

УДК 81.13

***ТРУДНОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР ПРИ ПЕРЕВОДЕ С
АНГЛИЙСКОГО НА РУССКИЙ ЯЗЫК***

Юсупова Ю.Р.

*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 данной статье рассмотрено понятие «локализация» в контексте видеоигровой индустрии. Проводится разграничение терминов «адаптация», «языковая локализация» и «перевод». Авторами рассмотрены типы локализации, отличающиеся полнотой перевода исходного текста видеоигры на язык перевода. В ходе исследования были выделены трудности, с которыми сталкиваются локализаторы при переводе компьютерных текстов и культурной и технической адаптации продукта.

Ключевые слова: видеоигра, перевод, локализация, адаптация, глубина локализации, трудности локализации, локализатор

***DIFFICULTIES IN VIDEO GAME LOCALIZATION WHEN TRANSLATING
FROM ENGLISH INTO RUSSIAN***

Yusupova J.R.

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

This article examines the concept of «localization» in the context of the video game industry. A distinction is made between the terms *adaptation*, *language localization* and *translation*. The types of localization that differ in terms of the translation completeness of the in-game source text are considered. The authors highlight the difficulties that localizers face when translating computer texts and doing cultural and technical adaptation of the product.

Keywords: video game, translation, localization, adaptation, localization depth, localization difficulties, localizer

На сегодняшний момент видеоигра стала одной из самых популярных аудиовизуальных продуктов и, если раньше не требовала от перевода детальности и учета культурных особенностей целевой страны, поскольку зачастую была довольно примитивна в сюжетном плане и игровом интерфейсе, то на сегодняшний момент перевод и локализация видеоигры определяют ее судьбу на целевом рынке. В связи с этим актуальность исследования данного вопроса обусловлена современным положением

видеоигры, как одного из главных и быстроразвивающихся аудиовизуальных продуктов, требующих от переводчика кропотливой творческой работы и внимания к каждой отдельной детали игрового мира и языкового поля.

Когда мы говорим о переводе компьютерных игр, то неизбежно сталкиваемся с термином «локализация».

Анализ мнений различных авторов-исследователей относительно сущности данного понятия позволил прийти к выводу, что определение Кашириной Н.А. и Павлова А.В. является универсальным. По их мнению, локализация (от лат. *locus* – место) – это перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона или группы населения [3, с. 159]. Перевод без учета национально-культурной специфики целевой аудитории, как считает Е.В. Медведева, вызывает у потребителей непонимание [2, с. 23].

Близким по значению термину «локализация» можно назвать широко известный термин «адаптация». Адаптация подразумевает приспособление текста на всех уровнях языка – включая и грамматический, и лексический, и стилистический. А локализация, в свою очередь – процесс адаптации иностранного текста к культурному контексту страны, на язык которого делается перевод. Другими словами, можно сказать, что локализация – это один из видов адаптации.

Если не использовать локализацию – перевод, хоть и будет поверхностно понятен читателю, но основная семантическая нагрузка может быть упущена, поскольку перевод лишь является частью более сложного процесса локализации.

Таким образом, для языковой локализации принципиальное значение имеет понимание «культуры и специфических потребностей, и желаний целевой аудитории» [1, с. 84], что служит в качестве критерия, разграничивающего термины языковая локализация, адаптация и перевод.

Локализацию компьютерных игр традиционно различают по уровням глубины нарастающим методом: бумажная локализация (руководство пользователя, рекламные материалы, надписи на коробке); экономичная локализация (интерфейс, субтитры, описание); углубленная локализация (игра переозвучивается); избыточная локализация (локализуются графические объекты); глубокая локализация (производится адаптация сценария для конкретной страны). В зависимости от специфики проекта, бюджета издателя, а также других причин, степень локализации может различаться. Однако, при любом объеме работ нужно учитывать и особенности страны, в которой будет распространяться продукт, и специфику самой игры.

Локализация видеоигр сопряжена с различного рода трудностями, но обычно подобные сложности связаны с условиями переводческого характера, адаптирование национальных особенностей языка оригинала и с рядом технических особенностей, которые необходимо учитывать для сохранения работоспособности самого игрового продукта.

Выделяют следующие основные проблемы при локализации видеоигр:

1. Слабое взаимодействие разработчика и локализатора, в результате чего возникает ряд следующих проблем: неструктурированный формат локитов (файлов, где представлены тексты для перевода), нехватка контекста, множество переменных, спецсимволов, персонажи неизвестного пола.

2. Лексические трудности и ошибки, которые могут возникнуть при переводе идиом и устойчивых выражений, отсылок («пасхалок»), шуток, сюжетного (эмоционального) смысла, пользовательского интерфейса в игровом дискурсе. К примеру, незамеченной оказалась упущенная отсылка к одному из создателей игры «The Last of Us 2 (2020)», Нилу Дракманну (Neil Druckmann). В одной из записок, которую находит игрок, написано: «Dr. Uckmann». Если соединить оба слова, то мы получим фамилию сценариста. Однако переводчики перевели: «Д-р Укманн».

3. Культурные различия, которые могут повлиять на восприятие целевым игроком игрового процесса и погружение в игру. Наличие в игре культурных особенностей или контента, непонятного или оскорбительного для целевого игрока, может отрицательно повлиять на восприятие игры и её продажи на данной территории. Например, игра *Kakuto Chojin: Back Alley Brutal* (2002) была запрещена в мусульманских странах, поскольку содержала звуковую дорожку с вокальным пением некоторых стихов Корана [4, с. 27].

4. Технические сложности, которые обусловлены различием в длине слов, скорости речи и ограничениями на ресурсы, в которых хранится текстовая, графическая и звуковая информация.

Таким образом, необходимо помнить, что локализация – это комплексный процесс, который обычно включает в себя: перевод игры, культурную и техническую адаптацию продукта. Локализатору следует учитывать все вышеперечисленные особенности, чтобы полно и точно передать задумку разработчика игры и сделать качественную работу по осуществлению адаптации текста на язык перевода.

Библиографический список:

1. Ачкасов, А. В. Англоязычная терминология локализации / А. В. Ачкасов // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. – 2019. – № 4. – С. 80-88.
2. Медведева Е. В. Рекламный текст как переводческая проблема / Е. В. Медведева // Вестник Московского государственного университета имени М. В. Ломоносова. Сер.: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2003. – № 4. – С. 23-42.
3. Павлов А. В., Каширина Н. А. Проблемы локализации ММОРПГ (многопользовательских ролевых онлайн-игр) // Международный журнал экспериментального образования. – 2014. – № 6-2. – С. 159-161 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.expeducation.ru/ru/article/view?id=5281> (дата обращения: 27.04.2024).
4. Edwards, K. Reaching the Global Gamer / K. Edwards. – Text: direct // Multilingual. – 2008. – № 18. – P. 26-27.

Оригинальность 78%