

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого
Гуманитарный институт

Работа допущена к защите
Директор Высшей школы
лингводидактики и перевода
_____ А.В. Рубцова
«___» _____ 2021 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

магистерская диссертация

МЕХАНИЗМЫ И СПОСОБЫ ЯЗЫКОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ В АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ПЕРЕВОДЕ (НА МАТЕРИАЛЕ ВИДЕОИГР)

по направлению подготовки (специальности) 45.04.02 Лингвистика

Направленность (профиль) 45.04.02_01 Перевод и межкультурная
коммуникация

Выполнил студент гр. 3844502/90101	<подпись>	Ю.В. Котляр
Руководитель профессор, д.п.н., профессор	<подпись>	Н.В. Попова
Консультант по нормоконтролю	<подпись>	А.А. Андреева

Санкт-Петербург

2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
Глава 1. Языковая локализация как новое направление переводческой деятельности.....	7
1.1. Тенденции глобализации и регионализации в процессе социокультурного развития.....	8
1.2. Языковая локализация как средство передачи межкультурных реалий на языке перевода.....	12
1.3. Способы и механизмы языковой локализации контента аудиовизуального дискурса.....	19
1.4. Лексические аспекты языковой локализации эргодического текста игр как переводческая проблема.....	33
Выводы по Главе 1.....	48
Глава 2. Производственный процесс локализации видеоигр как переводческий проект специализированной студии Levsha.....	50
2.1. Механизмы и способы локализации текста интерфейса.....	51
2.2. Механизмы и способы локализации текстов игровой механики.....	59
2.3. Механизмы и способы локализации художественного текста.....	67
2.4. Обзор доступных переводчику сопроводительных материалов в процессе локализации игры.....	82
Выводы по Главе 2.....	89
Заключение.....	91
Список использованных источников.....	94
Приложение 1.....	103
Приложение 2.....	104
Приложение 3.....	105
Приложение 4.....	106

ВВЕДЕНИЕ

Первые видеоигры появились ещё в конце 1950-х годов, но на сегодняшний день игровая индустрия всё ещё активно развивается параллельно с компьютерными технологиями. В связи с этим в ней до сих пор существует множество неизученных областей, и одна из них — перевод видеоигровой продукции на другие языки и её адаптация для других культур. Данный процесс также именуется локализацией. Рост популярности видеоигр среди различных слоёв населения свидетельствует о необходимости компетентного подхода к их локализации. Ситуацию осложняет то, что на сегодняшний день не существует какого-либо единого стандарта по локализации видеоигр в России, в связи с чем страдает качество их перевода и, вместе с ним, успешность игры на российском рынке. В данном исследовании мы стремимся изучить разнообразные аспекты локализации видеоигр и её процесса для того, чтобы получить лучшее понимание явления локализации видеоигр для дальнейшего осуществления качественных видеоигровых переводов.

Актуальность данного исследования заключается в том, что с популяризацией видеоигр среди разных аудиторий возникает необходимость выработки теоретических и практических знаний по осуществлению качественной работы по локализации и переводу видеоигр.

Несмотря на то, что накоплен уже достаточно большой практический опыт локализации игр (как любителями, так и профессиональными студиями), академическое изучение данной темы находится в зачаточном состоянии.

Целью данного исследования является выявление и описание особенностей видеоигры с точки зрения перевода, а также способов и механизмов её локализации. Для этого были поставлены следующие задачи:

- рассмотреть тенденции глобализации и регионализации в контексте социокультурного развития;
- изучить языковую локализацию как средство передачи межкультурных реалий на языке перевода;

- выявить способы и механизмы языковой локализации контента аудиовизуального дискурса;
- охарактеризовать лексические аспекты языковой локализации компьютерно-игрового дискурса как переводческую проблему;
- проанализировать доступные переводчику в процессе локализации игры вспомогательные материалы и выявить основные возникающие сложности;
- установить основные тенденции в русскоязычной локализации игр на примере двух проектов.

Объектом данного исследования выступает видеоигра как аудиовизуальное произведение.

Предметом исследования является локализация видеоигры с английского языка на русский.

Материалом исследования послужили материалы по локализации видеоигры Trials of Fire студией Levsha.

Теоретической базой данной работы послужили идеи и концепции российских и зарубежных лингвистов в области аудиовизуального перевода (А.В. Козуляев, Т.А. Морозова, М.М. Степанова, Х. Диас-Синтас, Г. Андерман) и локализации видеоигр (А.Т. Анисимова, В.Г. Якунина, М. О'Хаган, К. Мангирон, М.А. Берналь-Меррино).

Теоретическая значимость исследования заключается в рассмотрении локализации видеоигр как отдельного вида переводческой деятельности и систематизации накопленной в этой области информации.

Практическая значимость заключается в возможности использования представленных в работе материалов и итогов исследования для выработки специализированных стратегий локализации видеоигр, а также в работах по аудиовизуальному переводу и языковой локализации.

Глава 1. Языковая локализация как новое направление переводческой деятельности

В первой главе рассмотрены основные понятия, которыми мы будем оперировать в данной дипломной работе. Межкультурные различия обосновывают необходимость прибегать к локализации игр, которая в свою очередь является разновидностью аудиовизуального перевода. Видеоигры же имеют целый ряд особенностей, которые необходимо учитывать переводчикам.

Видеоигры представляют собой комплексный продукт, содержащий не только фактическую, но и специфическую культурную информацию. Работая с видеоигрой, переводчик столкнётся с межкультурными различиями в языке оригинала и языке перевода, а также особыми реалиями, которые ему необходимо будет передать. Это подводит к необходимости не просто перевода текста игры с одного языка на другой, но более сложной и комплексной переводческой работы — локализации. Локализацию видеоигры следует рассматривать как разновидность аудиовизуального перевода, так как видеоигра — это аудиовизуальный контент. В связи с этим необходимо понять, что представляет собой аудиовизуальный перевод, и в чём заключаются особенности локализации. Необходимо также установить, какие существуют механизмы и методы локализации.

Наконец, нужно рассмотреть непосредственно видеоигры как объект локализации, установив, что они представляют собой с точки зрения перевода и каких видов бывают. Многие исследователи говорят о том, что игра — это эргодический текст, а потому необходимо также установить, чем это отличает игры от другого аудиовизуального контента.

Наконец, на основании этого можно сделать вывод о том, какие особенности существуют в локализации видеоигр. На основании данного теоретического материала мы сформируем весь необходимый нам понятийный аппарат и инструментарий для проведения практических исследований, которые будут описаны во второй главе данной работы.

1.1. Тенденции глобализации и регионализации в процессе социокультурного развития

Глобализация является главной тенденцией мирового развития в XXI веке. Она оказывает решающее влияние на жизнь всех стран и регионов планеты. Являясь качественно новой ступенью интернационализации как общественной, так и производственной деятельности стран и наций, она обуславливает кардинальные перемены в жизни всего мирового сообщества. Проявлением этого процесса является не только создание мировой экономической системы, в которую входят финансовые, рыночные и коммуникационные сети, но и возникновение планетарных проблем, ведь общественное развитие в целом также определено глобализацией.

В то же время, вместе с «концом знакомого мира», как определяет И. Валлерстайн происходящие в рамках глобализации изменения [9], общая и целостная картина распадается на пространственные зоны и регионы. Регионализация, в результате которой образуются кардинально отличающиеся по протяжённости и масштабам зоны — своеобразная реакция на процессы глобализации.

Говоря о том, что представляет собой глобализация, часть исследователей концентрируется на её экономических аспектах, в то время как другие обращают внимание на формирование единого информационного пространства, а некоторые делают акцент на развитие единых поведенческих стандартов [56]. В целом же это явление означает, что народы в разной степени интегрируются в единую общность, включающую в себя страны и регионы. Среди главных направлений данного процесса можно выделить социокультурные сдвиги разной интенсивности, которые наблюдаются в каждой стране мира, последствия которых предсказать невозможно. Американский социолог С. Хантингтон называет наиболее вероятным вариантом столкновение цивилизаций [52]. Воздействие глобализации на социокультурную динамику различных локальных цивилизаций противоречиво: усиливаться могут как интеграционные, так и дезинтеграционные тенденции.

Процесс регионализации является отражением интеграции, и Э. Гидденс обращает внимание на то, что социальная жизнь и общественные институты контекстуальны. А потому он считает, что подход, называемый временной географией — это наиболее интересный и важный способ отобразить то, как пересекаются пространственно-временные траектории движения в нашей повседневной деятельности. Определение понятия локальности и регионализации подразумевает создание концептуальной системы, в рамках которой возможна категоризация контекстуальности с учётом того, что она будет неизбежно включена во взаимоотношения социальной и системной интеграции. Под регионализацией мы будем подразумевать не только локализацию и определение расположения в пространстве, но пространственно-временное зонирование общепринятых социальных практик [14].

Разумно предположить, то информатизация — это ключевой фактор возникновения нынешних форм глобализации, причём сюда входит и культурная глобализация, под которой понимается особая стадия развития человечества, когда информационные технологии породили семиотические коды и механизмы, интегрирующие человечество в глобальное информационное поле.

Феномен культурной глобализации стал активно изучаться с 1980-1990-х годов, и одним из первых исследователей, посвятивших ему свои труды, стал американский антрополог А. Аппадурай — автор таких работ как «Разъединение и различие в глобальной культур-экономике» и «Современность в полный рост: культурные измерения глобализации» [60]. Со временем, доминирующим дискурсом в концепциях глобализации стал культурологический. Согласно А. Аппадурай, результатом информатизации и виртуализации стала детерриториализация, и социальные и культурные процессы уже не привязаны к физическому пространству.

Хотя изначально глобализация считалась закономерным этапом геополитического развития западного капиталистического общества, в дальнейшем внимание стало обращаться на информатизацию, которая в теории информационного общества трактуется как тотальная скрепа человечества.

Нынешние тенденции связаны с отведением ведущей роли в глобализации культуре. Характерными чертами международной и культурной глобализации являются рост межкультурной коммуникации и унификация деловой и потребительской культуры разных регионов [16]. Тем не менее, существует точка зрения, согласно которой воздействия ценностей глобализации слишком преувеличена. В некоторых регионах планеты наблюдается расцвет этносознания, в ряде государств существует тенденция на реставрацию традиционализма, на основании чего можно сделать вывод о том, что этноэкономика и этносознание до сих пор могут являться фундаментальной опорой жизни современных обществ. Согласно результатам исследования World Values Survey (65 стран и 75% населения мира), основные культурные ценности сохраняются и даже восстанавливаются, несмотря на глобализацию [13] [21].

Частное направление развития глобализации — интернационализация. И.С. Алексеева определяет её как придание продукту такого вида, который потенциально облегчает его приспособление к конкретным условиям использования в других странах [1]. Сюда может входить использование единой кодировки (например, Unicode); выделение всей текстовой информации в отдельный файл (Localization Kit); возможность программного изменения форматов отображения времени, чисел, валют, сортировки списков. Как правило, задача выполнения интернационализации ложится на разработчиков программного обеспечения, и лингвисты-переводчики не привлекаются.

В контексте регионоведческих исследований зачастую говорят о краеведении и исследовании культуры этносов определённой географической территории, причём рассматривая регион как систему бытования социума в единстве с его «материнской культурой» [22]. Определённым аспектом отношений «материнской» культуры с «региональной» являются понятия столичной и провинциальной культуры. Но понятие региона существует и на глобальном уровне. В классификации культурных регионов (словарь «Культурология» под ред. К. М. Хоруженко) фигурируют европейско-североафриканский (культура Древнего Египта, античности, романского,

германского и славянского миров), дальневосточный, арабо-мусульманский, тропически-африканский, латиноамериканский регионы [31]. Понятие региона на цивилизационном уровне во многом тождественно философскому и обозначает региональные цивилизации в противовес глобальной. Данное понятие крайне важно в международных отношениях, географии, истории, краеведении и других науках, где обозначает цивилизации, культуры, этносы, локализованные в определенном макро- и мезо-пространстве [37].

Итак, регионы — это локальности внутри глобальной культуры, концептуальные подходы к которым отражают их противоречия и взаимосвязь. Рассуждая теоретически, можно предположить, что процессы глобализации ведут к подчинению регионов, доминируя над ними и делая их субъектами глобализации и самоорганизации общества [49]. Регионализация же находится в противоречии с глобализацией, но в силу неразрывности этих двух тенденций был введён ряд терминов, фиксирующих данную взаимосвязь. Так, термин глокализация, введённый Р. Робертсоном, сочетает в себе оба исходных слова и означает, что локальные точки социального и культурного пространства в эпоху глобализации являются точками бытия Универсума, а социальный Универсум в каждой точке своего локального культурного бытия глобален [85]. Конструируясь глобальным целым, глокальная точка имеет локальный колорит [18].

В эпоху глобализации вопрос бытия локальных общностей приобрел новую постановку, в частности, как вопрос-дилемма: существует культура как нечто единое или она представляет собой пеструю мозаику локальных культур? Это не сугубо терминологический казус. От ответа на данный вопрос зависят интенции идентификации индивида, сообщества, направление и содержание культурной политики.

Векторы двух глобальных тенденций глобализации и регионализации направлены в противоположные стороны, но периодически накладываются друг на друга, в связи с чем осмыслить их динамику и баланс непросто [45].

Глобализация вызывает потребность в повышении культурной компетенции, которая в свою очередь требует широкой культурной вовлечённости и равноправного участия всех народов, избавления от культурной изоляции, развития культурных потребностей людей и творческой реализации на основе свободы и сотрудничества [15]. Большую роль в культурной компетентности играют эстетические и нравственные вкусы, эмоциональная культура, социализация через познание произведений искусства.

В контексте работы переводчика из вышесказанного можно сделать вывод о необходимости выработки новых подходов к языковой локализации с учётом культурных особенностей целевых регионов, так как в условиях глобализации растёт необходимость распространения контента по всему миру, но в то же время появляется проблема его адаптации.

1.2. Языковая локализация как средство передачи межкультурных реалий на языке перевода

1.2.1 Перевод как межкультурная коммуникация

Говоря о переводе и адаптации различных аудиовизуальных произведений с языка оригинала на язык перевода, нельзя не отметить, что речь идёт, безусловно, об акте межкультурной коммуникации. Это подразумевает, что просто передать содержание с языка А на язык Б недостаточно, и необходимо учитывать также культурный контекст произведения и соотношение его с культурными особенностями страны языка перевода. Одной из важнейших задач переводчика в данном аспекте является правильная передача лексических единиц, которых можно отнести к категории лингвокультурных реалий.

С точки зрения теории межкультурной коммуникации при переводе сопоставляются не только два языка, но и две культуры в широком понимании этого слова, а ситуативный контекст коммуникации воспринимается как часть культурного мира [6].

Автор текста (сообщения) создаёт его на своём языке (устно или письменно), бессознательно ориентируясь при этом на свою систему культурных ценностей, а реципиент этой информации воспринимает её через свою культуру. Из этого следует, что участники межкультурной коммуникации из разных лингвокультур по-разному декодируют высказывания, в результате чего коммуникативная функция языка не может в полном объёме достигнуть своей цели — передачи значения.

В связи с этим для адекватного перевода требуется не только знание языка оригинала и языка перевода, но и учет системы культурных ценностей участников коммуникации. Перевод, таким образом, является как лингвистическим, так и культурным актом — актом коммуникации на границе культур.

Задача перевода, таким образом, подразумевает как подбор эквивалентных соответствий для передачи коммуникативной установки, так и необходимые для понимания иноязычного текста пояснения, которые бы способствовали полноценному восприятию национально-культурной импликации сообщения.

Рассмотрим основные параметры перевода как разновидности межкультурной коммуникации. Во-первых, процесс перевода (как профессиональный, так и опосредованный в процессе коммуникации представителями различных культур) всегда имеет два аспекта – язык и культуру, так как они взаимосвязаны и неразделимы. Вопросы взаимосвязи языка и культуры освещены в работах В.В. Верещагина, В.Г. Костомарова, В.В. Воробьева, В.А. Масловой, В.И. Карасика, С.Г. Тер-Минасовой, В.В. Ощепковой, О.А. Леонтовича и других [10; 12; 23; 32; 34; 40; 47].

Смысл языкового элемента (слова, текста и т.д.) становится понятен лишь в том случае, если он согласован с культурным контекстом, в котором употребляется. Здесь играют важную роль как семантические, так и коммуникативно-прагматические характеристики языковых единиц. Первые подразумевают учёт всех компонентов значения языковой единицы, включая и национально-культурный. Вторые же ориентируются на двойную установку, то

есть необходимость связывать при переводе культурный контекст исходного текста с культурно-коммуникативными особенностями текста перевода.

Именно различия в культурах партнеров по коммуникации накладывают отпечаток на различия в толковании слов, текстов, коммуникативного поведения. Что касается текста, то в современной науке заметна тенденция к отказу от поиска единственно правильного смысла текста. Текст часто имеет обширный диапазон возможностей своей интерпретации, обладающей множеством смыслов. Ведь полное лексическое соответствие в разных языках могут иметь имена собственные, географические названия, термины, дни недели, месяцы и цифры. Все остальное подвержено неоднозначному толкованию, поэтому нередко при переводе теряются тонкости и смысловые оттенки, особенности и нюансы иностранного языка, текст упрощается, а порой искажается, обретая двусмысленность. Поэтому, как отмечает В.Н. Комиссаров, коммуникация с помощью перевода никогда не бывает абсолютной [29].

Возникновение содержательных и смысловых барьеров в межкультурной коммуникации является скорее правилом, нежели исключением, ведь все участники коммуникации привносят в неё свои системы смыслов, которые свойственны им как представителям их культуры и индивидуальностям. Продуктивность перевода и вероятность передачи правильного смысла в данном случае будут тем выше, чем больше сходства между системами и культурами двух языков и чем компетентнее переводчик [29].

Эффективность перевода также зависит от сегментации текста. В качестве единицы перевода может выступать любая языковая единица: от фонемы до диктемы (термин М.Я. Блоха; диктема - «элементарная единица тематизации текста, формируемая предложениями» = «контекстно-тематическое объединение предложений» [8, с. 78]). В случае, когда слово зависит в первую очередь от ближайшего контекста, единица перевода будет строиться на основании словосочетания или простого предложения, включающего это слово. Если же слово зависит от ряда текстовых контекстов (включая и те, что выходят за границы предложения), то единицы перевода будут строиться на диктеме. В

ситуации, когда слово зависит от большого количества различных текстовых компонентов, основывать единицу перевода нужно на целом исходном тексте.

В случае, когда слово зависит от условий за пределами текста, переводчику необходимо дать культурологический комментарий или же создать новую языковую единицу посредством транслитерации или калькирования [50]. Это в очередной раз подтверждает значимость межкультурного взаимодействия в процессе перевода, то есть в ситуации невозможности полноценного понимания исходного сообщения из-за различия культур переводчик устраняет данную проблему эксплицированием подразумеваемой информации путём изменений, дополнений и разъяснений в тексте перевода.

Таким образом, правильное определение исходной единицы перевода и выявление текстовой функции языковой единицы является важным условием адекватности перевода. Необходимо обратить внимание на ситуативную зависимость от условий текста и широкого национально-культурного контекста. В связи с этим в настоящее время большинство исследователей склонно определять в качестве единицы перевода всё речевое произведение (связный текст), а не отдельные слова.

Однако в некоторых случаях отдельные слова всё же стоит рассматривать отдельно, как в случае со словами-реалиями, которые будут рассмотрены далее.

1.2.2. Передача реалий в переводе

Само слово «реалия» происходит от латинского *realia* – «вещественный», «действительный». О. С. Ахманова отмечает, что реалии – это предметы материальной культуры [4]. Термин «реалия» в значении реалии–слова, в качестве знака реалии–предмета и как элемент лексики данного языка, получил в лингвистической литературе довольно широкое распространение.

Традиционно под реалиями понимают изучаемые лингвистикой понятия, относящиеся к государственному устройству данной страны, истории, материальной и духовной культуре народа – носителя этого языка. По мнению

А. Д. Швейцера, сама специфика реалий такова, что они часто находятся вне фонда знаний носителей другой культуры и другого языка [55].

По определению Г. Д. Томахина, реалии – это «названия присущих только определенным нациям и народам предметов материальной культуры, фактов истории, государственных институтов, имена национальных и фольклорных героев, мифологических существ и т.п.» [48, с. 35]. Таким образом, в понятие реалии включаются наименования отдельных предметов, понятий, явлений быта, культуры, истории данного народа или данной страны.

В своей известной работе «Язык и перевод» Л. С. Бархударов определяет реалии как слова, обозначающие предметы, понятия и ситуации, не существующие в практическом опыте людей, говорящих на другом языке, и относит к ним слова, обозначающие предметы материальной и духовной культуры народа – носителя языка [5].

Наиболее полное определение реалии дают болгарские ученые С. Влахов и С. Флорин: «Реалии – это слова (и словосочетания), называющие объекты, характерные для жизни (быта, культуры, социального и исторического развития) одного народа и чуждые другому, будучи носителями национального и/или исторического колорита, они, как правило, не имеют точных соответствий (эквивалентов) в других языках, и, следовательно, не поддаются переводу на общем основании, требуя особого подхода» [11, с. 58].

Говоря об изучении слов-реалий в том или ином языке, необходимо помнить, что язык не только отражает реальность, но интерпретирует ее, создавая особую реальность, в которой живет человек. Национальный язык является не просто средством коммуникации, но и хранителем культурного опыта народа. В этом смысле особую значимость имеют исследования по лингвострановедению, прежде всего, работы Е. М. Верещагина и В. Г. Костомарова. Лингвострановедческий подход к объяснению слова описателен по своей сути, то или иное явление языка рассматривается как культурно значимое, объяснение переносится из сферы языка в сферу истории, мифологии, фольклора.

Е. М. Верещагин и В. Г. Костомаров характеризуют реалии как «лексику, содержащую фоновую информацию» [10, с. 23]. Содержание фоновой информации охватывает, прежде всего, специфические факты истории и государственного устройства национальной общности, особенности географической среды, характерные предметы материальной культуры прошлого и настоящего, этнографические и фольклорные понятия и т. п. – т. е. все то, что именуют реалиями.

Согласно А.А. Кретову и Н.А. Фененко, в отношении дефиниции термина «реалия» остаётся нерешённым ключевой вопрос, связанный с тем, что в большинстве лингвистических работ он рассматривается как отображение конкретной вещи. Тем не менее, важно заметить, что понятие вещности как правило подвижно и расплывчато (особенно в случае слов, обозначающих явления и феномены национальной культуры: Парижская коммуна, Вторая мировая война и т. п.), и семантики конкретной и абстрактной лексики, таким образом, оказываются близки. Тем самым «в круг реалий вовлекаются языковые единицы, которые отображают национальную культуру, но репрезентируют культурные концепты, что существенно расширяет традиционные границы реаликона» [30, с. 34].

Реалии характерны для любого языка, им присущ ярко выраженный национальный колорит. Сопоставление различных языков и культур, по мнению Г. Д. Томашина, позволяет выделить следующие особенности реалий:

1) Реалия свойственна лишь одному языковому коллективу, а в другом она отсутствует: Амер. *drugstore* – аптека-закусочная (полного русского аналога не существует).

2) Реалия присутствует в обоих языковых коллективах, но в одном из них она имеет дополнительное значение: Амер. *clover leaf* – «клеверный лист» – автодорожное пересечение с развязкой в виде клеверного листа.

3) В разных обществах сходные функции осуществляются разными реалиями: Амер. *sponge* – губка / Рус. мочалка (при мытье в ванной, в бане).

4) В разных обществах сходные реалии различаются оттенками своего значения: *cuckoo's call* – кукование кукушки в народных поверьях американцев предсказывает, сколько лет осталось девушке до свадьбы, в русских – сколько лет осталось жить [48].

В реалиях наиболее наглядно проявляется близость между языком и культурой: появление новых реалий в материальной и духовной жизни общества ведет к возникновению соответствующих слов в языке. Отличительной чертой реалии является характер ее предметного содержания. Реалиям присущ и временной колорит [48]. Как языковое явление, наиболее тесно связанное с культурой, эти лексические единицы быстро реагируют на все изменения в развитии общества; среди них всегда можно выделить реалии – неологизмы, историзмы, архаизмы.

Таким образом, можно сделать вывод, что языковые реалии – это слова, использующиеся для обозначения специфических для данной культуры явлений. Эти слова, по замечанию В. А. Масловой, являются «продуктом накопительной и закрепляющей опыт носителей языка функции этого языка и могут рассматриваться как вместилища фоновых знаний, т. е. знаний, имеющих в сознании говорящих» [34, с. 67]. Различия между языками обусловлены различием культур, т. к. каждый язык отражает культурные реалии того социума, где язык функционирует, и при этом адекватно обслуживает его культуру.

В вопросе классификации реалий до сих пор нет единства мнений ученых. Но, хотя в современном языковедении единой классификации реалий не выработано, следует отметить, что главным принципом всех имеющихся классификаций реалий является тематический принцип. Обычно слова-реалии делят по признаку принадлежности к той или иной сфере материального быта, духовной жизни человека, общественной деятельности, миру природы и т. п. [51]. В литературе обычно выделяют следующие группы слов-реалий: этнографические; географические; общественно-политические; реалии системы образования, религии и культуры; исторические реалии.

1.3. Способы и механизмы языковой локализации контента аудиовизуального дискурса

1.3.1. Понятие АВП и компетенции аудиовизуального переводчика

Важность аудиовизуального перевода в современном мире, подверженном процессам глобализации и дигитализации, невозможно отрицать. Вместе с тем, как отмечает Т.А. Морозова, его положение в переводоведении постоянно пересматривается [36]. Согласно М.М. Степановой, аудиовизуальный перевод представляет собой особый вид переводческой деятельности, направленный на пересоздание и локализацию различных видов аудиовизуальных произведений для конкретной целевой аудитории языка перевода [46]. Локализация же, находясь, согласно этому определению, в тесной взаимосвязи с АВП, не является его синонимом, имея ряд экстралингвистических особенностей.

Несмотря на то, что в последние десятилетия аудиовизуальный перевод набирает всё большую популярность, в переводоведении он стал рассматриваться относительно недавно, его изучению отводится не слишком большое значение [36]. Даже само понятие аудиовизуального перевода на данный момент до конца не определилось и не является единственным вариантом обозначения данного вида перевода.

Мы же в рамках нашего исследования возьмём за основу определение аудиовизуального перевода, данное А.В. Козуляевым. Согласно данному определению, аудиовизуальный перевод следует рассматривать как многоплановую профессиональную деятельность, направленную на передачу с одного языка на другой аудиовизуальных произведений, «содержащих динамически взаимодействующие элементы языковых и неязыковых систем, с учётом их различия в социокультурном, институциональном и полимодальном контексте» [27]. А.П. Козуляев также отмечает, что аудиовизуальный перевод не является ни традиционно понимаемым устным, ни традиционно понимаемым письменным переводом, поскольку характеризуется «сложной деятельностью по анализу ряда параллельно развёртывающихся семантических систем и

пересозданию вербального ряда в условиях экстралингвистических ограничений» [27].

Согласно А.В. Козуляеву, некоторые переводоведы до сих пор придерживаются лингво- или текстоцентрического подхода при исследовании аудиовизуального перевода, обозначая аудиовизуальный материал как «креолизованный текст», то есть текст, содержащий вербальные и невербальные знаки [25]. По мнению Е.Е. Анисимовой, восприятие такого текста является двойным декодированием заложенной в него информации: адресат сначала воспринимает невербальную составляющую креолизованного текста, которая представляет собой визуальный и звуковой ряд, а затем его вербальную часть, из чего в итоге складывается полное понимание заложенной адресантом информации [3].

Данный подход, безусловно, имеет смысл, но приведённая выше формулировка подразумевает последовательное восприятие вербального и невербального сегмента, в то время как ряд исследователей аудиовизуального перевода говорит об обязательной синхронизации вербальных и невербальных компонентов [79]. Именно эта синхронизация, по мнению ряда специалистов, является основной особенностью аудиовизуального перевода, отличающей его от других видов перевода, где внимание фокусируется на передаче содержания и формы письменного или устного текста [26; 27; 67; 71; 75; 79].

Ведущий специалист в области аудиовизуального перевода Хорхе Диас-Синтас заявляет о том, что к изучению аудиовизуального перевода нельзя подходить ни текстоцентрически, ни с позиций чистой лингвистики [68]. В своих исследованиях он понимает аудиовизуальный перевод как гетерогенный и междисциплинарный процесс. Учёный заявляет, что переводить исключительно вербальную составляющую аудиовизуального произведения, не учитывая его семиотические компоненты, абсолютно бесполезно. При переводе аудиовизуального дискурса необходимо пристально изучать взаимодействие всех знаковых систем внутри кадров и сцен, взаимоотношение персонажей, изменение образов по мере развития сюжета, а также учитывать индивидуальные

коммуникативные стратегии персонажей в рамках сцен и аудиовизуального произведения в целом. Переводчик должен осознавать «семиотическую многокомпонентность аудиовизуального произведения» [68].

Результаты исследования подтверждают данный подход. Представители барселонской школы аудиовизуального перевода установили, что видеоряд и другие невербальные составляющие аудиовизуального произведения имеют безусловный приоритет как носители информации для зрителя, а компетенции, связанные с дешифровкой видеоряда, являются доминирующими в иерархии компетенций аудиовизуального переводчика [86].

Эксперимент показал, что около 60% внимания и общего объёма перцептивной деятельности при просмотре документального аудиовизуального произведения направлено на дешифровку визуального потока, в то время как всего лишь 40% занято вербально-текстовым. В случае с художественным произведением пропорция и вовсе составила 68% против 32%. Исследователи группы Пилар–Орейро сделали следующий вывод: «...аудиовизуальные тексты изначально полисемантичны. Реципиенты аудиовизуальных материалов одновременно являются и зрителями, и слушателями, и читателями. Они обрабатывают информацию сразу на нескольких уровнях декодирования» [86].

Таким образом, из вышеизложенного следует, что для успешного осуществления аудиовизуального перевода необходимо сочетание целого ряда знаний, умений и навыков, равно как и способностей в ряде научных дисциплин и профессий. Согласно М.М. Степановой, у переводчика должны быть сформированы интегративные компетенции, которые в совокупности образуют профессиональную переводческую компетентность [46].

А.В. Козуляев пишет о трёх группах компетенций переводчика, которые требуются для того, чтобы воссоздать на языке перевода и в контексте его культуры целостный образ переводимого аудиовизуального произведения [28]. Первой и самой важной исследователь считает группу компетенций, связанную с работой с визуальным рядом, а также пониманием и анализом особенностей взаимодействия визуальных и вербальных аспектов аудиовизуального

произведения. Они требуются для целостной интерпретации всех элементов наличествующей невербальной информации и выстраивания произведения как кинодискурса.

Ко второй группе А.В. Козуляев относит общие психоэмоциональные и культурологические компетенции, которые необходимы для того, чтобы правильно толковать то, как взаимодействуют вербальный и невербальный компоненты, верно интерпретировать локальные коммуникативные ситуации и установить место произведения в культурном дискурсе эпохи с целью выработки целостного подхода к преодолению культурного барьера, который, несомненно, объективно существует.

Третья же группа компетенций аудиовизуального переводчика включает в себя те языковые компетенции, благодаря которым возможна адекватная передача особенностей речи персонажей произведения [25].

Таким образом, можно говорить о том, что аудиовизуальный перевод является особым видом переводческой деятельности, требующим специализированного подхода и расширенного набора профессиональных компетенций.

1.3.2. Понятие локализации

Термин «локализация» пока ещё сравнительно новый в лингвистике, куда он пришёл из сферы бизнеса и международного технического сотрудничества. Причиной появления данного феномена стало начало бурного развития информационных процессов, а также деловых связей в сфере технологий, по причине чего возникли большие объёмы информации, нуждающиеся в переводе. Как пишет Мигель Берналь-Мерино, сегодня термин «локализация» используется в различных дисциплинах, таких как география, медицина или экономика, но также был заимствован индустрией программного обеспечения [62]. Она широко применяется в сфере информационных технологий – компьютерных игр, веб-сайтов, приложений, в рекламе, в переводе названий и заголовков, а также при продвижении и адаптации самих продуктов и услуг [16].

В отечественной лингвистике термин «локализация» не является синонимом термина «перевод». В.Г. Якунина пишет о том, что локализация — это результат языкового посредничества, осуществляемый путём использования участниками коммуникативного акта языка межнационального общения или благодаря услугам переводчика [58].

Согласно регламентирующим документам организации *Localization Industry Standard Association*, локализация — это «культурная и лингвистическая адаптация продуктов или услуг для той целевой аудитории (страны, региона, языкового ареала), которая будет использовать данный продукт или услугу» [91]. Таким образом, данное определение подразумевает трансформации более широкого плана, чем просто перевод, хотя и включает его в себя.

Единство региона и языка выражается в термине «лингвотип». Перевод — это ключевая часть локализации; он предназначен для использования представителями другого социума, и процессе его подготовки необходимо принимать во внимание конкретные культурные реалии, то есть особенности конкретного лингвотипа [58]. Эквивалентный перевод, не учитывающий национально-культурной специфики, согласно Е.В. Медведевой, приведёт к тому, что конечный потребитель не поймёт и, соответственно, не примет продукт из-за несоответствия фоновых знаний адресанта и адресатов [35].

Как отмечает А.Т. Анисимова, смысловое поле термина «локализация» не ограничивается переводческим дискурсом, а включает смыслы таких терминов как «глобализация», «интернационализация», в связи с чем сама «концепция перевода и понятие переводческой компетенции, традиционно рассматриваемые в парадигме эквивалентности, сегодня требуют иных измерений» [2].

Глобализация определяется в международном экономическом сотрудничестве как процесс придания продукту такого вида, который позволит предлагать его к продаже в другие страны. В основе данного подхода лежит стратегия стандартизации. Н.С. Маркина, М.С. Лапшина и Е.С. Алексева считают, что стандартизация предполагает унификацию всего комплекса маркетинга: компания, по сути, предлагает один и тот же товар или услугу,

осуществляя свою деятельность на международных рынках, и использует в глобальном масштабе один и тот же способ продвижения. Таким образом, «стандартизация всех элементов комплекса маркетинга позволяет фирме получить конкурентные преимущества благодаря огромному эффекту масштаба в производстве, дистрибуции и продвижении, что приводит к снижению цен на мировой арене» [33, с.73].

Важно заметить, что локализация играет важнейшую роль в лингвоиндустрии, и перевод в этом контексте считается её частным случаем. Другая же точка зрения на локализацию с позиции традиционной теории перевода, где фактор адресата также учитывается, рассматривает адаптацию текста к потребностям и ожиданиям получателей как непосредственно переводческую процедуру [58]. Но в связи с тем, что противоречия между данными подходами нет, и эти понятия не взаимоисключающи, их можно рассматривать вместе.

Зарубежная теория перевода также пока не выработала однозначного подхода к определению локализации. По мнению Минако О'Хаган, локализация — приемник переводоведения, однако делает большой упор на технологизацию [83]. Исследования, проведенные в XXI века, на которые ссылается О'Хаган, показывают, что технологии машинного перевода внесли меньший теоретический вклад в развитие науки по сравнению с информационными технологиями и инженерией, где происходит широкое внедрение переводческих технологий [82].

Противопоставление средств перевода переводческому процессу привело к тому, что многие не заметили, как процесс перевода человеком стал во многом базироваться на цифровых технологиях, особенно в коммерческом переводе и при локализации продукта. Как было отмечено Э. Пимом, локализация возникла для решения экономических задач, и признание её как самостоятельной отраслевой практики в теории перевода привело к включению её в необходимые условия обучения, хотя исследования локализации ещё не позволяют произвести полное теоретическое описание этого явления [84]. Локализация находится в

постоянном движении, её динамическая природа свидетельствуют о необходимости обращения большего внимания учёных, занимающихся переводом, на эту прикладную область и, как следствие, выделения её как части теории перевода [82].

1.3.3. Способы и механизмы локализации

Анализ изученных нами в ходе работы над ВКР материалов показывает, что взгляды исследователей на то, что стоит считать способами и механизмами перевода и локализации, расходятся. Мы же в рамках нашего исследования примем точку зрения Д.И. Парфеновой, В.С. Мухаркиной и А.С. Шашко о том, что к способам локализации следует относить переводческие трансформации [38; 41; 54].

Специалисты-переводоведы дают разные определения переводческим трансформациям. Согласно Я.И. Рецкеру, под переводческими трансформациями следует понимать приёмы логического мышления, посредством которых переводчик трактует смысл единиц в контексте переводящего языка [43]. Бархударов Л.С. полагает, что это различные межъязыковые преобразования, которые используются для того, чтобы достичь максимально возможной эквивалентности перевода [5]. Швейцер А.Д. утверждает, что трансформации осуществляются в метаморфическом смысле, и считает, что они являются «превращением» [55]. Каждая из этих точек зрения заслуживает внимания, но в рамках нашего исследования мы остановимся на определении Бархударова.

Переводческие трансформации подразделяются на лексические, лексико-семантические, грамматические и лексико-грамматические. Мы не будем подробно останавливаться на их анализе, а лишь перечислим:

1. Лексические трансформации – выражают содержательное и формальное отношение между лексическими единицами в исходном тексте и в переводном. К ним относятся калькирование,

транслитерация и транскрипция. Широко распространено совмещение этих трансформаций;

2. Лексико-семантические замены – применение в переводе единиц текста со значением, отличающимся от значения единиц исходного текста: генерализация, конкретизация, модуляция;
3. Грамматические трансформации – грамматические замены, членение предложения, объединение предложений, синтаксическое уподобление;
4. Лексико-грамматические трансформации – экспликация, перенос семантических компонентов, лексическое добавление, метонимический перевод.

Что касается механизмов локализации, нам видится, что под ними следует понимать некие комплексные алгоритмы, применяемые переводчиком для достижения своих задач. С этой точки зрения нам близки переводческие стратегии, приводимые испанским исследователем А.Ф. Косталесом [65]. Он выделяет следующие:

1. Доместикация и форенизация;
2. Нулевой перевод;
3. Транскреация;
4. Буквальный перевод;
5. Принцип лояльности;
6. Утрата значения и стратегии компенсации;
7. Цензура.

Однако в том виде, в котором они приведены, переводческие стратегии Косталеса не совсем подходят в качестве механизмов локализации, так как в основном они описывают переводческие трансформации, что во-первых слишком узко, а во-вторых дублирует уже сформулированные нами способы локализации. Но на основе этой классификации можно сформулировать тактики перевода, определяемые В.В. Сдобниковым как «совокупности приёмов

достижения поставленной цели перевода с учётом выработанной стратегии перевода» [44, с. 158-159].

Переосмыслив классификацию А.Ф. Косталеса, В.С. Мухаркина приводит 4 тактики локализации, различающиеся по способу преобразования оттенков смысла текста оригинала в тексте перевода [38]:

1. Доместикация и форенизация – придание тексту звучания языка перевода. Классическая оппозиция, подробно изложенная в работе Лоуренса Венути, в контексте видеоигр действует вместе со стратегией интернационализации, когда ещё на стадии подготовки игры к локализации из неё удаляются все элементы, содержащие чуждый реципиенту колорит (например, ономастика и реалии) [90]. Цель тактики форенизации полностью противоположна – у игрока необходимо создать ощущение того, что он находится в другом, небытовом мире (если речь идет о играх в жанре фэнтези) или того, что он находится в другой стране;
2. Компенсация – восстановление смысла при помощи средств языка. К компенсации чаще всего прибегают при переводе шуток, и она предполагает поиск эквивалентов вместо прямого перевода;
3. Нейтрализация – устранение непонятных или незначимых для реципиента оттенков смысла. В отличие от компенсации, нейтрализация заключается в прямом переносе текста оригинала в локализацию без попыток передать его дополнительные коннотации, которые при этом теряются;
4. Транскреация – введение в текст перевода индивидуального авторского образования, которое не обязательно полностью эквивалентно оригиналу, но имеет схожий посыл. Транскреация как способ перевода, не требующий полной эквивалентности, но обусловленный целью перевода, во многом похож на тактику компенсации, поскольку предполагает создание новых оттенков смысла, взамен тех, которые нельзя передать буквальным

переводом. Однако транскреация в нашем понимании предполагает большую творческую свободу переводчика: если в тактике компенсации он отталкивается от уже имеющегося варианта перевода, то для транскреации ему приходится вводить в текст свои собственные конструкции, которые, однако, должны сохранять функцию оригинала и быть мотивированы. В условиях ограниченного перевода транскреация – это единственно возможная тактика.

Таким образом, под механизмами локализации в рамках нашего исследования мы будем понимать вышеуказанные переводческие тактики. На выбор переводчиком той или иной из них большое влияние оказывают, безусловно экстралингвистические факторы. Основным из них при локализации является фактор культуры. Н. Сингх приводит специальный термин – «культурная дистанция», обозначающий значительные различия в поведении людей в двух разных культурах [87, с. 67]. Наиболее просто процесс локализации проходит для тех стран, культурная дистанция между которыми минимальна; при увеличении этой дистанции пропорционально усложняется и процесс локализации. Для наилучшего понимания всех различий одного знания иностранных языков недостаточно; частично в этом могут помочь классификации культур (Э. Холла, Г. Хофстеде, Ф. Тромпенаарса и др.). Ниже мы проиллюстрируем, какие языковые особенности характерны для двух наиболее популярных классификаций Гирта Хофстеде и Эдварда Холла.

Начнём с классификации Г. Хофстеде [73]. Первый её параметр — индекс дистанции власти. Страны с низким индексом — США, Англия, Австралия, Великобритания, Германия, государства Северной Европы. При адаптации продукта для этих территорий необходимо подчёркивать равенство. Это можно сделать, например, путём опускания титулов и званий перед именами, а также сглаживания социальных и материальных различий. К странам с высоким индексом дистанции власти относятся Россия, Индия, государства Юго-Восточной Азии и Латинской Америке. Здесь, наоборот, необходимо

подчёркивать и соблюдать иерархию, а информацию лучше преподнести в виде инструкций — так её с большей степенью вероятности воспримут адекватно.

Следующий параметр — индекс индивидуализма. К странам с высоким индексом индивидуализма относятся США, Великобритания, Канада, Австралия, Новая Зеландия, Германия. Представители этих культур ценят личную ответственность и собственное мнение, а потому при адаптации продукции для них будет оправдано использование местоимения «я», а также мотивации к индивидуальному успеху, например, посредством побудительных предложений. Страны с низким индексом индивидуализма и высоким индексом коллективизма — это Россия, Китай, государства Латинской Америки. Для них предпочтительно использовать обобщения, местоимения «мы», подчёркивать принадлежность к большой группе, а также акцентировать внимание на отношениях между людьми. Скромность и отсутствие бахвальства также ценятся.

Третий параметр — индекс избегания неопределённости. Культура стран с высоким индексом (Россия, Япония, Германия, Греция, Португалия, Турция, Южная Корея) характеризуется изначально высоким уровнем тревожности, а потому при адаптации текста для этих стран стоит придерживаться максимальной чёткости и ясности, формулируя правила и инструкции в виде неоспоримых истин. В странах же с низким индексом избегания неопределённости (США, Ирландия, государства Северной Европы) такие тексты вызовут скорее отторжение.

В тех странах, где повышен индекс маскулинности (Германии, Швейцарии, Японии, Мексике, Италии), допустимо использовать более «жёсткую» лексику, подчёркивающую силу, амбициозность, упорство, стремление к карьерному росту (например, такие выражения, как «самый сильный», «для настоящих мужчин», «непобедимый», «идти к цели» и т.п.). В странах же с высоким индексом фемининности (России, континентальной Северной Европе) требуется совершенно иной подход — минимальное упоминание гендерных различий, проявление заботы и поддержки,

употребление «мягкой» и эмоциональной лексики (таких слов, например, как «добрый», «нежный», «семейный», «общественный», «помощь», «поддержка» и др.).

В странах, нацеленных на долгосрочную ориентацию (России, Китае, Японии, Гонконге), акцент необходимо делать на таких ценностях, как труд, бережливость, упорство в достижении целей... Здесь уместна более «практичная» лексика: «сбережения», «накопления», «общие задачи», «изменения», «инновации» и т.п. В странах с краткосрочной ориентацией (США, Германии, Франции) больший упор уместно делать на традициях, чувстве гордости за своих близких, патриотизме, служении другим. Однако не стоит забывать, что любые классификации – это своего рода обобщения, и для наиболее успешной локализации каждая конкретная культура требует отдельного пристального изучения. В частности, мы не можем полностью согласиться с отнесением Г. Хофстеде России к странам с долгосрочной ориентацией [74]: на наш взгляд, сегодня она занимает промежуточное положение, что и должно обуславливать выбор языковых средств для локализации.

В странах, более склонных к внутреннему локусу контроля – США, Великобритании, Австралии, Швеции, Бразилии, Мексике, – желательно подчёркивать личный контроль человека над своей жизнью. Это можно сделать с помощью таких слов и выражений, как «независимый», «зависит от тебя», «самостоятельно», «решение за Вами» и т.п. В тех же странах, где преобладает внешний локус контроля (России, Индии, Китае, Японии, Германии, Франции, Италии), успешно могут применяться такие слова, как «судьба», «предначертано», «суждено», «судьбоносный» и др., а также соответствующие идиоматические выражения, например: «От судьбы не уйдёшь», «Чему бывать – того не миновать», «На роду написано» и т.п.

Обратимся к классификации культур Э. Холла и делению их на высоко- и низкоконтекстуальные [72]. К первым относятся такие страны, как Россия, Китай, французская Канада, южные штаты США, Испания, Греция, Италия,

Ирландия, Бразилия и др. Ко вторым – США (кроме южных штатов), Англия, английская Канада, скандинавские страны, Германия, Австралия и др. В высококонтекстуальных культурах многое остаётся недосказанным, используется множество скрытых сообщений, ожидается чтение между строк, юмор очень контекстуален, часто встречается игра слов; акцент делается на межличностных отношениях и традициях. Поэтому при локализации для таких стран текст должен быть персонифицирован и максимально ориентирован на читателя, стиль – вежливым и уважительным, в меру сдержанным (особенно следует избегать словесной агрессии), а выбор слов – тщательным. Можно и даже рекомендуется использовать идиоматические выражения, сложные метафоры, символы, аллюзии, прецедентные феномены, намёки.

В то же время в низкоконтекстуальных культурах подобное украшение и усложнение речи вызовет скорее непонимание и отторжение. При локализации для таких стран следует использовать точные формулировки и детальные разъяснения. Поскольку «сообщение часто понимается буквально», оно должно быть «прямым, чётким и кратким» [87], по возможности апеллируя к фактам. Стиль лучше выбирать более нейтральный и обезличенный, избегая чрезмерной любезности, чаще использовать превосходную степень прилагательных – «лучший», «самый интересный», «наивысший» и т.п.; контекст и нюансы здесь не будут играть важную роль.

Таким образом, в нашем исследовании мы определили, что под способами локализации будут пониматься перефразические трансформации, тогда как под механизмами понимаются тактики перевода. Механизм перевода определяет способы, к которым прибегает переводчик в процессе локализации. Данные положения проиллюстрированы в Таблице 1.3.3.

Способы и механизмы локализации

Механизмы локализации	Способы локализации
Комплексные алгоритмы, тактики перевода, избираемые переводчиком для достижения своей цели в процессе локализации.	Переводческие трансформации, с помощью которых осуществляется перевод и локализация, выбор которых определяется тактикой перевода.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Доместикация/форенизация 2. Компенсация 3. Нейтрализация 4. Транскреация 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Лексические трансформации 2. Лексико-семантические замены 3. Грамматические трансформации 4. Лексико-грамматические трансформации

В контексте локализации игр все выявленные нами механизмы локализации кажутся нам одинаково значимыми. Доместикация важна для успешной культурной адаптации игры, при этом посредством форенизации необходимо сообщить игроку ощущение пребывания в другом мире (если игра основана на вымышленном сеттинге, непривычном игроку географическом регионе или ином историческом периоде).

Большая часть текста игр локализуется посредством нейтрализации для того, чтобы игрок получал объективную информацию на своём языке, однако юмор без утраты эквивалентности перевода так не передать, и в этом случае необходимо прибегнуть к компенсации. Транскреация же зачастую может быть необходима также для адаптации культурных реалий игры либо же при определённых технических ограничениях.

Можно заметить, что нейтрализация в некоторых случаях будет пересекаться с доместикацией, а компенсация с транскреацией, однако они отличаются по масштабу преобразований. Что касается способов локализации, то все вышеприведённые механизмы требуют скорее лексических трансформаций, однако некоторые технические требования игровой локализации могут подразумевать и использование грамматических.

1.4. Лексические аспекты языковой локализации эргодического текста игр как переводческая проблема

Игры остаются сравнительно малоизученным явлением в переводоведческом дискурсе, а потому необходимо для начала установить что они собой представляют. Мы рассмотрим взгляды разных специалистов на видеоигру как аудиовизуальный и программный продукт и изучим жанровую классификацию видеоигр. Важно также рассмотреть видеоигры как феномен эргодического текста — это является их основным отличием от других аудиовизуальных произведений. После этого, принимая во внимание всё вышеуказанное, мы изучим особенности локализации видеоигр.

1.4.1. Определение и классификация видеоигр

В настоящее время видеоигры представляют собой всемирную развлекательную индустрию и являются неотъемлемой частью массовой культуры наряду с книгами, фильмами и музыкой. Этот успех не был бы возможен без адаптации видеоигр для носителей самых разных языков и культур, ведь более 50% доходов от игр, создаваемых в Европе, США и Японии поступают от их продажи за рубежом [78].

Несмотря на это, аспекту локализации не уделяется достаточного внимания в изучении явления компьютерных игр. Хотя рынок перевода уже отреагировал на потребность в локализации как среди разработчиков, так и среди потребителей, и существует уже достаточно много переводческих компаний, занимающихся локализацией игр, академическое изучение данного вида перевода только начинает формироваться. Например, ирландский лингвист Минако О'Хаган ещё в 2007 году писала о том, что в академической среде ещё даже не сформировалось терминологической базы по данной теме [83]. Только в 2013 году, в совместной монографии, О'Хаган и испанский исследователь Карме Мангирон приводят один из первых глоссариев по теме игровой индустрии [82].

В первую очередь, необходимо установить, что понимается под компьютерной игрой или видеоигрой. В своей монографии, О'Хаган и Мангирон приводят следующую формулировку: «компьютерное развлекательное программное обеспечение, состоящее из текста и/или изображений, использующее любую электронную платформу (ПК или консоль) и вовлекающее одного или нескольких игроков в физическом или сетевом окружении» [82]. Исследователи также отмечают, что это определение может относиться не ко всем видам игр, так как, например, старые аркадные игры могут содержать минимум текста или не содержать его вовсе, и потому их не имеет смысла рассматривать в контексте перевода.

Польский исследователь Давид Чех в качестве синонима для слова «видеоигра» предлагает следующее словосочетание: «интерактивное развлекательное программное обеспечение». Этот вариант фактически является сокращённой версией определения Мангирон и О'Хаган, однако Чех также отмечает, что видеоигры не всегда содержат визуальный элемент, и необходимо учитывать, что к их категории также относятся интерактивные аудиокниги и текстовые ролевые игры, то есть такое развлекательное программное обеспечение, которое не содержит именно «видео»-контента [66].

Ещё одно определение предлагает российский культуролог и искусствовед Антон Деникин: «компьютерная игра или видеоигра (от англ. video game) - это программное обеспечение, работающее на специальном оборудовании (компьютере, игровой консоли, портативном электронном аппарате), служащее для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре или само выступающее в качестве партнёра» [17]. Термин «видеоигра» исследователь понимает расширенно, относя к нему «консольные, аркадные, портативные и компьютерные игры» [17]. Компьютерная игра, как и любая другая игра, имеет структуру, основными элементами которой являются сюжет, роль, правила. Разница в том, что весь процесс игры проходит в рамках виртуальной реальности.

Важно также остановиться на классификации игр. В своих работах Мангирон и О'Хаган подразделяют их на три широкие категории:

- 1) «Шутеры» (англ. shooters) – тактические динамические игры, основанные на азарте и требующие от игроков точности и скорости реакции;
- 2) Стратегии – характеризуются тем, что для достижения результата игроку требуется применить стратегическое мышление и планировать свои действия;
- 3) Сюжетно-ролевые игры (RPG – Role-Playing Games) – характеризуются продуманным сюжетом и игровым миром, в котором игрок исполняет роль компьютерного персонажа.

Согласно Мангирон и О'Хаган, в этой классификации именно последняя категория игр представляет наибольший интерес для перевода и является наиболее трудоёмким исходным материалом для переводчика в силу того, что содержит наибольшее количество фрагментов, которые необходимо перевести. Давид Чех, однако, оспаривает подобный вывод, приводя в пример серию игр *Call of Duty*, являющуюся шутером, однако содержащую в себе комплексный сюжет и стремящуюся воздействовать на игрока эмоционально путём большого количества текста в виде диалогов и монологов [66].

Джеймс Ньюман приводит пять базовых атрибутов, характеризующих видеоигры: графика, звук, интерфейс, игровой процесс и сюжет [80]. Чех, однако, спорит с данными параметрами классификации, утверждая, что такой простой набор не отражает главную идею видеоигр [66]. Исследователь также выделяет ряд «типичных» жанров видеоигр, соответствующих приведённому Мангирон и О'Хаган, однако отмечает, что это деление стоит считать условным, так как зачастую игры, причисляемые к одному жанру, сильно различаются между собой, а также нередки случаи, когда игра инкорпорирует элементы сразу нескольких жанров. Чех приводит пример игры *Borderlands*, имеющей элементы как шутера, так и сюжетно-ролевой игры.

Стоит также отметить, что помимо игр, рассчитанных на одного игрока, а также предназначенных для персонального компьютера, существуют многопользовательские игры и игры для мобильных устройств, однако мы не будем рассматривать их в данной выпускной квалификационной работе, так как они обладают своей особой спецификой.

Таким образом, в данном подразделе мы установили, что под видеоигрой следует понимать в первую очередь компьютерное программное обеспечение для развлекательных целей, которое как правило содержит ярко выраженный визуальный элемент, однако может и не иметь его. Классификация видеоигр довольно условна, так как игры одного жанра могут иметь существенные различия между собой, а также существуют игры, совмещающие в себе несколько жанров.

Игрок – это человек, который взаимодействует с игрой при помощи своего аватара или персонажа.

Аватар – это средство репрезентации игрока в игровом мире, игрок может как наделять его своими чертами, так и реализовать идентичность, которая будет отличаться от его собственной.

И аватар, и персонаж являются синонимами, с той лишь разницей, что аватар – это всегда представление игрока в среде видеоигры, персонаж же может управляться программой – тогда он называется NPC (Non-Player Character, неигровой персонаж). В случае, когда у игрока нет посредника, с которым он может себя ассоциировать, отношение посредничества актуализовано через геймплей (так, «Тетрис» – это пример чистого геймплея).

Геймплей – это игровой процесс взаимодействия игрока и видеоигры. Для выполнения действий в игре, например, идти вперед, игрок использует устройство для ввода информации, например, нажимает на клавишу “W” на клавиатуре. Традиционные манипуляторы (клавиатура, мышь, контроллер, геймпад, джойстик, сенсорный экран) реализуют взаимодействие через нажатие кнопок, клавиш или рычагов, однако в современных играх на консолях возможно управление голосом и движениями тела. Подобное взаимодействие игрока и

игры называется интерактивностью. Важно отметить, что интерактивность – это отличительная черта видеоигр в сравнении с другими видами искусства.

Другая отличительная черта видеоигр – как особого типа повествования – заключается в том, что видеоигра – это сложная многоуровневая система. В общем виде мы можем выделить такие уровни видеоигры:

- уровень игровой механики и геймплея (то, как игра функционирует как
- программа);
- уровень графики, видео и звука (аудиовизуальный компонент
- видеоигры);
- уровень внутриигровых текстов.

На каждом из этих уровней используются разные средства создания художественного образа, которые, объединившись, оказывают на реципиента более сильный персуазивный эффект, чем если бы они воздействовали отдельно. Причем эти уровни мы можем четко поделить на вербальную и невербальную части, связанные отношениями взаимодополнения, где вербальному компоненту может отводиться вторичная, дополнительная функция.

Похожее наблюдение мы находим в монографии по локализации Мигеля Берналь-Мерино: для определения видеоигры он вводит понятие мультимедийный текст, т.е. текст, который использует несколько знаковых систем одновременно, как, например, в фильмах языковая информация обрабатывается вместе с акустической и визуальной [62, с. 75]. Фильмы, книги, драматические произведения также являются мультимедийными текстами, поскольку содержат вербальную и невербальную информацию, вступающую в синергетическое действие, и этим усиливающее переживания реципиента. В частности, он выделяет пять каналов передачи невербальной информации в сочетании с вербальной:

- визуальный (иллюстрированные книги, комиксы, книги-раскладушки);
- аудиальный (либретто, радиодрама, аудиокниги);

- аудиовизуальный (субтитры, спектакли, дубляж);
- тактильный (тактильные книги);
- интерфейс (ПО, веб-сайты, интерактивные мультимедийные книги).

Однако, по сравнению с упомянутыми выше мультиканальными текстами, которые связаны только с одним каналом передачи невербальной информации, видеоигра, по мнению исследователя, содержит все пять упомянутых каналов. Из этого следует, что для адекватной локализации видеоигры всем участникам процесса локализации (переводчики, редакторы, тестеры) необходимо проанализировать все знаковые системы игры отдельно, а не только вербальную. Только так можно гарантировать сохранение удовольствия от игры в оригинале в её локализации.

Однако это не единственная особенность текста игры. Ещё одну мы рассмотрим далее.

1.4.2. Видеоигры как эргодический текст

Игра подразумевает интерактивность, то есть активное участие играющего в развитии событий на его глазах. Игрок принимает решения, которые влияют на то, какую часть содержания, то есть текста игры, он увидит далее. И.И. Югай в своей диссертации определяет в качестве основной отличительной особенности компьютерной игры «диалоговую (интерактивную) форму» [57]. С.Е. Кобцева и Е.Ю. Мамонтова также пишут о том, что, в отличие, например, от чтения романа, где читатель только осознаёт и интерпретирует текст, играющий в видеоигру также трансформирует виртуальный мир и объекты на экране [24]. Таким образом, можно говорить о том, что игрок в определённой степени сам участвует в создании текста.

Как отмечает американский исследователь М. Вульф, восприятие игры отличается от восприятия других медиа. В то время как просмотр фильма можно считать активным процессом, направленным на понимание происходящего на экране, и таким образом задействующим воображение процесс мышления для

того, чтобы понять, «прочитать» фильм, «видеоигры требуют от игрока большего физического воздействия, ввода данных для того, чтобы игра функционировала, и часто эти пользовательские реакции лимитированы по времени» [Вульф, с.13].

На основании этого можно утверждать, что видеоигра представляет собой особую языковую среду, называемую эргодическим текстом. Данная категория была введена норвежским исследователем, первопроходцем в исследовании игр Эспеном Орсетом в его знаковой работе «Кибертекст: перспективы эргодической литературы». Термин происходит от двух греческих слов: *ergon* — «работа» и *hodos* — «путь». Согласно Орсету, эргодическая литература требует от читателя нетривиальных усилий для навигации по тексту, подразумевая, что он будет принимать непосредственное участие в продвижении сюжета. Участник эргодического нарратива полностью осознаёт, что он упускает часть информации, идя тем или иным путём. Каждое его решение делает какие-то части текста менее доступными, а результаты этих решений неизвестны. Таким образом, участник такого нарратива — это игрок, который может исследовать, теряться или находить секретные пути [59].

Хотя понятие эргодической литературы во многом кажется связанным с использованием компьютерных технологий, на самом деле подобные тексты создавались и ранее. Под описанные Орсетом критерии подходит и произведение Дж. Джойска «Поминки по Финнегану», «Хазарский словарь» Милорада Павичка и другие. Тем не менее, наиболее ярким примером эргодического текста являются видеоигры. Как отмечает мексиканский исследователь Р. Понсе-Диас, видеоигры идеально подходят под данное Орсетом определение эргодического текста: из пассивной позиции воспринимающего информацию игрок выполняет определённое «упражнение», делающее его соавтором и создателем собственного нарратива и интеллектуального образа [69].

Американский культуролог и философ Я. Богост прямо указывает на эргодичность текста игры, утверждая, что игроки имеют дело с двумя видами коммуникации: «эргодическое (интерактивное) прохождение и традиционный

интерпретативный тип — оба способствуют полноценному удовольствию при возможности осмысления игры. Взаимоотношения и связь между этими режимами крайне важны для понимания видеоигрового опыта» [63, с. 32].

Исследователь видеоигр и кинематографа Бернар Перрон в своей работе, посвящённой серии игр *Silent Hill* называет игры «эргодической интригой», также указывая на их особенность, заключающуюся в вовлечённости игрока в разворачивающийся сюжет [42].

Таким образом, осмысление видеоигры как эргодического текста создаёт для переводчика дополнительную сложность: подход к локализации игры как просто аудиовизуального контента недостаточен, и необходимо также учитывать тот факт, что игра представляет собой своего рода «инструментарий», позволяющий игроку не просто воспринять готовый текст, но создать свой. Играя в видеоигру, игрок чаще всего не будет последовательно перемещаться от абзаца к абзацу, а сможет получать доступ к различным частям текста в произвольном порядке, причём это должно происходить органично.

Два описанных Богостом процесса эргодического прохождения (участия в создании текста) и интерпретации текста должны не мешать друг другу, а гармонизировать. Это условие повышает требования к эквивалентности и адекватности перевода. Как пишет мексиканский антрополог Пабло Фернандес-Христлиб, видеоигры дают нам возможность почувствовать, будто мы «находимся там» [70]. Поэтому цель переводчика при локализации игры — сохранить это ощущение.

1.4.3. Особенности локализации видеоигр

Проблема качественного перевода компьютерных игр путем локализации требует комплексного междисциплинарного подхода. Мангирон и О'Хаган утверждают, что локализация игр требует целого ряда различных переводческих компетенций, но в то же время все переведённые фрагменты игры должны сочетаться и гармонизировать между собой так же, как в оригинале, для получения конечным пользователем того же самого опыта, какой получают игроки в

оригинальную версию [82]. Принимая во внимание эргодический характер текста видеоигр, рассмотренный в предыдущем разделе, это тем более важно.

Одной из ключевых особенностей локализации видеоигр, значительно отличающей данный вид перевода от любого другого, является нехарактерная для данного вида деятельности полная свобода трансформаций и творческих решений. Исследователи утверждают, что, при осуществлении локализации видеоигры, переводчик не только имеет полное право свободно менять стиль языка, смысл высказываний, юмор и культурные отсылки, но и требовать от разработчика вносить поправки в графические элементы, дизайн и даже сюжет игры, если это будет способствовать лучшей её адаптации для целевого рынка [78].

Единственным элементом, который, как правило, не подвергают изменениям, остаются фигурирующие в игре названия и имена собственные. Однако в ряде случаев по некоторым причинам в локализации изменяются и они. Примером может послужить локализация имени персонажа *Zidane* из игры *Final Fantasy IX* японской компании *Square Enix*. Дело в том, что переводчик посчитал, что данное имя будет вызывать лишние ассоциации у представителей западной культуры (Зинедин Зидан – известный футбольный игрок и тренер). Потому имя данного персонажа было преобразовано в испаноязычной (*Yitán*) и франкоязычной (*Djidane*) версиях.

Другой пример преобразования имени собственного в локализации игр – адаптация имени протагонистки серии игр *Nancy Drew* для Швеции. Так как игры имеют под собой литературную основу в виде серии книг, которые создавались ещё в 30-х годах прошлого столетия, то к моменту появления игр уже существовала традиция их перевода на шведский язык, где имя *Nancy* было заменено на *Kitty*. Такую же замену провели переводчики при локализации видеоигр.

Другой спецификой локализации компьютерных игр являются, как правило, сжатые сроки её выполнения. Карме Мангирон описывает две модели локализации, применяемые разработчиками: аутсорсинг и перевод своими

силами (распространён в основном среди японских разработчиков игр) [77]. В первом случае переводчикам приходится начинать работу ещё во время производства игры, а потому иметь дело с оригиналом, который может регулярно подвергаться изменениям. К тому же, переводчики не имеют полного доступа ко всем ресурсам игры, и велик шанс допустить ошибку, не поняв контекст.

Во втором случае перевод осуществляют сотрудники компании, создающей игру, и они имеют полный и постоянный доступ к игре и могут проконсультироваться с разработчиками. Такой перевод получается более качественным, но, как пишет основательница консалтинговой компании для разработчиков видеоигр *Media Sunshine Inc.* Хизер Шендлер, данный вариант невыгоден для большинства разработчиков из-за того, что требует больше времени и не позволяет выпустить локализованную версию сразу вместе с релизом игры [81].

Аутсорсинг подразумевает, что переводчикам приходится начинать работу ещё во время производства игры, а потому иметь дело с оригиналом, который может регулярно подвергаться изменениям. К тому же, переводчики не имеют полного доступа ко всем ресурсам игры, и велик шанс допустить ошибку, не поняв контекст.

Карме Мангирон приводит пример такой ошибки в одной из своих статей [77]. При локализации игры *Final Fantasy VII* с английского языка на испанский переводчик неправильно перевёл слово *party*, так как не имел полного контекста: был выбран вариант перевода *fiesta* (вечеринка) вместо подразумеваемого *grupo* (группа персонажей). Данное недопонимание переводчика привело к каскадному эффекту, из-за которого дальнейший перевод потерял адекватность и эквивалентность. Это вызвало необходимость срочно переделывать перевод после выхода игры и внедрять правильную версию в отдельном обновлении.

При локализации игр, как и при любом другом виде аудиовизуального перевода, зачастую приходится прибегать к транскреации и проявлять немало находчивости и изобретательности, например, чтобы адаптировать игру слов,

фразеологизмы или шутки для языка и культуры перевода [82]. Однако, Минако О'Хаган отмечает, в последнее время крупные разработчики игр заранее создают свои игры так, чтобы их контент был понятен и доступен для носителей как можно большего количества культур, и называет такой процесс «интернационализацией» игры [81].

Здесь очень большую роль играет передача сюжета и контекста ситуаций, с которыми столкнётся конечный пользователь перевода, так как одно и то же явление или действие может оцениваться по-разному носителями различных культур и традиций. В качестве одного из самых ярких примеров этого можно назвать адаптацию сюжета игры *Warcraft III* для корейского рынка. Дело в том, что центральным элементом в нём является предательство отца собственным сыном. В то время как в европейской культуре изображение данная ситуация хоть и считается аморальной, но изображение её в художественных произведениях является приемлемым, она абсолютно табуирована для корейской культуры, где одной из главных особенностей менталитета является безоговорочное уважение к родителям. Естественно, игра в изначальном своём варианте не имела бы шансов на успех на данном рынке, а потому при переводе родственные отношения между персонажами были изменены.

Ещё одна характерная особенность локализации видеоигр заключается в том, что при выполнении работы от переводчика требуется знание игровой культуры, а также работа с интертекстом. В частности, переводчику придётся иметь дело с общепринятыми техническими игровыми терминами и аббревиатурами, такими как *NPC* (*Non-Player Character* – *Неигровой персонаж*), *HP* (*Health power/Hit points* – *очки здоровья*) и другими. В игровом интерфейсе также нередко будут встречаться фразы-клише, например *Save Error* (*Ошибка сохранения*), *Insufficient Memory* (*Недостаточно памяти*) и т.д. В случае локализации игры, являющейся номерной частью целой серии, например *The Elder Scrolls* или *Mass Effect*, переводчику предстоит столкнуться с большим количеством терминов и имён собственных, встречающихся во всех

предыдущих частях. Соответственно, в этом случае крайне важно знать и воспроизвести устоявшиеся варианты перевода такой лексики.

Показательным примером важности знакомства переводчика с игровой культурой является история выхода на европейский рынок японской видеоигры *Beyond Oasis*, описанная Карме Мангирон [77]. Изначальная локализация игры на английский язык, сделанная разработчиком, оказалась настолько низкого качества, что делала абсолютно непонятным весь сюжет. Тогда сотрудник компании *Ubisoft* Тони Ван, ответственный за издание игры на английском языке, ввиду отсутствия времени на согласование нового перевода с разработчиком, сделал свой перевод, по сути полностью переписав сюжет игры, ориентируясь только на происходящее на экране. Вышедшая в свет версия игры имела коммерческий успех, что в немалой степени было обусловлено тем, что Тони Ван был хорошо знаком с игровой культурой, а потому мог предсказать реакцию игроков на то или иное переводческое решение.

Помимо знания игровой культуры, немаловажным является и знание культуры популярной, что становится очевидно, когда речь заходит о видеоиграх, созданных по мотивам литературных произведений и произведений кинематографа, например: *Harry Potter*, *Lara Croft*, *The Godfather*, *Shrek* и так далее.

Крайне важным аспектом в локализации видеоигр является также учёт такого экстралингвистического фактора, как политическая подоплека. Крайне наглядно это было проиллюстрировано русскоязычной локализацией вышедшей совсем недавно игры *Call of Duty: Modern Warfare* от американской компании *Activision*: сюжет игры является явной аллюзией на вооружённый конфликт на Ближнем Востоке, в котором участвует российская армия, а один из персонажей игры произносит фразу, в которой утверждает, что российские солдаты являются террористами. Чтобы смягчить эффект, в русскоязычной версии словосочетание *Russian army* было заменено на *люди Баркова*, по имени главного антагониста игры.

Другой пример также является иллюстрацией необходимости адаптации графических элементов видеоигры под определённый целевой рынок. Российская компания *Wargaming.net*, разрабатывающая многопользовательскую видеоигру *World of Warships*, понесла серьёзные убытки, когда игроки из Китая увидели, что в игре доступен для выбора флаг Тайваня или Китайской Республики, чей суверенитет не признаётся КНР, и своими отзывами об игре резко понизили её рейтинг в онлайн-сервисе цифрового распространения игр Steam.

Ещё одним экстралингвистическим фактором при локализации игры является перевод слов-реалий, рассмотренных ранее. В статье, опубликованной в блоге компании *Levsha*, специализирующейся на локализации видеоигр, рассматриваются случаи, когда от переводчика требуются дополнительные знания в различных сферах, например военных или спортивных [76]. Например, в играх, посвящённых морским сражениям, зачастую используется термин *destroyer*. Не зная особенностей классификации военных кораблей, его можно перевести как разрушитель, что будет неверно. Правильным переводом будет *эсминец*.

Еще одним критичным фактором при переводе компьютерных игр является умение распознавать аллюзии («пасхалки») и правильно их преподнести игроку. При нахождении в проекте отсылки, например, к одному из известных художественных произведений, игрок будет стремиться искать дальше, исследовать игровой мир, таким образом продолжая игровой процесс [19].

К примерам грамотного перевода «пасхалки» можно отнести игру *Hitman: Codename 47* (2000). Одна из миссий игры называется «Say hello to my little friend», что в переводе означает: «Скажи «привет» моему маленькому другу». Очевидно, название миссии является отсылкой к фильму «Лицо со шрамом», где Тони Монтана произносит эту фразу.

Проблема в переводе шуток и сарказма заслуживает отдельного внимания. В качестве примера можно привести видеоигру *Uncharted 4: A Thief's End* (2016),

так как ее жанр — приключенческая комедия. В ситуации, когда Нейтана находит Елена, произносится шуточная фраза, намекающая игроку на то, что Нейтан в ужасной ситуации не впервые:

— *How's he doing?*

— *Oh, you know, he's banged up, but he's alive. Par for the course.*

Последнюю фразу следовало бы перевести: «Ну, как обычно». Однако переводчики решили опустить данную деталь шутки:

— *Ну как он?*

— *Ну, побитый, конечно, но ничего, живой. Даже дееспособный.*

Затрагивая тему перевода и передачи эмоциональной составляющей, мы можем обратиться к трудностям перевода игры *Detroit: Become Human* (2018). Так в моменте, который должен тронуть игрока, локализаторы опустили важную деталь. Маркус, один из главных героев, возвращается после долгого расставания с родным человеком и понимает, что он пришел именно домой, туда, где все началось, что должно вызвать у игрока чувства ностальгии и предвкушения. Он встает перед входной дверью, когда сигнализация произносит:

— *Welcome home, Marcus.*

В переводе же, мы получаем:

— *Добро пожаловать, Маркус.*

В результате эмоциональная составляющая оказалась утеряна из-за одного опущенного слова.

Конечно, нельзя не упомянуть трудности перевода сокращений, которые существенно влияют на восприятие мира игры. Так, в мире игры *The Last of Us 2* (2020) разработчики использовали приём упрощения лексики, чтобы показать тот мир поста-покалиптики, где люди общаются неформально, независимо от того, кем они были до катастрофы, то есть показать то, что все люди между собой в равном положении в обществе. К таким сокращениям относят: *gimme* — *give me*, *lemme* — *let me*, *'cause* — *because*, *'kay* — *okay*. Трудность в данном случае состоит в том, что в русском языке не существует эквивалентов этих

сокращений, а, следовательно, перевести их корректно не представляется возможным.

Конечно же, без перевода пользовательского интерфейса не обходится ни одна локализация. Однако локализаторы игры *Devil May Cry 5* (2019) не совсем внимательно изучили игру для их перевода. Прежде всего, данная игра представляет собой жанр *слэшер* (от англ. slash), где игроку представляется возможность набивать самые различные комбо удары с помощью комбинаций клавиш. Это всегда являлось изюминкой данной франшизы. Но переводчики допустили непростительную ошибку, переведя слово *press* (зажать) как *нажать*. Таким образом, в игре перестали работать некоторые комбо, что вызвало недоумение, а затем и возмущение фанатов серии, доставив разработчикам массу неудобств.

Таким образом, существует ряд переводческих компетенций, необходимых для успешной локализации видеоигр:

- Владение как общей терминологией в области программного обеспечения, так и специальной терминологией в области игровых платформ;
- Знание особенностей экранного перевода;
- Владение естественным и идиоматическим языком;
- Креативность;
- Культурная осведомлённость;
- Знакомство с игровой культурой;
- Знакомство с мировой поп-культурой;

На основании вышеизложенного можно сделать вывод о том, что видеоигра представляет собой специфический текст на стыке художественного и технического, а также является уникальным видом эргодического нарратива, практически не встречающегося ни в каких других произведениях, кроме видеоигровых. Работа над локализацией видеоигры ставит перед переводчиком ряд новых задач и требует определённого набора навыков и компетенций, причём условия этой работы могут быть достаточно стеснёнными.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

В данной главе мы собрали и проанализировали тенденции глобализации и регионализации, оказывающие влияние на рынок переводческих услуг и обосновывающие появление нового, более комплексного процесса адаптации текстов для культурно-языковых регионов — локализации, а также особенности данного типа переводческой деятельности. Затем был исследован феномен компьютерных игр как типа текста, нуждающегося в локализации, и особенности его перевода, связанного самой структурой видеоигры.

Глобализация связана прежде всего с развитием IT-технологий, ей также сопутствует процесс регионализации. Это обуславливает необходимость локализации, и перевод здесь является лишь её составной частью. Частным направлением локализации является глобализация.

В рамках нашего исследования мы рассмотрели лингвистические средства локализации и разбили их на две категории: способы и механизмы. Под механизмами мы понимаем комплексные алгоритмы, тактики перевода, избираемые переводчиком для достижения своей цели в процессе локализации, а под способами — переводческие трансформации, с помощью которых осуществляется перевод и локализация, выбор которых определяется тактикой перевода.

Видеоигры — это всемирная развлекательная индустрия, в последние десятилетия ставшая крупнейшей наряду с кинематографом и литературой. Исследователи дают разные определения данному феномену, но основными его свойствами можно назвать цифровую основу и интерактивность. Видеоигра представляет собой особую языковую среду, называемую эргодическим текстом. Данный текст требует от читателя нетривиальных усилий для навигации по тексту, подразумевая, что он будет принимать непосредственное участие в продвижении сюжета. Участник эргодического нарратива полностью осознаёт, что он упускает часть информации, идя тем или иным путём. Каждое его решение делает какие-то части текста менее доступными, а результаты этих

решений неизвестны. Таким образом, участник такого нарратива — это игрок, который может исследовать, теряться или находить секретные пути.

Осмысление видеоигры как эргодического текста создаёт для переводчика дополнительную сложность: подход к локализации игры как просто аудиовизуального контента недостаточен, и необходимо также учитывать тот факт, что игра представляет собой своего рода «инструментарий», позволяющий игроку не просто воспринять готовый текст, но создать свой.

Таким образом, мы выяснили, что текст игры — специфический, и находится на стыке художественного и технического, а также является уникальным видом эргодического нарратива, практически не встречающегося ни в каких других произведениях, кроме видеоигровых. Работа над локализацией видеоигры ставит перед переводчиком ряд новых задач и требует определённого набора навыков и компетенций, причём условия этой работы могут быть достаточно стеснёнными.

Глава 2. Производственный процесс локализации видеоигр как переводческий проект специализированной студии Levsha

В качестве материала исследования была взята компьютерная игра *Trials of Fire*, разработанная и изданная британской независимой студией *Whatboy Games*. Это первая игра данного разработчика, официально выпущенная в цифровом магазине *Steam* 9 апреля 2021 года. Этому предшествовал длительный период раннего доступа, когда у игроков была возможность поиграть в ранние версии игры, и в это же время осуществилась её языковая локализация. Локализатором *Trials of Fire* на русский язык выступила компания *Levsha* – российская компания, специализирующаяся на локализации, озвучивании и тестировании видеоигр. Компания существует уже более десяти лет и работает в более чем 40 языковых парах, сотрудничая примерно с 300 переводчиками и корректорами. Взаимодействие с организацией в рамках исследования осуществлялось путём общения с менеджером, а также непосредственного участия в проекте по локализации *Trials of Fire*.

Действие данной игры разворачивается в вымышленном мире, находящемся на стыке жанров фэнтези и постапокалиптики. Фэнтези, согласно Н.П. Ивановой и О.С. Рыжченко, можно определить как приключенческий жанр, основанный на мифологических и сказочных мотивах и описывающий мир, органической частью которого являются магия и различные сверхъестественные силы [20]. Апокалиптика же, в соответствии с определением, приводимым Л.С. Березовской и С.А. Демченковым – это жанр, определяющим признаком которого является тематика мира и человеческого общества после глобальной катастрофы [7].

Под управлением игрока находится группа бойцов, которым предстоит спасти свой народ, предприняв опасное путешествие по опустошённой великим бедствием земле. Игроку предстоит распределять ресурсы, экипировать членов команды, улучшать их умения и навыки, управлять ими в сражениях, изучать мир, а также принимать зачастую непростые решения в различных ситуациях, которые будут происходить по ходу игры. Игра включает в себя исследование

открытого мира, тактические пошаговые бои с использованием карт способностей персонажей – механики, схожей с коллекционными карточными играми, и текстовые описания ситуаций, происходящих с персонажами, где необходимо выбрать один из нескольких вариантов ответа для продвижения по сюжету.

Помимо материалов локализации игры, представляющих из себя табличные файлы с текстами оригинала и перевода были также проанализированы сопроводительные материалы, доступные переводчику в процессе работы над локализацией.

Важно отметить, что локализация *Trials of Fire* осуществлялась большой группой переводчиков и корректоров. Менеджеры проекта получали от заказчика материал для работы, распределяли его между переводчиками и корректорами, а затем технические специалисты подготавливали готовый и проверенный перевод к внедрению в игру. Процесс локализации, как уже было отмечено, происходил параллельно с финальным этапом разработки самой игры.

Практический анализ механизмов и способов локализации игры *Trials of Fire* осуществлялся в соответствии со следующими задачами:

1) Анализ типов текста в игре (текст интерфейса, текст игровых механик и художественный текст) и способов их перевода с английского языка на русский с целью выявления основных тенденций в локализации игры;

2) Обзор доступных переводчику материалов в процессе локализации игры, выявление основных трудностей, возникающих у переводчика во время работы над локализацией, и анализ их влияния на выбор механизмов и способов локализации и возникновение проблем в ходе работы над ней.

2.1. Механизмы и способы локализации текста интерфейса

Первый тип текста в игре, который мы рассмотрим — это текст интерфейса. Для начала определим, что понимается под игровым интерфейсом, также известным как game UI (User Interface). В соответствии с определением М. Бауэрса, игровой интерфейс — это система визуальных компонентов, которые

позволяют игроку взаимодействовать с игрой [64]. Сюда можно отнести пункты меню, кнопки, системные сообщения и тому подобное. Примеры текста интерфейса в игре на примере меню настроек — см. Приложение 1.

Для исследования текстов интерфейса было отобрано 60 фрагментов, куда входят пункты главного меню игры, меню настроек, меню паузы, текст различных кнопок, а также текст игровых сообщений и подсказок. Первым этапом нашего исследования было сопоставление оригинала и перевода выбранных фрагментов и определение применённого способа локализации, что представлено ниже в Таблице 2.1.

Таблица 2.1

Способы локализации интерфейса игры *Trials of Fire*

Оригинал	Перевод	Способ локализации
Choose adventure	Приключение	Опущение
Continue	Продолжить	Калькирование
Options	Настройки	Контекстуальная замена
Audio/ Visual	Аудио/ Видео	Перенос семантических компонентов
Resolution	Разрешение	Калькирование
Video Settings	Настройки изображения	Контекстуальная замена
VSync	Верт. синхронизация	Целостное преобразование
Framerate Limit	Ограничение частоты кадров	Калькирование
Nighttime Brightness	Яркость ночного режима	Смысловое развитие
Language	Язык	Калькирование
Master Volume	Общая громкость	Калькирование
SFX Volume	Эффекты	Целостное преобразование, компрессия

Music Volume	Музыка	Опущение
Windowed	Windowed	—
Quit to Desktop	Выход из игры	Целостное преобразование
Gameplay	Игровой процесс	Калькирование
Quick AI Turns	Ускоренный ход противника	Контекстуальная замена
Story Choice Spoilers	Подсказки к выбору	Опущение, контекстуальная замена
Drag to Recycle	Переработка перемещением	Целостное преобразование
Data Collection	Сбор информации	Калькирование
Friendly Rivals	Дружественные соперники	Калькирование
Unlock Features	Разблокировать возможности	Калькирование
Intro Movie	Вступительный ролик	Калькирование
Adventure	В пути	Целостное преобразование
Left Mouse	ЛКМ	Целостное преобразование
Pick up/activate game element	Взять/Активировать	Калькирование, опущение
Right Mouse	ПКМ	Целостное преобразование
Quick Move Item	Быстрое перемещение предмета	Перенос семантических компонентов
Open Hero Inventory	Открыть сумку героя	Контекстуальная замена

Open Codex	Открыть энциклопедию	Контекстуальная замена
Options Menu	Меню настроек	Контекстуальная замена, калькирование
Recycle Skill Card	Переработать карту умения	Калькирование
End Turn	Завершить ход	Калькирование
Show Line of Sight to Cursor	Отобразить линию видимости	Калькирование, опущение
Return Recycled cards/Undo last action	Вернуть переработанные карты/Отменить последнее действие	Калькирование
Toggle Quick AI	Переключить скорость хода противника	Контекстуальная замена
Fast Forward Enemy Turn	Пропустить ход противника	Контекстуальная замена
Preview Upgrade	Предпросмотр улучшения	Перенос семантических компонентов
Return to Adventure	Возобновить приключение	Калькирование
Abandon Run	Прервать	Опущение
Cancel	Отмена	Калькирование
Close	Закрыть	Калькирование
Confirm	Подтвердить	Калькирование
Continue	Продолжить	Калькирование
Continue Run	Продолжить	Опущение
Next	Дальше	Калькирование
Skip	Пропустить	Калькирование
Undo	Отменить	Калькирование

You need at least one active power to play an Exert card	У вас должна быть по крайней мере одна активная сила, чтобы сыграть карту поглощения.	Калькирование
Not enough Willpower . Recycle cards to gain Willpower .	Недостаточно очков воли . Переработайте карты, чтобы получить очки воли .	Смысловое развитие
[Subject_Name] has been injured.	[Subject_Name] получает ранение.	Перенос семантических компонентов
Choose card to re-shuffle	Выберите карту для замешивания в колоду	Смысловое развитие
Crafting is not yet unlocked, but Crafting Materials can still be sold at stores.	Изготовление еще не открыто, но материалы для изготовления можно продать в лавках.	Калькирование, перенос семантических компонентов
(HONED)	(ОТШЛИФОВАНО)	Калькирование
This item is already Upgraded.	Этот предмет уже улучшен.	Калькирование
This item is cannot be Upgraded.	Этот предмет не может быть улучшен.	Калькирование
Choose card to Upgrade	Выберите карту для улучшения	Перенос семантических компонентов
Choose card to destroy	Выберите карту для уничтожения	Перенос семантических компонентов
Choose card to copy	Выберите карту для создания копии	Смысловое развитие
Choose card to put on top of your deck	Выберите карту, чтобы положить наверх своей колоды	Калькирование

Как можно заметить, преобладающим типом трансформации является калькирование. Это объясняется тем, что сегменты текста интерфейса очень короткие и зачастую состоят из одного или нескольких слов, при этом имея очень однозначный смысл, что отвечает их коммуникативной функции —

обеспечивать взаимодействие игрока с игрой. Остановимся более подробно на некоторых других обнаруженных способах локализации.

Интересны случаи использования целостного образования. Так, пункты меню «VSync» и «SXF Volume» были переведены соответственно как «Верт. синхронизация» и «Эффекты». Дело в том, что *VSync* и *SFX* являются общепринятыми в английском языке техническими сокращениями от словосочетаний *Vertical Synchronization* и *Special Effects*. В русском языке подобных сокращений нет, а потому переводчики прибегли к данному приёму. Далее можно наблюдать и обратный пример: пункты «Left Mouse» и «Right Mouse» были переведены аббревиатурами ЛКМ и ПКМ. В данном случае переводчик воспользовался устоявшимися в русском языке сокращениями словосочетаний «Левая кнопка мыши» и «Правая кнопка мыши», которые известны подавляющему большинству игроков. Ещё одним интересным случаем целостного преобразования является перевод текста кнопки «Quit to Desktop» как «Выход из игры». Хотя вариант «Выход на рабочий стол» является довольно распространённым, в данном случае, очевидно, переводчик столкнулся с техническим ограничением допустимого количества символов в строке из-за размера кнопки (см. Приложение 1).

Ещё одной распространённой трансформацией является контекстуальная замена. Например строка «Open Hero Inventory» была переведена как «Открыть сумку героя». Слово «инвентарь» при переводе было заменено на слово «сумка», что более ясно даёт понять, что речь идёт о списке предметов, которые персонаж переносит с собой. Другой пример — перевод строки «Open Codex» как «Открыть энциклопедию». Здесь имеется в виду некий справочник со сведениями об игровом мире, который часто добавляют в масштабные игры. Хотя слово *Codex* зачастую переводят как Кодекс, например в серии игр *Dragon Age*, этот вариант может быть не совсем понятен игрокам, и слово Энциклопедия в данном случае даёт более ясное представление. Другой пример контекстуальной замены: опция «Fast Forward Enemy Turn» переведена как «Пропустить ход противника». Здесь также можно говорить о переводе со

снижением образности, так как ассоциация с перемоткой кинофильма, присутствующая в оригинале, при переводе не передаётся. Среди рассмотренных сегментов есть несколько, в которых присутствует аббревиатура AI — сокращение от Artificial Intelligence. В данном случае переводчик счёл более уместным не калькировать данную аббревиатуру русской версией (ИИ — искусственный интеллект), а уточнить, что речь идёт об управляемом компьютером противнике игрока.

Стоит также обратить внимание на случаи применения смыслового развития. Например, сегмент *Not enough Willpower. Recycle cards to gain Willpower* переведён как «Недостаточно очков воли. Переработайте карты, чтобы получить очки воли». Здесь параметр *Willpower* передаётся в переводе как «очки воли», что заостряет внимание на том, что это параметр, выраженный в цифровом значении.

Разбив все трансформации на четыре группы, уточнённые в первой главе, мы получили следующее соотношение, приведённое на Рисунке 2.1:

- Лексические трансформации: калькирование — 25 случаев (~42%);
- Лексико-семантические трансформации: контекстуальная замена, опущение — 14 случаев (~23%);
- Грамматические трансформации: перенос семантических компонентов — 7 случаев (~12%);
- Лексико-грамматические трансформации: смысловое развитие, целостное преобразование — 14 случаев (~23%).



Рис. 2.1 Способы локализации текстов интерфейса

Таким образом, большая часть способов локализации текста игрового интерфейса связана с лексическими трансформациями, причём наиболее часто было применено калькирование, что, как уже было сказано, связано с краткостью фрагментов текста и их утилитарностью. Теперь на основании вышеизложенного мы можем сделать вывод о том, какой механизм локализации применялся в данном случае.

Принимая во внимание утилитарную функцию текстов, благодаря чему они не требовали глубоких преобразований при переводе, можно утверждать, что основным механизмом локализации здесь выступала нейтрализация. Однако вышеописанные случаи целостного образования, при котором переводчик заменял иностранные аббревиатуры развёрнутыми словосочетаниями и, наоборот, англоязычные словосочетания передавал общепринятыми русскоязычными аббревиатурами, позволяют говорить о применении механизма доместикации. Это вполне оправданно, ведь игровой интерфейс — это медиатор между игроком и игровой системой, и его информативная составляющая должна быть максимально дружелюбной и понятной для игрока.

2.2. Механизмы и способы локализации текста игровой механики

Главной особенностью игровой системы в *Trials of Fire* являются пошаговые сражения, где персонажи под управлением игрока и компьютера перемещаются по разделённому на клетки полю, стреляя, творя заклинания и вступая в ближний бой. Осуществление всех действий персонажей завязано на карты, причём каждому персонажу соответствует отдельная колода, которую игрок предварительно формирует. Таким образом, в игре присутствует механика, схожая с ККИ, то есть коллекционными карточными играми, которые, согласно С. Туркей, С. Эдиньольфу и Д. Тиртали, можно определить как стратегические игры с элементом случайности, основанные на составлении колод из специальных карт с уникальными характеристиками [89]. Примеры текстов игровой механики — см. в Приложении 2.

Для исследования текстов игровой механики было отобрано 35 фрагментов, куда входят описания накладываемых на персонажей эффектов и действий отдельных карт. Первым этапом нашего исследования было сопоставление оригинала и перевода выбранных фрагментов и определение способов локализации, применённых при их переводе, что представлено ниже в Таблице 2.2.

Таблица 2.2

Способы локализации текста игровой механики

№	Оригинал	Перевод	Способ локализации
1	Exposed: Resting here will only restore a minimal amount of stamina.	Вне укрытия: отдых здесь восстановит лишь минимальное количество выносливости.	Смысловое развитие
2	Rough: Resting here will restore a moderate amount of stamina.	Дикая местность: отдых здесь восстановит небольшое количество выносливости.	Контекстуальная замена

3	Civilisation: Resting here will restore a large amount of stamina and some health for each Hero.	Цивилизация: отдых в этом месте восстановит большое количество выносливости и немного здоровья каждому герою.	Калькирование
4	Exhausted: Add {0} {1} cards to each Hero's deck for every battle.	Изнеможение: каждый бой в колоду каждого героя будут добавляться карты «{1}» ({0}).	Перенос семантических компонентов, целостное преобразование
5	Tired: Add 1 Exhaustion cards to each Hero's deck for every battle.	Усталость: добавляет карты Изнеможения (1) в колоду каждого героя в каждом бою.	Перенос семантических компонентов
6	Exert: As an additional cost to play this card, you must discard your oldest, active Power. (After the card's effect.)	Поглощение силы: розыгрыш карты дополнительно требует сброса самой старой из активных Сил героя (сброс произойдет после действия эффекта карты).	Контекстуальная замена, целостное преобразование
7	Heroic: Heroic actions are removed from the battle after they are played and may never be duplicated.	Герой: героические действия убираются из битвы после розыгрыша . Не могут быть скопированы.	Перенос семантических компонентов, членение
8	Magic Resistance: All incoming Magic Damage is reduced.	Магическое сопротивление: весь входящий магический урон уменьшается.	Калькирование
9	Each named effect loses 1 stack at the end of the affected character's turn. Inflicting an effect multiple times increases the number of stacks, but does not double the effect.	Каждый временный эффект теряет 1 единицу в конце хода того персонажа, на которого он наложен. Повторное наложение эффекта увеличивает число единиц эффекта, но не удваивает сам эффект.	Контекстуальная замена, калькирование, перенос семантических компонентов
10	Power: Play on any Hero to give an ongoing bonus. An active Power is discarded after taking more damage than the card's Resilience value . Each Hero may have up to 4 active Powers.	Сила: сыграйте на любого героя, чтобы дать ему продолжительный бонус. Активная сила сбрасывается после того, как персонаж получит превышающий стойкость карты урон . Каждый герой может иметь не больше 4 активных Сил.	Калькирование, лексическое добавление, антонимический перевод

1 1	Each named effect loses 1 stack at the end of the affected character's turn. Inflicting an effect multiple times increases the number of stacks, but does not double up the effect.	Каждый временный эффект теряет 1 единицу в конце хода того персонажа, на которого он наложен. Повторное наложение эффекта увеличивает число единиц эффекта, но не удваивает сам эффект.	Контекстуальная замена, калькирование
1 2	Protected: Melee, Ranged and Magic Resistance 1. Each stack of Protected cancels one negative named effect.	Под защитой: ближнее, дальнее и магическое сопротивление 1. Каждая единица эффекта отменяет один негативный временный эффект .	Перенос семантических компонентов, контекстуальная замена
1 3	Ranged Attack [RangedDamage]. This card cannot be played. Cancel this effect at the end of your turn or when you play a Power on yourself .	Дальняя атака [RangedDamage]. Эта карта не может быть сыграна. Отмените этот эффект в конце вашего хода или сыграв на себе карту Силы .	Калькирование, перенос семантических компонентов, лексическое добавление
1 4	Ranged Attack [RangedDamage] then inflict [Inflict_Acid] to all characters within 1 space.	Дальняя атака [RangedDamage], затем наложите эффект «[Inflict_Acid]» на всех персонажей в радиусе 1 клетки.	Калькирование, лексическое добавление
1 5	Inflict [Inflict_Acid] on all targets in the indicated area at range [MaxRange].	Накладывает эффект «[Inflict_Acid]» на все цели в обозначенной области в пределах [MaxRange] кл.	Грамматическая замена, лексическое добавление
1 6	[NumTargets] random friendly character receives a choice of [CreateCardOptions] random Powers.	Случайные дружественные персонажи ([NumTargets]) получают на выбор случайные Силы ([CreateCardOptions]).	Калькирование
1 7	Choose 1 from [CreateCardOptions] random ACTION cards to create in your hand and reduce its Willpower cost by 1.	Выберите 1 из [CreateCardOptions] случайных карт ДЕЙСТВИЯ для создания в руке и снизьте ее стоимость на 1 очко воли.	Калькирование, перенос семантических компонентов

1 8	All effects that target randomly affect [NumTargets] additional target. [FontUpgrade]Random effects can always hit the same unit more than once.[FontEnd]	Все эффекты, направленные на случайные цели , затрагивают дополнительную цель ([NumTargets]). [FontUpgrade]Случайные эффекты всегда могут ударить по одной цели более одного раза.[FontEnd]	Смысловое развитие, калькирование
1 9	Replace each other card in your hand with a choice from [CreateCardOptions] random cards costing 1 more Willpower , then reduce its cost by 2.	Замените все остальные карты в руке другой картой на выбор из [CreateCardOptions] случайных карт стоимостью на 1 очко воли больше, затем снизьте ее стоимость на 2.	Калькирование, смысловое развитие
2 0	Every time you play a card that deals Melee Damage, all future Ranged Attacks deal +[StatusProp_MeleeDamage] Damage and vice-versa.	Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, наносящую ближний урон, все последующие дальние атаки наносят +[StatusProp_MeleeDamage] урона, и наоборот.	Калькирование
2 1	Melee Attack [MeleeDamage]. Also hits all enemies adjacent to the target for [MeleeDamage] Damage and all enemies 2 spaces away for [MeleeDamage] Damage.	Ближняя атака [MeleeDamage]. Также наносит [MeleeDamage] ед. урона всем противникам рядом с целью и [MeleeDamage] ед. урона всем противникам в 2 клетках от цели.	Калькирование, лексическое добавление
2 2	Melee Attack [MeleeDamage], target discards 1 Card for every 2 Damage taken.	Ближняя атака [MeleeDamage]. За каждые полученные 2 ед. урона цель сбрасывает карту.	Членение предложения
2 3	Deal [MagicDamage] Damage and inflict [Inflict_Shocked] to [NumTargets] different random enemy targets.	Наносит [MagicDamage] ед. урона и накладывает эффект «[Inflict_Shocked]» на случайно выбранных противников ([NumTargets]).	Грамматическая замена, калькирование, лексическое добавление
2 4	Deal [MagicDamage] Magic Damage to all enemies within [MaxRange] spaces. Deal +[ConditionValue] damage if you have [ComparisonValue]+ Defence.	Все противники в радиусе [MagicDamage] кл. получают [MaxRange] ед. магического урона . Если у вас есть [ConditionValue]+ ед. защиты, нанесите +[ComparisonValue] ед. урона.	Целостное преобразование, лексическое добавление, калькирование
2 5	Melee Attack [MeleeDamage]. If you deal damage, take 1 raw damage and gain +1 to Magic Damage for the rest of the battle .	Ближняя атака [MeleeDamage]. Если вы наносите урон, получите 1 ед. чистого урона и +1 к магическому урону до конца битвы .	Опускание, смысловое развитие

2 6	Ranged Attack [RangedDamage], then if the target has [ComparisonValue] Health or less, destroy it.	Дальняя атака [RangedDamage]. Если после нанесения урона у цели осталось [ComparisonValue] или меньше ед. здоровья, уничтожает ее.	Членение предложения, грамматическая замена
2 7	Deal [Multiplier] Magic Damage to all characters in target area for each of your negative [FontBold]named[FontEnd] effects then remove each of your negative [FontBold]named[FontEnd] effects. [Battle_MagicDamage]	За каждый ваш негативный [FontBold]временный[FontEnd] эффект нанесите [Multiplier] ед. магического урона всем персонажам в выбранной области, затем снимите все ваши негативные [FontBold]временные[FontEnd] эффекты. [Battle_MagicDamage]	Калькирование, контекстуальная замена
2 8	Deal [Multiplier] Magic Damage to all characters in target area for each different [FontBold]named[FontEnd] effect they have.	Нанесите [Multiplier] ед. магического урона всем персонажам в выбранной области за каждый их уникальный [FontBold]временный[FontEnd] эффект.	Калькирование, контекстуальная замена
2 9	Gain -2, -1, +1 or +2 damage for all attacks until the end of your turn. Draw a card.	До конца хода все ваши атаки наносят -2, -1, +1 или +2 ед. урона. Возьмите карту.	Целостное преобразование
3 0	Choose 1 from [CreateCardOptions] random BASIC cards to create in your hand and reduce its Willpower cost by 1.	Выберите 1 из [CreateCardOptions] случайных БАЗОВЫХ карт для создания в руке и снизьте ее стоимость на 1 очко воли .	Перенос семантических компонентов, лексическое добавление
3 1	Whenever you play a card, Random Ranged Attack [RangedDamage] then this Power loses 1 Resilience.	Каждый раз, когда вы играете карту, выполните дальнюю атаку [RangedDamage] по случайной цели . Затем эта Сила теряет 1 ед. стойкости.	Лексическое добавление, членение предложения
3 2	Pull all enemies in target area towards the centre.	Стягивает всех противников в выбранной области к ее центру.	Калькирование

3 3	Inflict [Status_Defenceless] [EffectStacks] to an enemy character or grant [Status_Inspired] [EffectStacks] to a friendly character. Inflict +1 stack for every WEAKNESS card in hand.	Накладывает статус «[Status_Defenceless]» x[EffectStacks] на противника или статус «[Status_Inspired]» x[EffectStacks] на союзника. Добавляет +1 ед. эффекта за каждую карту УЯЗВИМОСТИ в руке.	Опущение, калькирование
3 4	Ranged Attack [RangedDamage]. The next non [Status_Warlord_SingleOut] card that is played on the target that would be discarded is returned to its owner's hand after use.	Дальняя атака [RangedDamage]. Следующая карта, сыгранная на выбранную цель, вернется в руку хозяина, если это не карта «[Status_Warlord_SingleOut]».	Лексическое добавление
3 5	Icy Presence: At the start of turn inflict Chilled on all enemies within 2 spaces.	Ледяное присутствие: в начале хода накладывает эффект «Обморожение» на всех противников в радиусе 2 клеток.	Лексическое добавление

У текстов игровой механики довольно много общего с текстами интерфейса: их функция также заключается в предоставлении игроку информации для взаимодействия с игрой. Вместе с тем, они имеют свою техническую особенность — обилие плейсхолдеров. В данном случае, это текст в квадратных скобках. По определению А.В. Некрасова, плейсхолдеры — это переменные компьютерного кода, расположенные в отображаемом на экране игрока тексте и при обработке кода во время работы игры заменяющиеся на какие-то другие фрагменты текста в зависимости от заданных параметров [39, с. 54].

Итак, выбор способов локализации текстов игровой механики обусловлен двумя параметрами: специфической коммуникативной функцией данных текстов и наличием в них большого количества плейсхолдеров. Рассмотрим примеры использования различных способов.

Распространённой трансформацией в приведённых нами примерах является контекстуальная замена. Так, во фрагментах 9, 12, 27 и 28 словосочетание *named effect* передаётся как «временный эффект», что точнее отражает игромеханическое свойство эффекта. Во фрагменте 6 эффект *Exert*

передан как «Поглощение силы», что также помогает более наглядно отобразить его суть.

Другой часто применённый в рассмотренных нами примерах способ локализации — лексическое добавление. Оно используется для уточнения игровых величин и терминологии. Так, во фрагментах 13 и 14 путём лексического добавления уточняется, что под Power подразумевается именно карта Силы, а плейсхолдер «[Inflct_Acid]» отвечает за накладываемый эффект. Во фрагментах 15 и 21 уточняются используемые величины — клетки расстояния и единицы урона.

Имеет место также применение смыслового развития: во фрагменте 1 эффект *Exposed* переводится как «Вне укрытия», что даёт лучшее представление о ситуации, в которой будет находиться отряд.

Наиболее кардинальной переводческой трансформацией является целостное преобразование. Данный способ не является широко распространённым в рассмотренных нами примерах и встречается только четырежды: во фрагментах 4, 6, 24 и 29. Его применение может быть связано с тем, что калькированный вариант перевода был бы негармоничен с точки зрения русского языка.

При переводе текстов игровой механики грамматические трансформации используются чаще, чем при переводе текстов интерфейса. Например, во фрагментах 15 и 26 происходит грамматическая замена повелительного наклонения на глаголы в третьем лице, а во фрагментах 26 и 31 можно наблюдать членение предложения.

Разбив все трансформации на четыре группы, уточнённые в первой главе, мы получили следующее соотношение, приведённое на Рисунке 2.2:

- Лексические трансформации: калькирование (здесь мы будем учитывать только чистое калькирование без параллельного применения других видов трансформаций) — 5 случаев (~11%);
- Лексико-семантические трансформации: контекстуальная замена, опущение — 9 случаев (~19%);

- Грамматические трансформации: грамматические замены, перенос семантических компонентов, членение предложения — 14 случаев (~30%);
- Лексико-грамматические трансформации: антонимический перевод, лексическое добавление, смысловое развитие, целостное преобразование — 19 случаев (~40%);

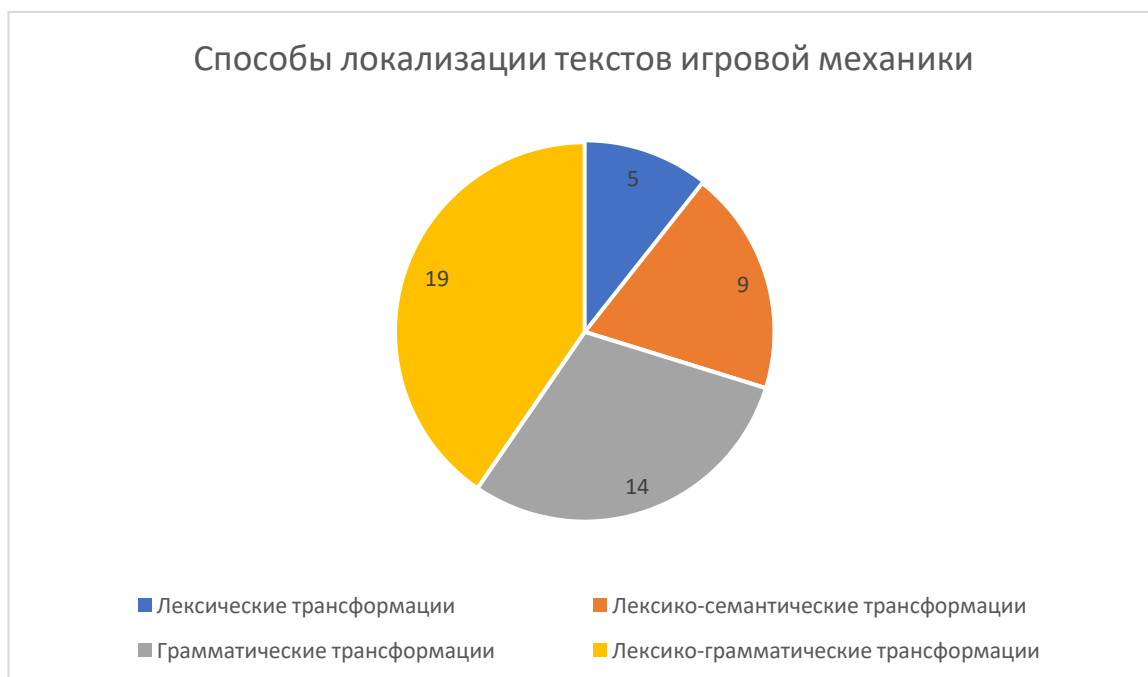


Рис. 2.2. Способы локализации текстов игровой механики

Как можно заметить, процент чистого калькирования при локализации текстов игровой механики значительно меньше, чем при локализации текстов интерфейса, и данная трансформация используется здесь реже всего по сравнению с другими. Наибольшую важность приобретают грамматические и лексико-грамматические трансформации, что связано с тем, что для наиболее точной передачи смысла высказываний допустимы значительные преобразования текста, ведь игрок должен иметь чёткое представление о последствиях своих решений и имеющихся у него возможностях. Исходя из этого, можно утверждать, что был реализован механизм компенсации, где смысл главенствует над формой.

2.3. Механизмы и способы локализации художественного текста

Художественный текст в Trials of Fire описывает приключения героев, ситуации, в которые они попадают, а также варианты действий, которые может предпринять игрок в связи с этим и последствия его решений.

В рамках исследования локализации художественного текста мы проанализируем тенденции в переводе внутриигровых имён, топонимов и названий объектов в игре, а также способы и механизмы локализации непосредственно в массиве художественного текста. Примеры художественного текста в игре Trials of Fire – см. в Приложении 3.

2.3.1. Локализация внутриигровых имён, топонимов и названий объектов в игре

Для исследования мы отобрали 50 фрагментов с различными названиями и именами и определили использованные в переводе каждого из них способы локализации. Изученный материал представлен ниже в Таблице 2.3.1.

Таблица 2.3.1

Способы локализации внутриигровых имён и названий

Оригинал	Перевод	Способ локализации
Sattyavati Sinkhole	Провал Сатьявати	Калькирование + транскрипция
Schnar Tak	Шнар Ток	Транскрипция
Mire Island	Иловый остров	Калькирование
Water Gem	Водный камень	Калькирование
The Scar	Шрам	Калькирование
Cataclysm	Бедствие	Контекстуальная замена
Glasslands	Стеклянные земли	Поморфемный перевод
Igna	Игна	Транслитерация
Mourn Pass	Перевал Скорби	Калькирование
Voiders	Пустотники	Калькирование
Living World	Живой мир	Калькирование
Terralin	Терралин	Транслитерация
Naya	Найя	Транслитерация

Ashe	Аш	Транскрипция
Aurora Storm	Полярная гроза	Контекстуальная замена
Ratling	Крысверь	Неологизм
Charred	Горелые	Калькирование
Ozalids	Озалиды	Транслитерация
Devil Moth	Дьявольская моль	Калькирование
Devil Finger	Перст дьявола	Калькирование
Aconite mountains	Аконитовые горы	Калькирование + транслитерация
Volos	Волосс	Транскрипция
Nebula	Небула	Транслитерация
Beth Nahrain	Бетнарен	Транскрипция
Caelum	Каэлум	Транслитерация
Vega	Вега	Транслитерация
Ignati Elves	Эльфы Игнати	Калькирование + транслитерация
Adair	Адаир	Транслитерация
Furys	Фурии	Калькирование
Soul Scarred	Увечные души	Калькирование
Trifecta Mirror	Тройное зеркало	Калькирование
Omari	Омари	Транслитерация
Ceto	Цето	Транслитерация
Torra	Торра	Транслитерация
Weather Rod	Жезл погоды	Калькирование
Warpost	Форпост	Контекстуальная замена
Raan valley	Долина реки Раан	Калькирование
Soul Charm	Амулет души	Калькирование
Soul Gem	Камень душ	Калькирование
Spectral Mace	Призрачная булава	Калькирование
Star Hammer	Звёздный молот	Калькирование
Spiked Shield	Шипованный щит	Калькирование

Tome of Hesperida	Книга Эспериды	Калькирование + транскрипция
Spirit Vessel	Сосуд духа	Калькирование
Wardstone Staff	Жезл с охранным камнем	Поморфемный перевод
Wicked Axe	Топор-крушитель	Контекстуальная замена
Berserker's Bracers	Наручи берсерка	Калькирование
Bone Toolkit	Набор костяных инструментов	Калькирование
Terrerion's Rod	Жезл Терериона	Калькирование + транслитерация
Dwarven armour	Гномья броня	Калькирование

Как можно заметить, основные способы локализации имён и названий относятся к лексическим трансформациям — это калькирование, транскрипция и транслитерация.

Калькирование используется для передачи топонимов и названий предметов, состоящих из более чем одного слова: *Mourn Pass* — Перевал Скорби, *Living World* — Живой мир, *Trifecta Mirror* — Тройное Зеркало и т.д. Однако можно наблюдать и более интересные случаи с использованием такой разновидности калькирования, как поморфемный перевод: *Glasslands* — Стекланные земли, *Wardstone Staff* — Жезл с охранным камнем. Здесь разработчики игры прибегли к словосложению для создания новых внутриигровых реалий, что является продуктивным способом словообразования в английском языке, но в русском применяется не так часто. Всего случаев калькирования и поморфемного перевода в рассмотренном материале — 24 (48%).

Транскрипция и транслитерация были применены для передачи имён собственных, а также фантастических игровых реалий: *Ozalids* — Озалиды, *Ceto* — Цето, *Schnar Tak* — Шнар Ток. Всего случаев транскрипции и транслитерации в рассмотренном материале — 15 (30%). Также обнаружены случаи параллельного использования калькирования и транскрипции/транслитерации,

например: *Sattyavati Sinkhole* — провал Саттьявати, *Terrerion's Rod* — Жезл Террериона. Всего таких случаев в рассмотренном материале — 5 (10%). Интересно, что в некоторых случаях данный способ локализации был использован даже там, где возможно было применить калькирование: имя *Nebula* было переведено как Небула (вместо Туманность), а *Aconite Mountains* — как Аконитовые горы (хотя возможен был, например, вариант Ядовитые Горы). Это может быть связано со стремлением сохранить «необычность» и ощущение у игрока пребывания в фантастическом мире.

Интересны также несколько случаев применения контекстуальной замены. Например, название *Warpost*, также образованное путём словосложения и не имеющее прямого аналога в русском языке, было переведено как Форпост на основе созвучия и схожести по смыслу. Название предмета *Wicked Axe* было передано как Топор-крушитель. Прилагательное *wicked* (свирепый, злобный), по-видимому, предполагает присвоение топору черт живого существа, но в русском языке словосочетание «Злобный топор» звучало бы несколько комично. В связи с этим переводчику пришлось найти компромисс, опустив прилагательное, но сохранив намёк на некую «личность» данного оружия. Всего случаев контекстуальной замены в рассмотренном материале — 5 (10%).

В рассмотренном материале также обнаружен один случай перевода неологизма: *Ratling* — крысверь. Речь идёт о расе фантастических существ в мире игры — гуманоидах с крысиными чертами.

На Рисунке 2.3.1 приведено соотношение всех использованных способов локализации.



Рис. 2.3.1 Способы локализации игровых имён, топонимов и названий игровых объектов

Итак, на основании вышеизложенного можно сделать вывод о том, что в локализации имён, топонимов и названий объектов в Trials of Fire было реализовано сразу несколько механизмов. Доминирующим из них являлась тактика форенизации: переводчики стремились сохранить ощущение пребывания в необычном фантастическом мире, транскрибируя и транслитерируя топонимы и имена собственные, а в некоторых случаях даже предпочитая данные способы локализации калькированию, которое также было бы возможно. Однако также наблюдаются и случаи доместикации, когда игровые реалии, образованные словосложением, передаются в локализации более привычными в русском языке обычными словосочетаниями. В некоторых случаях для передачи образности и реалий-неологизмов реализована стратегия транскреации.

2.3.2. Локализация крупных вставок художественного текста

Художественный текст Trials of Fire представляет собой повествование, особенностью которого, как во многих подобных видеоиграх, является рассказ в настоящем времени от второго лица: текст обращён к игроку, заставляя его

поверить в то, что всё описанное происходит с ним прямо сейчас. В тексте также присутствует большое количество прямой речи персонажей.

В тексте преобладают длинные сложносочинённые предложения, порядок слов прямой. Присутствует лексика, свойственная жанру фэнтези, большое количество эпитетов и глаголов, отражающих интенсивность действия. Здесь также имеется большое количество плейшолдеров, которые необходимо учитывать при переводе, однако облегчающим задачу условием является то, что располагать их можно в любом месте текста, что обеспечивает возможность свободно трансформировать предложения, членить или объединять их.

Отбирая материал для исследования, мы обнаружили, что перевод художественного текста не всегда выполнен качественно, а применённые способы и механизмы локализации не всегда обоснованы. В рамках этого исследования был проанализирован перевод восьми фрагментов художественного текста игры, приведённых в Таблицах 2.3.2.1-2.3.2.8, отмечены ошибки и предложены иные варианты перевода.

Таблица 2.3.2.1

Фрагмент 1

Оригинал	Перевод
<p>You ask the barman if he'll keep quiet if you <i>play a little prank on the <Ratling>, which perks him up no end (1)</i>. You wait for the <Ratling> to head outside, which, given the amount of liquid he is consuming, <i>doesn't take long (2)</i>. [Protagonist_Name] and [Secondary_Name] quickly move over to the anvil, pick it up and place it under his chair. The <Ratling> overlord <i>staggers back (3)</i> to his table. A couple of minutes later, a woman passes him, and <i>he leans forward (4)</i> predictably. With a spectacular crash, <i>two of the floorboards give way (5)</i>, tipping him upside down and <i>wedging him, face-downwards, in the floor by his waist (6)</i>. <i>Realizing the overlord can't see them, there's a cheer (7)</i> and a number of people take it in turns to kick him in the buttocks, including two of the <Ratlings>. One wise-cracker suggests changing the name of the tavern to the <i>Boot Inn (8)</i>.</p>	<p>Вы решаете <i>«приободрить»(1)</i> <крысверя Ratling> и просите бармена сделать вид, что он ничего не видит. Вы ждете пока <крысверь Ratling> выйдет на улицу, что, учитывая количество выпитого спиртного, <i>скоро произойдет (2)</i>. [Protagonist_Name] и [Secondary_Name] быстро ставят вместо стула крысверя наковальню. <Крысверь Ratling>-владыка <i>возвращается (3)</i> за свой стол. Спустя пару минут мимо него проходит девушка, и он, конечно же, <i>пытается ее шлепнуть (4)</i>. С оглушительным треском <i>пол под крысверем ломается (5)</i>, и <i>он падает лицом вниз (6)</i>. <i>Зная, что владыка никого не увидит, поднимается хохот (7)</i>, а некоторые, включая двух <крысверей Ratling>, дают ему пару пинков под зад. Один умник даже предлагает переименовать таверну в <i>«Подзадник» (8)</i>.</p>

1) В данном случае переводчик неправильно интерпретировал смысл предложения и ошибочно прибег к контекстуальной замене с компрессией: в тексте оригинала подразумевалось, что предложение героев подшутить над крысверем развеселило бармена. Мы предлагаем следующий вариант перевода всего предложения: «Вы просите бармена подыграть вам, пока вы слегка подшутите над крысверем, что чрезвычайно его веселит». В данном случае мы также прибегаем к контекстуальной замене: *if he'll keep quiet* — подыграть вам.

Ошибка: искажение содержания оригинала.

Способы локализации: контекстуальная замена, компрессия.

2) В данном случае переводчик оправданно прибег к антонимическому переводу.

Способ локализации: антонимический перевод.

3) Переводчик применил генерализацию, опустив указание на шатающуюся походку персонажа. Это не является ошибкой, но другим возможным вариантом было бы добавление деепричастия: «пошатываясь, возвращается за свой стол».

Применённый способ локализации: генерализация.

Предложенный способ локализации: описательный перевод.

4) В данном случае было применено смысловое развитие, хотя можно предположить, что оно не совсем оправдано, так как из контекста оригинального высказывания нельзя заключить, какое действие намеревался осуществить персонаж. Но, учитывая допустимость транскреации в локализации игр, это нельзя считать ошибкой.

Способы локализации: целостное преобразование и смысловое развитие.

5) Переводчик прибегает к генерализации, что в данном случае приемлемо.

Способ локализации: генерализация.

6) Искажение смысла высказывания: тогда как в тексте оригинала описывается, что персонаж падает и застревает в полу верхней половиной тела, в переводе описывается лишь падение лицом вниз. Мы предлагаем следующий вариант: «крысверь проваливается по пояс вниз головой и застревает в дыре».

Как в существующем переводе, так и в нашем варианте используется целостное преобразование.

Ошибка: искажение содержания оригинала.

Способ локализации: целостное преобразование.

7) В данном случае переводчик неправильно построил предложение, нарушив логику высказывания. Мы предлагаем следующий вариант: «Зная, что владыка их не увидит, посетители таверны поднимают хохот».

Предложенный способ локализации: метонимический перевод.

8) Здесь реализован удачный пример целостного преобразования, с помощью которого шутка передана с иной образностью.

Способ локализации: целостное преобразование.

Таблица 2.3.2.1

Фрагмент 2

Оригинал	Перевод
<i>With your discoveries safely packed away (1), you begin the long trek back to Terralin, bringing with you both hope and terrible news (2).</i>	<i>Надежно упрятав найденное в сумку (1), вы начинаете долгий путь обратно в Терралин. Вместе с надеждой вы несете туда ужасные вести (2).</i>
Your many wounds don't seem to have slowed you down and you set a fierce pace for the journey home.	Многочисленные ранения не останавливают вас: не замедляя шага, вы уверенно идете дорогой домой.
The group is met at the gates by a group of grateful Voiders, who quickly go about putting the Wardstone to use.	У ворот отряд встречает группа благодарных пустотников, которые сразу же готовят Охранный камень к использованию.
News of Naya's passing hits the settlement hard and you can only hope that her sacrifice has been worth it.	Весть о смерти Найи глубоко потрясла горожан. Остается лишь надеяться, что ее жертва была не напрасной (3).
Only time will tell if the powers of the Wardstone <i>will be unlocked...</i> (4)	И только время покажет, <i>пробудится ли</i> (4) сила Охранного камня...

Та часть текста, из которой взят данный фрагмент, переведена более качественно, и можно обратить внимание на грамотно использованные переводческие трансформации, благодаря чему удалось добиться качественного результата. Так, в первом абзаце применён перенос семантических компонентов

(discoveries — найденное) и лексическое добавление (в сумку). В первом и четвёртом абзацах также использована парцелляция (2 и 3), а в последнем абзаце — целостное преобразование (4).

Таблица 2.3.2.3

Фрагмент 3

Оригинал	Перевод
The terrain begins to get more rugged. Small holes in the ground, presumably former dens, dreys and burrows for long-since dead rodents that were abundant before the <Cataclysm>, become more frequent. One such opening is unlike the others – within the opening is a curved arch that <i>looks like it has been crafted</i> (1).	Местность становится все более каменистой. Все чаще в земле встречаются небольшие отверстия, возможно, бывшие логова, гнезда или норы давно погибших грызунов, которые населяли эти места еще до <Бедствия Cataclysm>. Одна из таких находок непохожа на остальные — у входа расположена изогнутая арка, <i>на вид рукотворная</i> (1).
You can't see much further than a few feet, but can make out another arch further inside. It seems like more than a mere animal dwelling but you'll need to enlarge the entrance to allow one of you to enter.	Вы видите немногим дальше вытянутой руки, однако замечаете еще одну арку внутри. Это непохоже на типичное жилище животного, но чтобы один из вас смог проникнуть внутрь, необходимо расширить вход.
<i>From the texture of the orange rock inside the cave</i> (2), you determine that it is sandstone, and thus <i>notoriously unstable</i> (3). It makes you think twice about venturing into it. Using your <i>bladed weapons</i> (4), you <i>hack into the stone, which eventually gives way</i> (5). It feels like this opening has been fashioned to look like an animal's hole. [Protagonist_Name] lights a torch and crawls in. Within are dozens of arches with symbols carved around each one. At the base of each arch are the remnants of wax candles.	<i>Судя по оранжевым камням внутри пещеры</i> (2), вы делаете вывод, что это песчаник, <i>известный своей сыпучестью</i> (3). Стоит подумать дважды, прежде чем забираться внутрь отверстия. Используя <i>мечи и топоры</i> (4), <i>вы раскалываете камни</i> (5). Похоже, кто-то хотел замаскировать вход под нору животного. [Protagonist_Name] зажигает факел и заползает внутрь. В глубине видны десятки арок с высеченными на них символами; у подножья каждой из них лежат остатки восковых свечей.

1) В данном случае переводчиком была крайне удачно применена компрессия, причём все оттенки смысла в переводе удалось сохранить: *looks like it has been crafted* — на вид рукотворная;

Способ локализации: компрессия.

2) Здесь можно говорить об утрате части смысла оригинального высказывания: в тексте оригинала акцент делается не на цвете камня, а на его

структуре, что было потеряно в переводе. Мы предлагаем следующий вариант: «судя по структуре оранжевого камня внутри пещеры».

Ошибка: искажение смысла при переводе.

3) Во второй части этого же предложения наблюдается и пример качественного перевода. Переводчик применил контекстуальную замену, более точно передав свойство камня: *notoriously unstable* — известный своей сыпучестью.

Способ локализации: контекстуальная замена.

4) В данном случае использована конкретизация, хорошо подчёркивающая фэнтези-сеттинг игры: *bladed weapons* — мечи и топоры.

Способ локализации: конкретизация.

5) Ещё один пример использования компрессии: *you hack into the stone, which eventually gives up* — вы раскалываете камни.

Способ локализации: компрессия.

Таблица 2.3.2.4

Фрагмент 4

Оригинал	Перевод
A group of <Charred> dances around a crudely made effigy of the flaming <i>titan you saw unleashed on the world (1)</i> . The <Charred> have not noticed your presence and it looks like they have a good stockpile of supplies you could try to make off with.	Группа <горелых Charred> танцует вокруг грубо сделанного чучела пылающего титана — того, чьё появление вы видели (1) . <Горелые Charred> не замечают вашего присутствия, и, похоже, у них довольно много припасов, которые можно попытаться стащить.
Try to sneak in and steal some supplies.	Попытаться подкрасться и стащить часть припасов.
Unfortunately, [Protagonist_Name] is spotted by one of the dancers as [Protagonist_heshe] tries to crawl behind a column. The <Charred> lets out a high-pitched scream and throws a flint knife <i>which finds its mark painfully in [Protagonist_Name]'s leg</i> .	К сожалению, [Protagonist_Name] попадает на глаза танцующим, когда пытается проползти за колонной. <Горелый Charred> испускает пронзительный вопль и швыряют в вашу сторону кремневый кинжал, который попадает в цель. [Protagonist_Name] кричит от боли, припадая на одну ногу (2) .

With the <Charred> distracted, [Protagonist_Name] manages to sneak behind a fallen column and get to a small supply pit covered with a leather sheet. [Protagonist_HeShe] helps [Protagonist_himselfherself] to as much as [Protagonist_heshe] can carry out quietly.	Пока <горелые Charred> отвлечены, [Protagonist_Name] прокрадывается за упавшей колонной к прикрытой куском кожи небольшой яме, в которой хранятся припасы. [Protagonist_Name] набирает столько, сколько может незаметно унести.
---	---

1) Описательный перевод со снижением образности: *unleashed on the world* — появление;

2) В данном случае переводчик не только применил парцелляцию, разделив предложение, но и провёл целостное преобразование, более ярко описав ситуацию, при этом сохранив все смысловые оттенки оригинала: кинжал попал в цель, он попал в ногу, и персонаж испытывает боль.

Способы локализации: парцелляция, целостное преобразование.

Таблица 2.3.2.5

Фрагмент 5

Оригинал	Перевод
<p>You reach into your belongings for the silver, seven-pointed star necklace with a flowering rose winding along the sides. You see Nebula turn her head slightly and blink repeatedly. ‘But...where did you find this,’ she asks slowly. The <i>horrifying memory (1)</i> of the young <Human> woman burning at the stake fills [Protagonist_Name]’s mind. Nebula <i>lets out an anguished cry (2)</i> and you realise she has invaded your thoughts again.</p> <p>‘How can you see into my mind?’ [Protagonist_Name] asks. Nebula leans against one of the standing stones. ‘I am an Ignati Elf. The first of the Ignati Elves. We are not like our kin, most of whom proclaimed us half-elven, misshapen, among numerous derogatory terms. As children, we were torn from our parents and banished to the mountain city of Caelum, in the <i>far East (3)</i> of <Beth Nahrain>. The land you now call <Ashe>. She breathes heavily, clearly finding this difficult to talk about.</p>	<p>Вы достаете из своих вещей серебряное ожерелье с семиконечной звездой, обрамленной стеблями цветущей розы. Небула слегка поворачивает голову и изумленно моргает. Она неуверенно спрашивает: «Но... где вы нашли это?» [Protagonist_Name] <i>вспоминает леденящую кровь сцену (1)</i> со сгорающей заживо юной <девушкой Human>. Небула <i>вскрикивает (2)</i>, и вы понимаете, что она снова читает ваши мысли. [Protagonist_Name] спрашивает: «Как тебе удастся проникнуть в мое сознание?» Небула прислоняется к одному изobelisks и отвечает: «Я из эльфов Игнати. Первая из эльфов Игнати. Мы отличаемся от других представителей нашего рода. Большинство из них называли нас недоэльфами, уродами, другими оскорбительными словами. Еще детьми нас разлучали с родителями и изгоняли в горный город Каэлум в <i>дальневосточном (3)</i> <Бетнарене Beth Nahrain>. Сейчас вы зовете эти земли <Ашем Ashe>». Она тяжело вздыхает. Ей явно трудно говорить об этом.</p>

<p>‘How can you see into my mind?’ [Protagonist_Name] asks. Nebula leans against one of the standing stones. ‘I am an Ignati Elf. The first of the Ignati Elves. We are not like our kin, most of whom proclaimed us half-elven, misshapen, among numerous derogatory terms. As children, we were torn from our parents and banished to the mountain city of Caelum, in the <i>far East</i> (3) of <Beth Nahrain>. The land you now call <Ashe>. She breathes heavily, clearly finding this difficult to talk about.</p> <p>That necklace was made for me in Caelum by my teacher. He was a kind Ninsar <Elf> named Adair, <i>whose life was cut short by a terrible tragedy</i> (4). Something that destroyed this beautiful world. Something that I am to blame for. Something that every day of my life I strive to make right again.’</p> <p>Suddenly the <i>banshee-like</i> (5) wail cuts through the air again causing Nebula to recoil. ‘I cannot linger here’, she tells you. ‘The lost souls will find me.’ You offer the necklace back to its rightful owner, which she makes her smile, before quickly raising the hood of her cloak. ‘I stand in your debt,’ she says, moving her palm to her chest and nodding her head slightly. She reaches for an object in her pocket. ‘This will protect you from anyone who would seek you harm. Perhaps we will meet again.’</p>	<p>«Это ожерелье мой учитель сделал для меня еще в Каелуме. Его звали Адаир. Он был добрейшим из <эльфов Elf> Нинсара и <i>слишком рано ушел из жизни из-за ужасной трагедии</i> (4). Из-за того, что разрушило этот прекрасный мир. Того, в чем повинна я сама. Того, что каждый день своей жизни я пытаюсь исправить».</p> <p>Внезапно в воздухе вновь раздается <i>дикий</i> (5) вопль. Небула вздрагивает. Она говорит: «Я больше не могу здесь оставаться. Заблудшие души найдут меня». Вы предлагаете ей забрать по праву принадлежащее ей ожерелье. Она улыбается и прячется под капюшоном своего плаща. «Я у вас в долгу», — говорит она, прикладывая руку к груди и слегка склоняя голову. Она достает из кармана какую-то вещь: «Это защитит вас от тех, кто желает вам зла. Быть может, мы увидимся снова».</p>
---	--

1) В данном случае переводчик реализовал целостное преобразование и усилил образность высказывания.

Способ локализации: целостное преобразование.

2) Обратная ситуация: при переводе следующего предложения переводчик прибег к компрессии и снижению образности высказывания.

Способ локализации: компрессия, перевод со снижением образности.

3) Переводчик допустил стилистическую ошибку: слово «дальневосточный» относится к географическому региону в нашем мире, что нарушает атмосферу фэнтези-сеттинга и вызывает неправильные ассоциации. Здесь подошёл бы вариант перевода «далеко на Востоке».

Ошибка: стилистическая.

4) В этом предложении переводчик применил целостное преобразование с иной образностью высказывания, характерной для русского языка.

Способ локализации: целостное преобразование с иной образностью.

5) В данном случае образность высказывания была опущена.

Способ локализации: перевод со снижением образности.

Таблица 2.3.2.6

Фрагмент 6

Оригинал	Перевод
<p>‘You know of Vega?’, Nebula asks, wide-eyed. ‘But, where..?’ [Protagonist_Name] tells her that you dreamed you saw her leaning against a column watching the sun set before she spied you and melted away into the forest. She told us she returns there at the same time each year. <i>To remember (1)</i>.</p> <p>‘We have become accustomed to <i>persecution (2)</i>,’ Nebula utters mournfully. ‘If I’d have known that we had the power to destroy the face of the world, I would never have answered their summons. It was only after they discovered the Ignati had some...<i>uses (3)</i>... that we were welcomed into <Elf> society. Little did any of us know that the power we possess would lead to the ruin of this world.’</p>	<p>Небула широко раскрывает глаза: «Вы слышали о Веге? Но откуда?..» [Protagonist_Name] рассказывает ей, что вы видели во сне, как она наблюдает за закатом, прислонившись к колонне, но завидев вас, скрывается в лесу. Она говорит, что приходит туда каждый год в одно и тоже время, <i>чтобы отдать дань памяти (1)</i>.</p> <p>«Мы привыкли, <i>что нас преследуют (2)</i>, — печально произносит Небула. — Если бы я только знала, что мы обладаем силой, способной разрушить мир, я бы ни за что не ответила на их призывы. Как только они узнали, что у Игнати есть... <i>способности (3)</i>, мы сразу получили приглашение вернуться в сообщество <эльфов Elf>. Тогда никто из нас даже подумать не мог, что наши силы приведут к гибели этого мира».</p>

1) При переводе данного фрагмента переводчик объединил два предложения в одно сложноподчинённое предложение и применил целостное преобразование, добавив русскоязычную идиоматическую конструкцию.

Способы локализации: объединение, целостное преобразование.

2) Лексическое добавление и перенос семантических компонентов: *persecution* — нас преследуют.

3) Здесь применена контекстуальная замена, которая, возможно, не очень удачна: в оригинальном тексте подразумевается в некоторой степени циничное отношение к Игнати, которое не отражено в переводе. Мы предлагаем

следующий вариант: «Как только они узнали, что Игнати можно... использовать...».

Способ локализации: контекстуальная замена.

Предложенный способ локализации: перенос семантических компонентов.

Таблица 2.3.2.7

Фрагмент 7

Оригинал	Перевод
<p>‘This is the <Makara> Stone Circle. It was a sacred place to the <Makara>, a race of <Elfs> who spent much of their lives near the water. Their skin was <i>iridescent, glittering with a thousand colours at once</i> (1). The <Makara> and the <Ninsar> made up the two races of <Elfs>. I am...something different. An <Ignati> – the third race, who many argued were unfit to call themselves <Elfs>. We are not like our kin, most of whom proclaimed us half-elven, misshapen or worse.</p>	<p>«Это каменный круг <Макара <i>Makara</i>>, их священное место. <Макара <i>Makara</i>> — это подраса <эльфов <i>Elf</i>>, большую часть жизни они проводили у воды. У них была сияющая, <i>переливающаяся всеми цветами радуги</i> (1) кожа. <Макара <i>Makara</i>> и <Нинсара <i>Ninsar</i>>... две <эльфийские <i>Elf</i>> подрасы. Я... не из них. Я <Игнати <i>Ignati</i>>. Мы третья подраса, которую многие считают недостойной называться <эльфийской <i>Elf</i>>. Мы отличаемся от других представителей нашего рода. Большинство из них называли нас недоэльфами, уродами или еще чем похуже».</p>

1) Здесь снова можно наблюдать удачное применение русскоязычной идиоматической конструкции с сохранением всех оттенков смысла оригинального высказывания.

Способ локализации: целостное преобразование.

Таблица 2.3.2.8

Фрагмент 8

Оригинал	Перевод
<p>As you leave the temple, you are confronted by a figure in a tattered robe. The man is filthy, and you can see that his skin <i>is died blue</i> (1) under the dirt and dust. The man offers you a strange deal with little explanation. He is dragging a package wrapped in leather on the floor and claims it is a cursed artefact that <i>has ruined his life</i> (2).</p>	<p>Когда вы покидаете храм, вы сталкиваетесь с облаченной в поношенную мантию замызганной фигурой. Кожа мужчины под слоем грязи и пыли <i>отдает синевой</i> (1). Он предлагает вам странную сделку, почти ничего не объясняя. Он кладет кожаный сверток на пол и говорит, что этот проклятый артефакт <i>разрушает его жизнь</i> (2).</p>

Take the artefact.	Взять артефакт.
The hands his parcel to [Protagonist_Name]. “Use it well and bear my burdens”, the man says sombrely before <i>shuffling off</i> (3) into the shade of the temple.	[Protagonist_Name] принимает из его рук сверток. «Используй его с умом и неси мое бремя», — мрачно говорит мужчина перед тем, как <i>исчезнуть</i> (3) в тени храма.
Refuse.	Отказаться.
“Suit yourselves then. Let’s see <i>how you fare</i> (4) without my aid,” the man says gruffly. He picks up his package and shuffles into the temple for shade.	«Как вам будет угодно. Посмотрим, <i>долго ли вы протянете</i> (4) без моей помощи», — резко говорит мужчина. Он поднимает свой сверток и исчезает в тени храма.

1) Здесь мы снова наблюдаем искажение смысла высказывания при переводе: может создаться впечатление, что цвет кожи человека вызван естественными причинами, хотя подразумевается, что она покрыта краской. Мы предлагаем следующий вариант перевода: «...под грязью и пылью вы видите на его коже слой синей краски».

Ошибка: искажение смысла высказывания.

Способ локализации: целостное преобразование.

Предложенные способы локализации: лексическое добавление, перенос семантических компонентов.

2) В данном случае переводчик, возможно, неправильно воспринял грамматическое время, в котором употреблён глагол. Текст оригинала подразумевает, что действие уже свершилось: «разрушил его жизнь».

Ошибка: грамматическая.

3) Фразовый глагол *shuffle off* подразумевает определённый, шаркающий тип походки, в то время как переводчик опустил данную особенность, предпочтя контекстуальную замену, что, впрочем, нельзя считать ошибкой.

Способ локализации: контекстуальная замена.

4) В переводе этого фрагмента переводчик прибег к контекстуальной замене, используя распространённую в русском языке формулировку.

Способ локализации: контекстуальная замена.

Таким образом, на основании анализа данных фрагментов художественного текста *Trials of Fire* можно сделать вывод о том, что данная

часть игрового текста является самой проблемной с точки зрения локализации. В переводах присутствуют фактические ошибки, не выдержана единая стилистика. Отсутствие последовательности и закономерности в использовании способов локализации (например, где-то образность сохраняется и приумножается, а где-то наоборот снижается) не позволяет говорить о каких-то сформированных механизмах локализации. Это может быть связано в первую очередь с тем, что над локализацией игры работала группа переводчиков, получавшая отдельные фрагменты текста для работы в разные промежутки времени.

Вероятно также, что на качество перевода повлияло недостаточное количество справочных материалов, которые были доступны переводчикам в процессе локализации. В этом контексте возникает необходимость проанализировать, какие материалы имелись в наличии, что мы и сделаем в следующем исследовании.

2.4. Обзор доступных переводчику сопроводительных материалов в процессе локализации видеоигры

2.4.1. Перечень возможных сопроводительных материалов

Менеджер студии «Левша» приводит следующий список материалов, которые могут быть доступны переводчику при работе над локализацией видеоигры:

- Стилистическое руководство, в котором описывается использование специальных символов (тип кавычек: «» или “”, тире: – или —, и т.д.), уточняется поддержка неразрывных пробелов, приводится официальный перевод имён персонажей и описание/референс к ним (важнее всего пол, а при необходимости озвучивания диалогов – ещё и возраст), описание вселенной и сюжета, а также основных игровых механик;

- Терминологическая база с официальным переводом основных топонимов, имён, способностей/умений персонажей, игровой валюты, средств исчисления;
- Доступная для ознакомления версия игры;
- Файл Q&A, где переводчики могут задавать заказчику вопросы в процессе работы, что позволяет своевременно вносить правки.

Важно отметить, что перечисленные сопроводительные материалы далеко не всегда предоставляются в полном объёме, а в некоторых случаях работать над локализацией приходится и вовсе без них. В такой ситуации перевод осуществляется с соблюдением типографских норм для специальных символов, а во всём остальном переводчикам и редакторам приходится принимать решения самостоятельно.

Как было отмечено в Главе 1, игры зачастую изобилуют терминами из различных областей, например военной или спортивной. Однако в «Левше» с глоссариями по тематикам не работали. Но существуют глоссарии терминов для различных игровых платформ (Play Station 4, Play Station 5, Nintendo Switch и т.д.), так как для перевода элементов интерфейса в проектах для этих платформ, так как существуют устоявшиеся обозначения определённых терминов. Вместе с тем, в переводе терминов в процессе локализации игры выделяется две тенденции:

- При локализации игры используется терминологическая база и память переводов из другого проекта схожей тематики, так как многие реалии в этих играх совпадают (например, игры по миру WWE – здесь много устоявшихся переводов имён известных рестлеров и названий приёмов);
- По указанию заказчика переводчик должен намеренно избегать уже использованных в других похожих проектах вариантов перевода терминологии.

Также следует отметить, что «Левша» предоставляет подрядчикам различные руководства по выполнению локализации, например гайды по капитализации.

Чаще всего у переводчиков есть возможность консультации с заказчиком через файл Q&A, все остальные виды справочных материалов имеются в наличии значительно реже.

2.4.2. Файл Q&A

В рамках нашего исследования мы рассмотрим файл Q&A по игре *Trials of Fire* и выявим и классифицируем основные сложности, возникавшие у переводчиков при работе над локализацией.

Структурно файл представляет собой таблицу из 4 столбцов: *Key* – код строки в структуре игры, *Source* – оригинальный текст, *Question* – вопрос от переводчика, *Answer* – ответ разработчика (см. Приложение 4).

Всего в файле задано 109 вопросов, которые можно разбить на следующие категории:

1) Вопросы по контексту, как правило в формулировке “Please clarify how this is used?” – переводчикам необходимо было понять, где в тексте игры встречается тот или иной фрагмент, без чего они не могли адекватно перевести его; всего в файле насчитывается 42 таких вопроса (~38%). Примеры вопросов по контексту представлены в Таблице 2.4.2.1.

Таблица 2.4.2.1

Примеры вопросов по контексту

Сегмент для перевода	Вопрос	Ответ
Cataclysm Mirror East	A location name? Does it mean there exist West etc versions? I see only "Northern Mirror Shrine"	Only the East and north mirrors are still standing.
IMPASSABLE	Usage?	This is displayed on terrain that cannot be moved over (sea, mountains etc).

2) Вопросы по игровой механике, например в формулировке “Please clarify the mechanics” – переводчику необходимо понять результат того или иного

действия в игре, чтобы адекватно передать его в переводе; всего в файле насчитывается 19 таких вопросов (~17%). Примеры вопросов по игровой механике представлены в Таблице 2.4.2.2.

Таблица 2.4.2.2

Примеры вопросов по игровой механике

Сегмент для перевода	Вопрос	Ответ
Can perform Combo Strikes in response to Ranged Attacks and all Combo Strikes deal +1 Damage.	Please clarify the mechanics. How do combo-strikes work against ranged attacks?	Normally you can only Combo Strike when an adjacent enemy is Melee Attacked. The bone wolf can also combo strike when they are hit by a Ranged Attack.
Regardless of the amount a single Action allows a character to move, they may move through a space adjacent to an enemy Character - indicated by the crossed axes. This applies to enemy movement as well, so use this to your advantage to create choke-points or protect vulnerable party members.	Shouldn't it be "can't move"? As I remember, the adjacent cell stops movement.	Yes - this should definitely say 'may not move through a space'

3) Сообщения об опечатках, ошибках, неточностях в оригинале – так как локализация игры осуществлялась параллельно с процессом её доработки, переводчикам приходилось сталкиваться с неотредактированными или уже не используемыми в актуальной версии игры фрагментами; всего в файле насчитывается 15 таких вопросов (~14%). Примеры сообщений об ошибках и неточностях представлены в Таблице 2.4.2.3.

Таблица 2.4.2.3

Примеры сообщений об ошибках и неточностях

Сегмент для перевода	Вопрос	Ответ
Text Block - lets start typing something here and see what happens to the layout	Seems like a string from developer mode. Is it used somewhere?	No - this should not be localised.
Drained: Add tag1 tag2 Fatigue cards to each Hero's deck for every battle.	seems like "fatigue" here is an extra word, since tag2 must stand for the card type	Yes - this is a typo. Should not include the word Fatigue. I'll fix in english.

4) Уточнения свойств внутриигровых предметов, персонажей и т.д. – в ряде случаев переводчику не хватает информации о том, что представляет из

себя тот или иной объект; всего в файле насчитывается 32 таких вопроса (~30%).
Примеры уточнений свойств игровых предметов представлены в Таблице 2.4.2.4.

Таблица 2.4.2.4

Примеры уточнений свойств игровых предметов

Сегмент для перевода	Вопрос	Ответ
Dwarven Repeater	A crossbow?	Yes - a crossbow.
Rinn's Manual	Who is Rinn? Is the name used/planned to be used anywhere else? If so, male or female?	This is not used elsewhere. (Female)

5) Особый интерес представляют также два вопроса, связанные с особенностями морфологии русского языка, когда переводчикам необходимо уточнить применение того или иного прилагательного, чтобы правильно подобрать его форму на русском. Эти вопросы приведены на Таблице 2.4.2.5.

Таблица 2.4.2.5

Вопросы, связанные с особенностями морфологии русского языка

Сегмент для перевода	Вопрос	Ответ
Dwarven	Concerning this type of adjective entries. Is there a limited list of usages for them? As you probably know, we have declensions in Russian that doesn't let us to use these type of tags. An understanding of usage limits will help a lot.	This is only ever used in story text with the tag {dwarven}/{Dwarven} so it is up to you how they are re-written.
<Obsevia Flute>	What is the origin of this flute's name? A person? A place (like, Obsevia)? It is important for our language upon forming an adjective.	This is the name of a Ravian Priest (a person).

Результаты исследования представлены на диаграмме на Рисунке 2.4. Наиболее часто встречающимся затруднением для переводчиков в процессе локализации видеоигры *Trials of Fire* являлось понимание контекста употребления того или иного фрагмента текста (38%), а также понимание свойств игровых объектов (30%). Менее распространёнными являются вопросы по игровой механике (17%) и сообщения об ошибках в оригинальном тексте (14%). Редкими, но крайне важным в плане понимания особенностей игровой

локализации являются вопросы, связанные с соотношением морфологии русского языка с английским языком и игровой механикой.

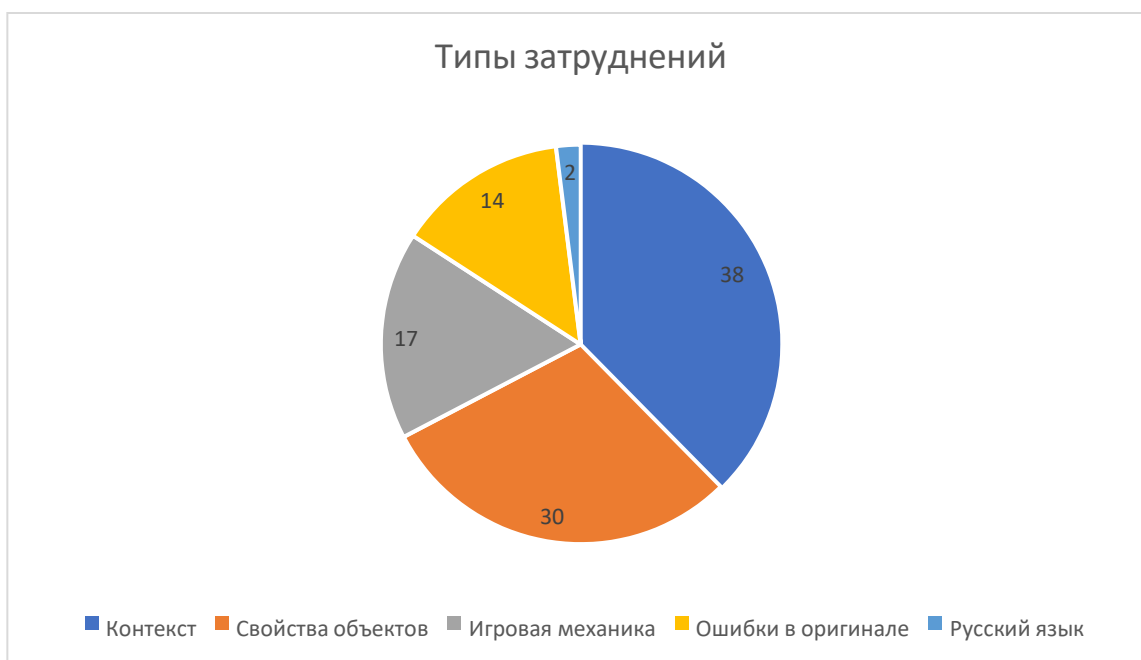


Рис. 2.4 Типы затруднений при локализации игры

На основании собранной статистики можно сделать вывод о том, что основную сложность для переводчиков в ходе работы над локализацией представляло недостаточное количество наглядных сопроводительных материалов, раскрывающих мир игры. Так как игра является техническим продуктом, затруднения, связанные с игровой механикой, были ожидаемы. С этой точки зрения можно говорить о том, что локализация видеоигры в определённой степени пересекается со сферой технического перевода. Наличие проблем, связанных с недоработанностью оригинала, объясняется тем, что рассматриваемая видеоигра локализовалась непосредственно в процессе разработки. Как было указано в Главе 1, данная ситуация является достаточно распространённой в сфере игровой локализации.

Наконец, затруднения из-за необходимости соблюсти правила русского языка, при этом соотнося перевод с игровой механикой, несмотря на свою редкость, имеют крайне важное значение. Когда один и тот же сегмент с конкретным словом (в данном случае прилагательным) используется в разных частях текста, это не вызывает проблем в английском языке, где слова не

склоняются. Однако при локализации на русский язык переводчику скорее всего придётся искать обходные пути, чтобы сохранить одну и ту же форму слова вместо того, чтобы изменять её в каждом конкретном случае. Данная проблема специфична для игровой локализации, и поэтому должна рассматриваться отдельно.

Итак, мы можем сделать вывод о том, что справочных материалов для локализации видеоигры Trials of Fire было действительно недостаточно, и у переводчиков в ходе работы над ней возник ряд серьёзных трудностей, который и привёл к тем недостаткам локализации, которые мы рассмотрели в предыдущем разделе.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

В данной главе мы дали краткое описание компьютерной игре Trials of Fire, текстовое содержание которой было выбрано в качестве материала для анализа, и разработали практическую методику исследования механизмов и способов локализации данной игры, состоящую из отбора материала, классификации данного материала и анализа локализации каждого типа игрового текста, а также анализа справочных материалов, которые были использованы в ходе работы над локализацией игры.

На этапе анализа текстов интерфейса игры было установлено, что основными способами его локализации являются лексические трансформации, а механизмом локализации — стратегия доместикации. Это вполне оправданно, ведь игровой интерфейс — это медиатор между игроком и игровой системой, и его информативная составляющая должна быть максимально дружелюбной и понятной для игрока.

Анализ текстов игровой механики показал, что наибольшую важность при их локализации приобретают грамматические и лексико-грамматические трансформации, что связано с тем, что для наиболее точной передачи смысла высказываний допустимы значительные преобразования текста, ведь игрок должен иметь чёткое представление о последствиях своих решений и имеющихся у него возможностях. Исходя из этого, можно утверждать, что был реализован механизм компенсации, где смысл главенствует над формой.

Исследование локализации внутриигровых имён, топонимов и названий предметов выявило целый ряд механизмов, среди которых присутствуют как форенизация, так и доместикация, а также транскреация.

Анализ локализации художественного текста игры же выявил целый ряд проблем, связанных как с переводческими ошибками, так и отсутствием целостного, последовательного подхода к использованию способов и механизмов локализации. Это может быть связано в первую очередь с тем, что над локализацией игры работала группа переводчиков, получавшая отдельные фрагменты текста для работы в разные промежутки времени.

Был также проведён анализ вспомогательных материалов, которые были доступны переводчикам в процессе работы над локализацией, на основании которого был сделан вывод о том, что недостаточность этих материалов могла стать причиной вышеозначенных проблем. Мы рассмотрели общий перечень всех возможных материалов, а затем изучили файл Q&A — единственный источник дополнительной информации для переводчиков по *Trials of Fire*. Наиболее распространёнными затруднениями для переводчиков, согласно результатам, стали непонимание контекста и свойств внутриигровых объектов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Индустрия компьютерных игр на сегодняшний день вплотную приближается к кинофильмам по объёму вовлечённых средств и степени интернационализации. Средства и время, затрачиваемые на создание игры в некоторых случаях, уже превышают ресурсы на создание полнометражного фильма. Российские компании заинтересованы в импорте зарубежных компьютерных игр на отечественный рынок, а, следовательно, нуждаются в качественной локализации. Перевод внутриигровых текстов является основной частью локализации, а специфика перевода таких текстов значительно отличается от существующих отраслей.

В ходе исследования сущности локализации мы выяснили, что на сегодняшний день в теории перевода место локализации точно не определено. С одной стороны, локализацию рассматривают как один из видов перевода, с другой – как более комплексный вид деятельности, выходящий за границы перевода, и рассматривающий перевод как часть локализации. Но в то же время локализация имеет черты таких видов перевода как письменный, межъязыковой, смешанный, практический и дезиративно-адекватный, поэтому, с нашей точки зрения, может считаться разновидностью этих видов перевода.

В контексте перевода компьютерных игр под локализацией понимается процесс перевода и адаптации текстового и аудиовизуального материала игры для рынка целевой страны, в ходе осуществления которого переводчику следует учитывать всё многообразие специфических национальных черт и особенностей реальной действительности принимающей культуры. Он состоит из перевода с языка оригинала на язык перевода, изменений художественных средств игры, создания новых запакованных файлов и справочных руководств, записи новых аудиофайлов, преобразования аппаратного обеспечения, изменения отдельных фрагментов игры согласно культурным особенностям определённого региона, добавления дополнительных участков для перемещения вырезанного контента.

Грамотный переводчик-локализатор должен уметь анализировать как лингвистическую сторону продукта, так и его экономическую составляющую, чтобы готовый материал «сработал» на рынке той страны, на язык которой он осуществляет локализацию, а профессионал, занимающийся локализацией контента компьютерных игр, должен также обладать знаниями в сфере компьютерных технологий и различных технических информационных средств. Осведомленность в сфере современных тенденций и опыт переводчика являются ключевыми факторами качественной локализации. При переводе компьютерных игр необходимо ознакомиться с особенностями игровой вселенной, согласовывая результат с компанией разработчика. Высокое качество подобной трудоёмкой работы способствует естественному восприятию сюжета компьютерной игры пользователями-представителями иной лингвокультуры и их беспрепятственному вовлечению в процесс игры.

В соответствии с поставленными задачами мы провели исследование, которое позволяет нам сделать следующие выводы:

- в условиях глобализации и регионализации возникает необходимость выработки новых подходов к языковой локализации с учётом культурных особенностей целевых регионов, так как в условиях глобализации растёт необходимость распространения контента по всему миру, но в то же время появляется проблема его адаптации;
- видеоигры представляют собой комплексный продукт, содержащий не только фактическую, но и специфическую культурную информацию. Работая с видеоигрой, переводчик столкнётся с межкультурными различиями в языке оригинала и языке перевода, а также особыми реалиями, которые ему необходимо будет передать. Это подводит к необходимости не просто перевода текста игры с одного языка на другой, но более сложной и комплексной переводческой работы — локализации.

- аудиовизуальный перевод и локализацию нельзя описать с точки зрения письменного перевода, а потому выделить способы и механизмы можно лишь с известной степенью условности: к первым можно отнести экстралингвистические преобразования, направленные на адаптацию текста к иной культуре, а ко вторым – различные переводческие трансформации;
- главной особенностью игровой локализации можно считать определённую междисциплинарность данного вида переводческой деятельности: видеоигра совмещает в себе как художественный, так и технический текст, зачастую изобилующий специализированными терминами в самых разных областях;
- результаты анализа механизмов и способов локализации видеоигры Trials of Fire показали, что тексты интерфейса и игровых механик локализованы успешно, причём доминирующей стратегией локализации интерфейса является доместикация, а игровых механик — нейтрализация;
- в локализации художественного текста игры выявлен ряд проблем, связанных с отсутствием последовательного применения механизмов и способов локализации и смысловых ошибок в переводе;
- на основе анализа доступных переводчику сопроводительных материалов был сделан вывод о том, что основную сложность в процессе работы представляет недостаточный контекст употребления тех или иных сегментов и непонимание свойств некоторых внутриигровых объектов; ошибки в самом тексте оригинала и неясность игровой механики также могут представлять трудность, как и случаи несовместимости морфологии русского языка с игрой, изначально разработанной на английском языке.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Алексеева И.С. Введение в переводоведение – СПб: Academia, 2012. – 368 с.;
2. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник ЮИМ. 2018. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-kompyuternoy-igry-v-perevodovedcheskom-diskurse> (дата обращения: 19.03.2021);
3. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов) : учеб. пособие. – М.: Академия, 2003. – 128 с.;
4. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов / О.С. Ахманова. – 2-е изд., стер. – М.: УРСС : Едиториал УРСС, 2004. – 571 с.;
5. Бархударов Л.С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода. М.: Либроком, 2019. – 240 с.;
6. Белик Е.В. Перевод как разновидность межкультурной коммуникации // Преподаватель XXI век. 2013. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perevod-kak-raznovidnost-mezhkulturnoy-kommunikatsii> (дата обращения: 19.03.2021);
7. Березовская Л.С., Демченков С.А. Постапокалиптика как жанр научной/паранаучной фантастики // Вестник Омского государственного педагогического университета. 2016. №4, с. 64-67;
8. Блох М.Я. Теоретические основы грамматики: Учеб. - 4-е изд., испр. - М.: Высш. шк., 2005. – 239 с.;
9. Валлерстайн И. Конец знакомого мира: Социология XXI века. М., 2004. – 420 с.;
10. Верещагин Е.М., Костомаров В.Г. Язык и культура. – М.: Директ-Медиа, 2014. – 509 с.;
11. Влахов С.И., Флорин С.П. Непереводимое в переводе – М.: Валент, 2009. – 360 с.;
12. Воробьев В.В. Лингвокультурология. М.: РУДН, 2008. – 336 с.;

13. Гемават П. Мир 3.0: Глобальная интеграция без барьеров. М.: Альпина Паблишер, 2013. – 416 с.;
14. Гидденс Э. Устроение общества: очерк теории структуризации. М.: Академический проект, 2015. – 528 с.;
15. Гриценко В. П. Культура: взаимодействие глобализации и регионализации // Культурная жизнь Юга России. 2013. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kultura-vzaimodeystvie-globalizatsii-i-regionalizatsii> (дата обращения: 29.03.2021);
16. Данчевская О.Е. Языковая локализация // Актуальные проблемы английской лингвистики и лингводидактики: Сборник научных трудов: Выпуск 17. М.: Национальный книжный центр, 2019. с. 50-56;
17. Деникин А. А. В защиту видеоигр [Электронный ресурс] URL: <http://gamestudies.ru/post/1785> (дата обращения: 13.11.2020);
18. Донских С. В. Теория глокализации и проблема сущности локальной культуры // Философия и социальные науки. 2012. № 1-2. – с. 4-8.;
19. Зеленко К. Р. Особенности перевода компьютерных игр с учетом специфики данного вида перевода / К. Р. Зеленко // Наука, образование и культура. — 2017. — № 5. — С. 98-100.;
20. Иванова Н.П., Рыжченко. О.С. Семантическое поле фэнтези: проблемы определения // Вестник Харьковского национального университета. 2019. Выпуск 81, - с. 75-80;
21. Инглхарт Р., Вельцель К. Модернизация, культурные изменения и демократия: Последовательность человеческого развития М.: Новое Издательство, 2011. – 464 с.;
22. Казакова Г. М. «Региональная» и «провинциальная» культуры: о сущностных характеристиках // Вестник МГУКИ. 2007. № 3. – с. 113-120;
23. Карасик В.И. Лингвокультурные ценности в дискурсе // Иностранные языки в высшей школе. 2015. №1. – с. 25-35;

24. Кобцева С. Е., Мамонова Е. Ю. Компьютерная игра World of Warcraft: интерактивная и интерпретативная стратегии кибертекста / С.Е. Кобцева, Е.Ю. Мамонтова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. №5-1 (59);
25. Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности. Обучение данному виду перевода [Электронный ресурс] URL: http://www.russian-translators.ru/about/editorial/audiovizualnyyperevod/#_ftn1 (дата обращения: 15.12.2020);
26. Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода // XVII Царскосельские чтения: материалы междунар. науч. конф. 23-24 апреля 2013 г. / под общ. ред. проф. В.Н. Скворцова. - СПб.: Ленингр. гос. ун-т им. А.С. Пушкина, 2013. – с. 374-381.;
27. Козуляев А.В. Интегративная модель обучения аудиовизуальному переводу (английский язык) : дис. на соиск. уч. степ. канд. пед. наук : 13.00.02 : защищена 31.05.2019 / Козуляев Алексей Владимирович ; науч. рук. Гавриленко Н.И. ; РУДН. – Москва, 2019. – 115 л.;
28. Козуляев А.В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и основания инновационных методик в рамках Школы аудиовизуального перевода // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. №3 (13). – с. 3-24;
29. Комиссаров В.Н. Лингвистика перевода. М.: Либроком, 2016. – 176 с.;
30. Кретов А. А., Фененко Н. А. Лингвистическая теория реалии // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2013. №1;

31. Культурология: энциклопедич. словарь / под ред. К. М. Хоруженко. Ростов н/Д, 1997. – с. 410.;
32. Леонтович О.А. Введение в межкультурную коммуникацию. М.: Гнозис, 2007. – 336 с.;
33. Маркина Н. С., Лапшина М. С., Алексеева Е. С. Глобализация: локальный подход к глобальной задаче // Вестник МГЛУ – 2011. – № 612.;
34. Маслова В.А. Лингвокультурология. Введение. Учебное пособие для бакалавриата и магистратуры / В.А. Маслова; отв. ред. У.М. Бахтикиреева. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2018. – 208 с.;
35. Медведева Е. В. Рекламный текст как переводческая проблема // Вестник МГУ Сер.19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2003. – № 4 – с. 23-42.;
36. Морозова Т.А. Аудиовизуальный перевод в России: развитие и современное положение // Инновационная наука. 2020. №5.;
37. Мурзина И. Л. Культура Урала: очерки становления и развития региональной культуры: в 2 ч. Ч. 1. Екатеринбург, 2006. – с. 10-11.;
38. Мухаркина В.С. Исследование стратегии локализации видеоигр (на материале массовой многопользовательской ролевой онлайн игры “World of Warcraft”): дис. маг., Челябинск, 2017. – 97 с.;
39. Некрасов А.В. Локализация и перевод видеоигр в языковой паре английский-русский. вып. кв. работа магистра, 2019. – 87 с.;
40. Ощепкова В.В. Введение в теорию межкультурной коммуникации. М-во образования Московской обл., Гос. образовательное учреждение высш. проф. образования "Московский гос. обл. ун-т, Ин-т лингвистики и межкультурной коммуникации. - Москва : Изд-во МГОУ, 2012. – 189 с.;
41. Парфенова Д. И. Основные этапы и механизм процесса перевода // Огарёв-Online. 2017. №10 (99). URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-etapy-i-mehanizm-protssessa-perevoda>
(дата обращения: 30.04.2021);

42. Перрон Б. Silent Hill. Навстречу ужасу – М.: Бомбора, 2020. – 288 с.;

43. Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. М.: Auditoria, 2016. – 244 с.;

44. Сдобников, В. В. Стратегия перевода: общее определение / В. В. Сдобников. // Вестник ИГЛУ. – 2011. – № 1 (13);

45. Скороходова В. П. К вопросу о соотношении глобализации и регионализации // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. 2010. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-sootnoshenii-globalizatsii-i-regionalizatsii> (дата обращения: 29.03.2021);

46. Степанова Мария Михайловна Методическая подготовка преподавателя к обучению студентов аудиовизуальному переводу // Вопросы методики преподавания в вузе. 2019. №29. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodicheskaya-podgotovka-prepodavatelya-k-obucheniyu-studentov-audiovizualnomu-perevodu> (дата обращения: 13.03.2021);

47. Тер-Минасова С.Г. Язык и межкультурная коммуникация. М.: СЛОВО/SLOVO, 2008. – 264 с.;

48. Томахин Г.Д. Реалии в культуре и языке. Реалия-предмет и реалия-слово // Метод. Мозаика. №8 – 2007 – с. 20-28;

49. Трейвиш А. И. Район, страна и мир. Развитие России глазами страноведа. М.: Новый Хронограф, 2009. – с. 226-227.;

50. Утробина А.А. Теория перевода. - М.: Приор-издат, 2010. – 144 с.;

51. Фёдоров А.В. Основы общей теории перевода – М.: Филология Три, 2002. – 416 с.;

52. Хантингтон С. Столкновение цивилизаций. М.: АСТ, 2016. – 640 с.;
53. Хоботова Е.В. Локализация компьютерной игры как вид перевода (на материале игры «Ведьмак 3: Дикая охота») : вып. кв. работа бакалавра, 2019. – 67 с.;
54. Шашко, Арина Сергеевна. Лингвистические аспекты локализации компьютерной игры (на материале игры The Elder Serolls V: Skyrim) : выпускная квалификационная работа бакалавра : 45.03.02 / А. С. Шашко. — Красноярск : СФУ, 2020. – 70 с.;
55. Швейцер А.Д. Теория перевода: статус, проблемы, аспекты / А.Д. Швейцер. – 4-е изд., стер. – М.: Либроком, 2018. – 215 с.;
56. Щепланова В.В. Глобальные угрозы: региональные практики противостояния // Регионология. 2006. № 2. с. 28-35;
57. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков [Электронный ресурс]. URL: <http://www.dissercat.com/content/kompyuternaya-igra-kak-zhanr-khudozhestvennogo-tvorchestva-na-rubezhe-xx-xxi-vekov> (дата обращения: 13.11.2020);
58. Якунина Веста Геннадьевна, Шевченко Елизавета Валерьевна Лингвоиндустрия: локализация и перевод // Наука без границ. 2017. №6 (11). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvoindustriya-lokalizatsiya-i-perevod> (дата обращения: 14.03.2021);
59. Aarseth E. J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature [Электронный ресурс]. URL: <http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine09/Aarseth%281997%29.pdf> (дата обращения: 14.11.2020);
60. Appadurai A. Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy // Global Culture. Bristol, 1997. P. 195-310. Ibid. Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization. Minnesota, 1996.;

61. Bernal-Merino M.A. Translation and Localisation in Video Games: making Entertainment Software Global / M.A. Bernal-Merino. – London and New York: Routledge, 2015. – 302 p.;
62. Bernal-Merino, M. Á. Multimedia Translation in the Digital Age [Electronic resource] / M. Á. Bernal-Merino. URL : www.academia.edu/7618880/Multimedia_Translation_in_the_Digital_Age, 2014 (дата обращения: 30.04.20);
63. Bogost I. Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism / I. Bogost – Cambridge: MIT Press, 2006. – 243 p.;
64. Bowers M. Level Up – A Guide to Game UI [Электронный ресурс] URL: <https://www.toptal.com/designers/gui/game-ui> (дата обращения: 30.04.20);
65. Costales, A. F. Exploring translation strategies in video game localizations [Electronic resource] / A. F. Costales. [Электронный ресурс] URL: ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI_04_17.pdf, 2012 (дата обращения: 30.04.20);
66. Czech, D. Challenges in video game localization: An integrated perspective / D. Czech // Explorations: A Journal of Language and Literature. – 2013. – №1;
67. Denton J., Ciampi D. A New Development in Audiovisual Translation Studies: Focus on Target Audience Perception // LEA Lingue e letteratura d'Oriente e d'Occidente. – 2012. – Vol. 1. – pp. 399-422.;
68. Díaz Cintas J., Anderman G. Audiovisual Translation. Language Transfer on Screen / J. Díaz Cintas, G. Anderman. – Palgrave Macmillan UK, 2009. – 256 p.;
69. Díaz, R. P. Videogames: the Act of Be and Being There. A Study of Videogames as Ergodic Literature / R.P. Díaz // XIV Symposium of Mexican Students and Studies “Knowledge into Solutions”. – 2016;
70. Fernandez-Christlieb, P. Lo que se siente pensar o La cultura como psicología / P. Fernandez-Christlieb. – México D.F.: Taurus, 2011. – 306 p.;

71. García-Escribano A.B., Díaz Cintas J., Massidda S. Recent trends in translator training: audiovisual translation and applied technologies at stake // *The Interpreter and Translator Trainer*, 2018, 12:2. – pp. 254-255.;
72. Hall E.T. *Beyond Culture* / E.T. Hall. – N.Y.: Anchor Books, 1989. – 274 p.;
73. Hofstede G.H. *Culture's Consequences: Comparing Values, Behaviors, Institutions, and Organizations Across Nations* / G.H. Hofstede – Thousand Oaks, CA: SAGE, 2001. – 205 p.;
74. Hofstede Insights / Country Comparison / Russia. [Электронный ресурс] URL: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/russia/> (дата обращения: 07.02.2021);
75. Jüngst H.E. *Audiovisuelles Übersetzen: ein Lehr- und Arbeitsbuch*. // Tübingen, Germany: Narr, 2010. – 197 p.;
76. Levsha В игре как на войне [Электронный ресурс] URL: <https://levsha.eu/rublog/v-igre-kak-na-voyne/> (дата обращения: 31.02.2021);
77. Mangiron C. *Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator* / C. Mangiron // *Perspectives: Studies on Translatology*. – 2006. – vol. 14 №4;
78. Mangiron C., O'Hagan M., Orero P. *Fun for All: Translation and Accessibility Practices In Video Games* / C. Mangiron, M. O'Hagan, P. Orero. – Bern: Peter Lang GmbH, 2014. – 309 p.;
79. Matkivska N. *Audiovisual Translation: Conception, Types, Characters' Speech and Translation Strategies Applied* // *Kalb Studijos*, № 25, 2014. – pp. 38-44.;
80. Newman, J. *Videogames. Second edition* / J. Newman. – New York: Routledge, 2013. – 192 p.;
81. O'Hagan M., Chandler H. *Game Localization Research and Translation Studies Loss and Gain Under Interdisciplinary Lens* / M. O'Hagan, H. Chandler // *Border Crossings: Translation Studies and Other Disciplines* –

Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2016. – pp. 309-330;

82. O'Hagan M., Mangiron C. *Game Localization Translating for the Global Digital Entertainment Industry* / M. O'Hagan, C. Mangiron, – Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2013. – 374 p.;

83. O'Hagan, M. *Video Games As a New Domain for Translation Research: From Translating Text to Translating Experience* / M. O'Hagan // *Revista Tradumática. Traducció i Technologies de la Informació i la Comunicació*. – 2007. – №5;

84. Pym A. *Exploring Translation Theories* / A. Pym. – London and New York: Routledge, 2014. – 192 p.;

85. Robertson R. *Glocalization: Time – Space and Homogeneity - Heterogeneity* / R. Robertson. – *Global Modernities*. L., 1995. – pp. 25-44;

86. Rovira-Esteva, S., Orero, P. A. *Contrastive Analysis of the Main Benchmarking Tools for Research Assessment in Translation and Interpreting: the Spanish Approach // Perspectives*. – 2011. – Vol. 19. – Issue 3. – pp. 233–251.;

87. Singh N. *Localization Strategies for Global E-Business* / N. Singh – N.Y.: Cambridge University Press, 2012. – 346 p.;

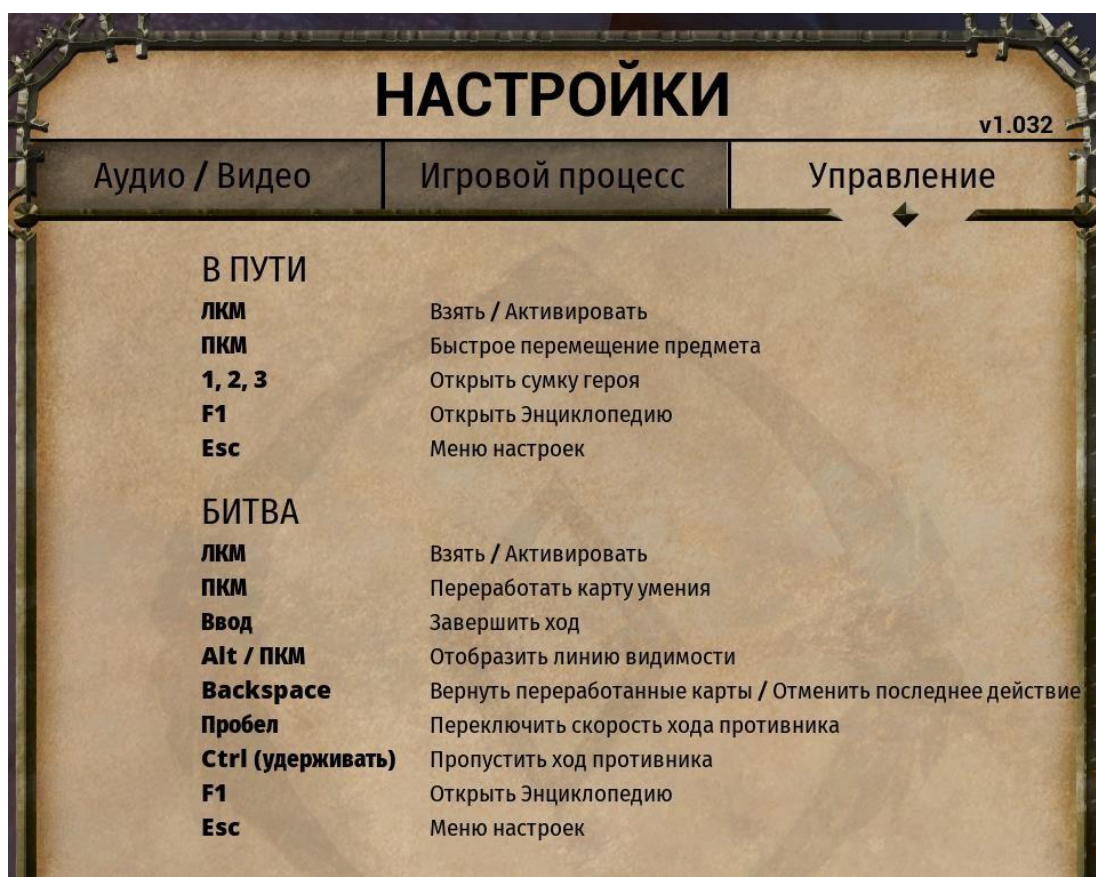
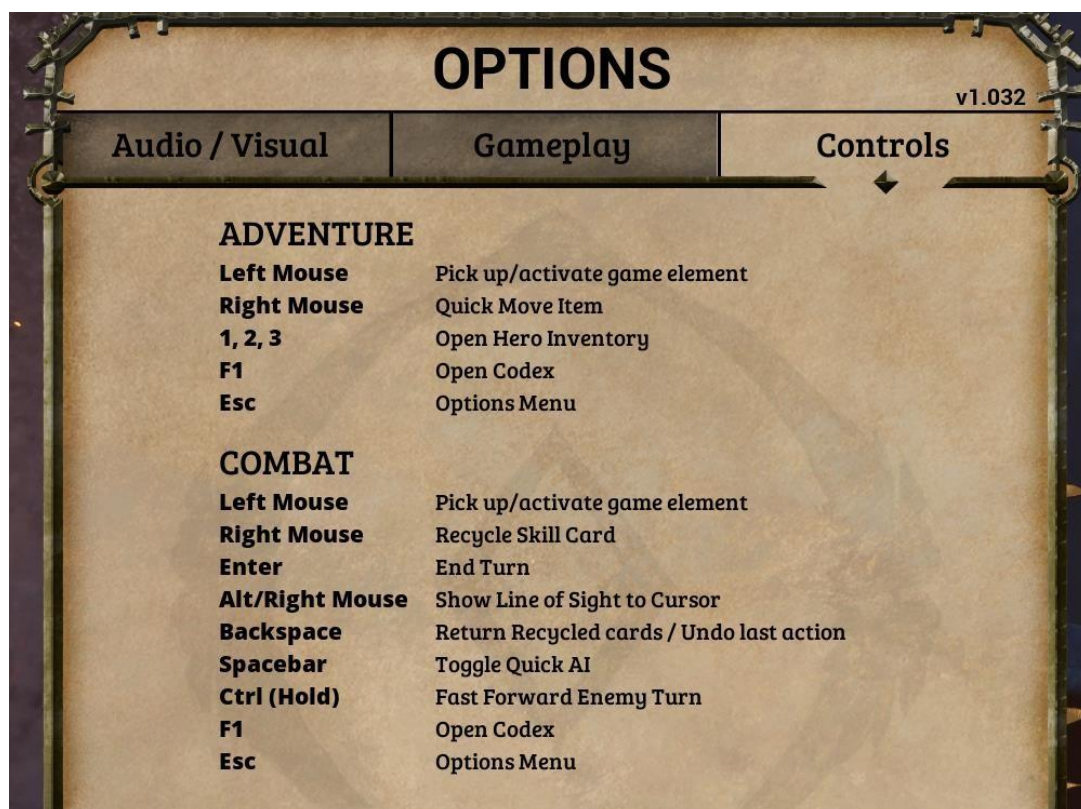
88. *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and beyond* / edited by Mark J. P. Wolf. Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. – 380 p.;

89. Turkay, S., Adinolf S., Tirthali D. *Collectible Card Games as Learning Tools*. / *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 46, 2012. – pp. 3701–3705.

90. Venuti L. *Translation Changes Everything: Theory and Practice* / L. Venuti – London: Routledge, 2013;

91. Who is LISA? [Электронный ресурс] URL: <https://www.w3.org/International/O-LISA-intro.html> (дата обращения: 13.03.2021);

Интерфейс видеоигры Trials of Fire (оригинал и локализация)



Тексты игровой механики *Trials of Fire* (оригинал и локализация)

Strike Through 1

Melee Attack
Deal damage to an adjacent enemy.
◆ Melee Attacks can provoke a Combo Strike from other adjacent, friendly characters.
◆ Friendly characters cannot Combo Strike if they are adjacent to more than 1 enemy.

Ranged Attack
Deal damage to an enemy at any distance.
◆ May not be performed if you are adjacent to an enemy.
◆ Blocked by enemy characters or obstacles between the attacker and the target.
◆ Hold RMB to preview line of sight from any space.

[Preview Upgrade](#)

Melee Attack 3 or Ranged Attack 2. Also hits anyone directly behind the target. If you hit 2 targets, gain 1 Willpower.

Сквозной удар 1

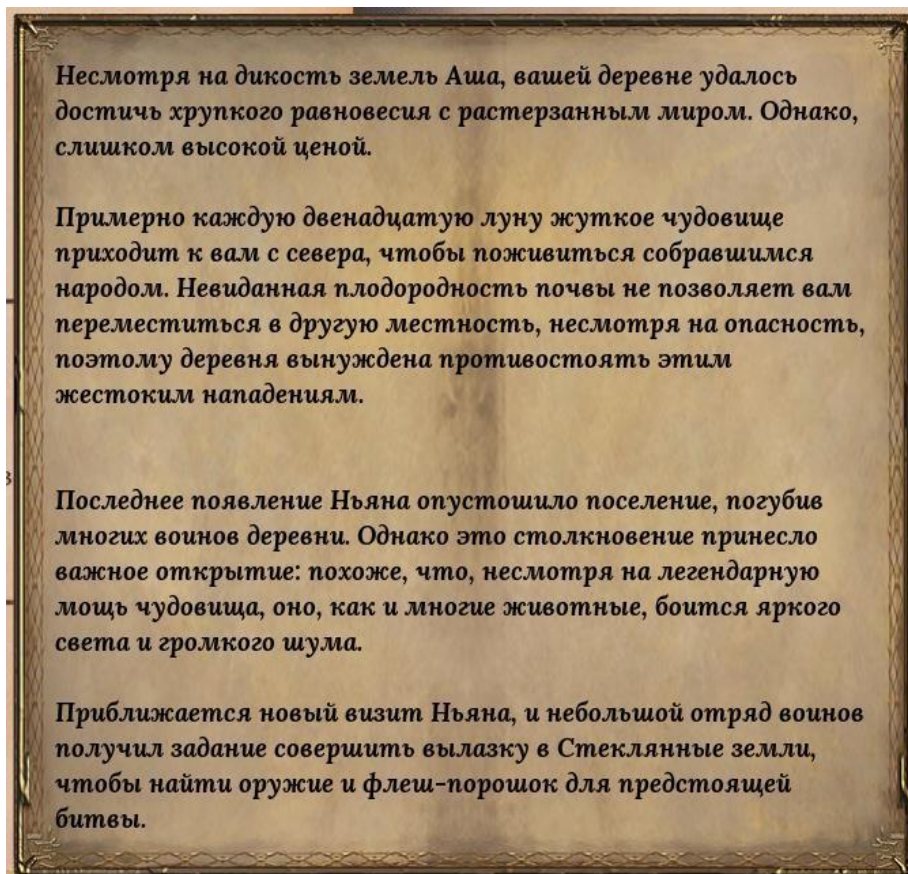
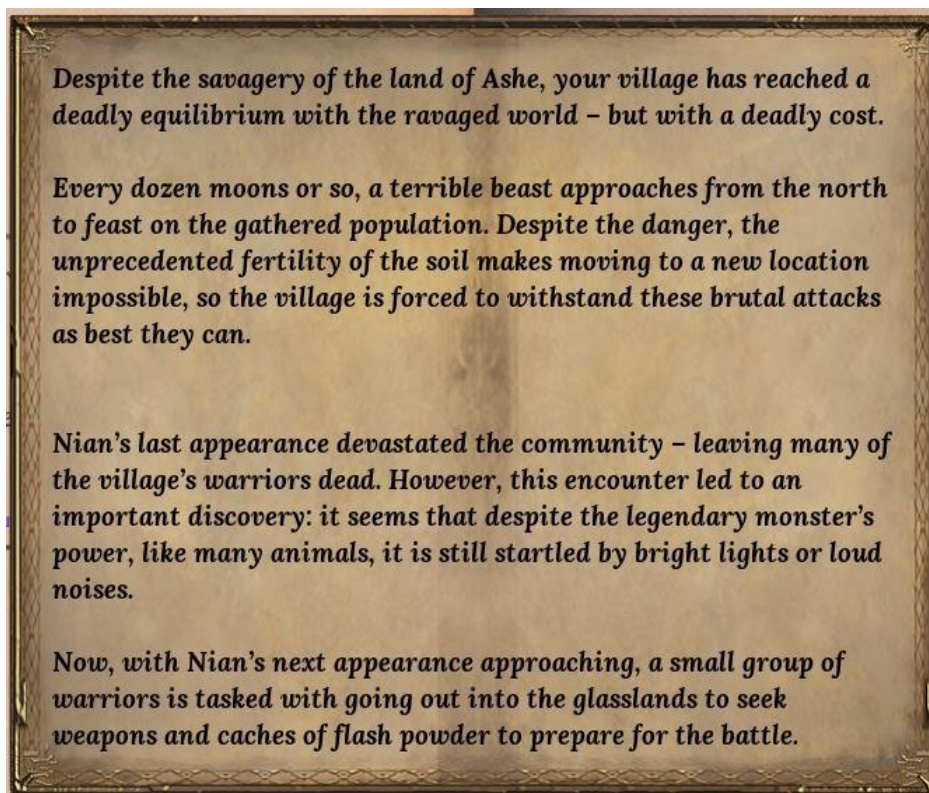
Ближняя атака
Наносит урон соседнему противнику.
◆ Ближние атаки могут спровоцировать комбо-атаки других соседних союзников.
◆ Союзники не могут выполнить комбо-атаку, если они соседствуют с более чем 1 противником.

Дальняя атака
Наносит урон противнику на любом расстоянии.
◆ Не может быть совершена, если вы стоите на соседней с любым противником клетке.
◆ Блокируется персонажами противника или препятствиями между атакующим и целью.
◆ Удерживайте правую кнопку мыши, чтобы посмотреть линию видимости из любой клетки.

[Предпросмотр улучшения](#)

Ближняя атака 3 или дальняя атака 2. Также наносит урон всем персонажам, находящимся прямо за целью. При поражении 2 целей получите 1 оч. воли.

Пример художественного текста *Trials of Fire* (оригинал и локализация)



Фрагмент файла Q&A

Key: 1089AAD7458672000C27B6963A5DABEE	Pirrin's Lake	Who is Pirrin? A random name or any reference exists in the adventure text?	Pirrin is the name of a human.
EF299A3D4386D908029A75AB2E8D94F4	Button Text	Please clarify how this is used. \	Should not be localised - placeholder text for buttons.
BBB0D5A941C5DBDC763577B879C1B19E	The Drey	Please clarify how this is used. \	The Drey - is the name for a valley cut into a mountain range.
ExpertSkill	Expert (0), Crafting	What's inside the tag? Please clarify how is this used. \	Crafting types such asL Expert Weapon Crafting, Expert Armour Crafting, Expert Potion Crafting etc...
B09A6832406DE2BDBEDAC88947A3B47D	Spawning Grounds	Is it a location name or a random map generation with spawning pairs?	This is a specific location name.
8A3F4CF94956D22CCCFD289E0754EB80	Power Changes	Please clarify how this is used. \	This is a header for a tutorial message. Changes to Power type cards.
2E8E58A34E3CC14C8FD1C9A5424B3BFF	SectionTitle	Please clarify how this is used. \	Should not be localised - placeholder tex
EDBDA1FD420E5629754B6C88C57AF004	YOU HAVE GIVEN IN TO	Is this line used only for 1 type of defeat: despair?	Yes - for despair only.
Temporary	Temporary	Please clarify how this is used. \	This appears on a list of Willpower bonuses - Temporary bonuses only effect this turn.
Breakdown	Breakdown	Please clarify how this is used. \	This is a header for your final score breakdown.
Eager	Eager	Please clarify how this is used. \	Eager is the top morale state that the party can be in. Eager > Determined > Wavering > Despair > Broken
ER8EC5C6401475EB9C1DDAACCC4ATACAE	Bolster	Please clarify how this is used. \	Should not be localised.
Astral	Astral	Please clarify how this is used. \	Refers to something of or from the Astral Plane.
Unit_UnitsEyePortalator_Title	Eye Portalator	Please, give a hint on how this one looks like.	Sorry - this is one my daughter added! Was not meant to stay. Should not be localised.