваться знание из разных областей, отсылки к другим играм или частям серии.

Процесс локализации видеоигр является сложным и трудоемким процессом, требующим слаженной командной работы специалистов из смежных областей (лингвистов, переводчиков, аналитиков, художников, актеров, программистов, маркетологов, тестировщиков и т. д.), чуткого отношения к прагматическим компонентам культурных реалий и налаженной связи между студиями разработки и локализации, что способствует более сильному конечному впечатлению.

Процесс локализации использует техники и стратегии перевода, используемые как при переводе литературы и фильмов, а также использует свои собственные специфичные стратегии. Данный процесс заслуживает пристального внимания на всех этапах, начиная с изучения потенциального рынка и заканчивая тестированием конечного продукта.

Библиографический список:

1. Мугу М. С., Бричева М. М., Сасина С. А. Проблемы языковой локализации компьютерных игр // *The Scientific Heritage*. - 2021. - № 61. - С. 40-42.
2. Бредихин С. Н., Леонов А. А. Трансформации структуры концепта в процессе локализации компьютерных игр с элементами жанра фэнтези // *Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики*. - 2019. - № 1. - С. 70-76.
3. Игнатова, Ю. А. Проблемы культурных и лингвистических различий в локализации видеоигр / Ю. А. Игнатова // *Collegium Linguisticum* - 2022 : Сборник научных статей Ежегодной конференции Студенческого научного общества МГЛУ, Москва, 16–19 марта 2022 года / Редакционная коллегия: И.А. Гусейнова [и др.]. – Москва: Московский государственный лингвистический университет, 2022. – С. 500-508.
4. Саяхова Д. К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр) // *Казанский лингвистический журнал*. - 2020. - № 1. - Т. 3. - С. 52-63.
508 *Collegium linguisticum* – 2022
5. Эпштейн О. В. Проблемы переводческой адаптации англоязычных игровых AAA-проектов // *Вестник Череповецкого государственного университета*. Серия: Филологические науки. - 2021. - № 3. - С. 143-152.
6. Bernal-Merino M. Á. On the Translation of Video Games. 2006. URL: https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php (дата обращения: 19.02.2024).

7. Costales A. F. Exploring translation strategies in video game localisation: MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación. 2012. # 4. P. 385–408.
8. Paribok A. V. et al. Difficulties and perspectives of parametrical conception of language / A. V. Paribok, R. V. Pskhu, G. V. Zashchitina, L. G. Roman, N. N. Danilova // RUDN Journal of Philosophy. 2021. № 2. T. 25. P. 340-348.
9. Pskhu R. V. et al. Bringing Language and Philosophy Together through Linguistic and Philosophical Interpretation of Language Units / R. V. Pskhu, G. V. Zashchitina, I. M. Kholina // Proceedings of 4th International Conference on Education, Language, Art and Intercultural Communication (ICELAIC 2017). 2017. P. 369-373.
10. Zashchitina G. V. Communication mediators: the cognitive and pragmastylistic aspect of tropes in modern mass media discourse // RUDN Journal of Philosophy. 2014. № 1

Оригинальность 81%