

языке способна актуализировать процесс научно-поисковой деятельности учащихся, результатом которой может стать, например, как в нашем случае, электронный или печатный словарь. Такая работа учит работать с информацией, сопоставлять различные точки зрения и данные, аргументировать свой выбор, создавать научно-популярные тексты, закрепляя коммуникативную и лингвистическую компетенции, необходимые современному человеку.

Библиографический список

1. Голомидова, М. В. Городские топонимы в аспекте трансляции региональной идентичности: кейс города Уфы / М. В. Голомидова // Вопросы ономастики. – 2022. – Т.19. – № 1. – С. 160–179.
2. Подольская, Н. В. Словарь русской ономастической терминологии / Н. В. Подольская; Отв. ред. А. В. Суперанская; АН СССР, Ин-т языкознания. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Наука, 1988. – 187 с.
3. Басик, С. Н. Общая топонимика: Учебное пособие для студентов географического факультета. – Минск: БГУ, 2006. – 196 с.
4. Городецкая, И. Л. Русские названия жителей : словарь-справочник / И. Л. Городецкая, Е. А. Левашов. – Москва : Русские словари, 2003. – 360 с.
5. Поспелов, Е. М. Географические названия мира: Топонимический словарь: около 5000 единиц / Отв. ред. Р. А. Агеева. – 2-е изд., стереотип. – Москва : Русские словари, ООО «Издательство Астрель», ООО «Издательство АСТ», 2001. – 512 с.
6. Фасмер, М. Этимологический словарь русского языка : в 4 томах / Макс Фасмер, пер. с нем. и доп. О. Н. Трубачева. – 4-е изд., стер. – Москва : Астрель : АСТ, 2007. – Т.2. – 671 с.
7. Черных, П. Я. Историко-этимологический словарь современного русского языка : [В 2 т.] / П. Я. Черных. – [3-е изд., стер.]. – Москва : Русский язык, 1999. – Т. 1. – 624 с.; Т. 2: Панцирь-Ящур. – 560 с.

**Кривошеева В.В., магистрант 1 курса Лингвистического института
Кириллова Ю.Н., канд. филол. наук, доцент кафедры перевода и межкультурной
коммуникации**

Алтайский государственный педагогический университет
г. Барнаул

КОМПЛЕКСНЫЙ ХАРАКТЕР ПЕРЕВОДЧЕСКИХ ПРЕОБРАЗОВАНИЙ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ РУССКОЯЗЫЧНОЙ АУДИТОРИИ

Аннотация. Исследование посвящено выявлению и описанию переводческих преобразований при локализации англоязычных компьютерных игр для русскоязычной аудитории. Особое внимание в ходе анализа фактического материала уделяется взаимодействию вербальных и невербальных средств, а также учету в процессе перевода визуального ряда как необходимого условия достижения максимальной эквивалентности текстов оригинала и перевода и сохранения заложенного прагматического эффекта.

Ключевые слова: перевод, поликодовый, вербальная информация, невербальная, компьютерная игра, локализация

**V. V. Krivosheyeva,
Y. N. Kirillova**

COMPLEX NATURE OF TRANSFORMATIONS IN TRANSLATION IN THE PROCESS OF LOCALIZATION OF THE ENGLISH VIDEO GAMES FOR THE RUSSIAN-SPEAKING AUDIENCE

Abstract. *The paper is focused on the problem of identifying and defining transformations in the process of localization of the video games in English language for the Russian-speaking audience. The main focus of the practice material analysis is an interplay between verbal and nonverbal elements as well as the consideration of the visual in the process of translation as a necessary condition to achieve the maximum equivalency level of the original and translated texts including transfer of the intended pragmatic effect.*

Key words: translating, creolized, verbal information, nonverbal, video game, localization

Актуальность настоящего исследования обусловлена повышенным интересом лингвистов к проблемам языковой локализации ввиду интенсивного развития игровой индустрии. Продукты данной индустрии – компьютерные видеоигры – реализуются не только на рынке страны производителя, но и на международных рынках. С целью получения дополнительной прибыли реализация продукта в другой стране требует его полной адаптации для локальных рынков и их потребителей. Однако в настоящий момент наблюдается отсутствие комплексных исследований, посвященных изучению специфики языковой локализации продуктов данного типа. Данное исследование посвящено анализу переводческих преобразований, к которым прибегает переводчик при локализации компьютерных видеоигр с английского языка на русский язык. Особое внимание в ходе анализа фактического материала уделяется взаимодействию вербальных и невербальных компонентов и выявлению специфики передачи такого взаимодействия как необходимого условия достижения адекватности при переводе, что обуславливает новизну данного исследования. Настоящее исследование вносит вклад в дальнейшую разработку вопросов, связанных с изучением теории языковой локализации в сфере компьютерной индустрии, что обуславливает его теоретическую и практическую значимость.

Современная компьютерная игра представляет собой сложный и комплексный продукт, который включает в себя различные виды информации (принадлежащие разным семиотическим системам) или же контента: текстовый, графический, аудиовизуальный и другие. Необходимым условием адекватной передачи различных видов информации с одного языка на другой является умение переводчика учитывать особенности компьютерной игры как поликодового текста во избежание искажений смысла.

Кроме того, компьютерная игра подвергается процессу «локализации» в процессе передачи контента целевой группе. Это затрудняет работу переводчиков, поскольку перед ними стоит задача не только распознать и правильно передать информацию, представленную различными знаковыми системами, но и, вполне возможно, внести какие-то изменения для оказания необходимого прагматического воздействия на реципиента и создания коммуникативного эффекта, равноценного оригиналу [1, с. 135].

Отдельно следует отметить, что локализация – это более широкое направление работы, которое включает в себя и перевод, и адаптацию. Следовательно, наличие любых изменений (добавления, опущения и т.д.) будет зависеть, в том числе, от решения разработчика (создателя) игры, что в игре необходимо подвергнуть локализации.

Алла Пашутина, менеджер по зарубежной локализации компании «Бука», выделяет следующие уровни локализации компьютерной игры (по нарастанию глубины локализации):

1. бумажная локализация (локализация коробки, руководства пользователя, маркетинговых материалов и т.д.);
2. поверхностная локализация (добавление заставки, логотипа, копирайта и т.д.);
3. экономическая локализация (перевод исключительно текстовой информации, представленной в игре);
4. углубленная локализация (дубляж видео- и аудиофайлов видеоигры);

5. избыточная локализация (локализация графических объектов, представленных в игре);
6. глубокая локализация (переработка сюжета и сценария игры с целью прагматической адаптации) [2].

Данная классификация носит иерархический характер, следовательно, каждый последующий уровень обязательно включает в себя предыдущий.

Взаимодействие негомогенных видов информации присутствует практически на всех уровнях, но отдельную сложность для переводчика в процессе перевода видеоигры будет представлять информация, требующая углубленной, избыточной и глубокой локализации.

Рассмотрим на примере компьютерных игр (*Bioshock Infinite*, *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Detroit: Become Human*) наиболее частотные проблемы, с которыми можно столкнуться при передаче данного контента с английского языка на русский.

Оригинал

(1) *Dewitt STOP*

Do not alert Comstock to your presence STOP

Whatever you do, do not pick #77 STOP (Bioshock Infinite)

Перевод

(1) *ДеВитт, СТОЙ*

Комсток не должен о тебе узнать, СТОЙ

Чтобы ты ни делал, не бери номер семьдесят семь, СТОЙ (Bioshock Infinite)

В предложенном варианте перевода содержится ошибка переводчика, который не учел визуальный контекст указанного фрагмента. Оригинал располагается на телеграмме, которую получает главный персонаж игры, следовательно, английское слово «STOP» имеет значение «точка», что, согласно конвенциям текстов данного типа в русском языке, сокращается до «ТЧК». Выбор переводчиком повелительной формы русского глагола «стоять» при переводе противоречит смыслу и правилам оформления телеграммы.

Следующий пример также демонстрирует необходимость учитывать переводчиком весь аудиовизуальный контекст компьютерной игры как необходимое условие выбора удачного вариантного соответствия.

Оригинал

(2) *Bring us the girl and wipe away the debt! (Bioshock Infinite)*

Перевод

(2) *Приведи девочку, и мы в расчете! (Bioshock Infinite)*

Данная фраза звучит в самом начале игры. Однако только в конце игры игрок узнает, что английский глагол «to bring» употребляется по отношению к грудному младенцу, который не умеет ходить. Глагол «to bring» имеет несколько значений: «приносить, приводить, привозить, доставлять». Выбор указанного в примере варианта перевода является не совсем удачным с учетом описанного аудиовизуального контекста. Следует отметить, что в любительской локализации компьютерной игры данный недочет был исправлен, и значение глагола «to bring» было передано глаголом «передать».

В представленных примерах демонстрируется отсутствие учета визуального ряда переводчиком, однако бывают и обратные случаи, когда переводчик активно опирается большей частью на видеоряд, не фокусируясь на передаваемом смысле самого текста. Рассмотрим следующий пример.

Оригинал

(3) *Think Emhyr cares if I'm clean? (The Witcher 3: Wild Hunt)*

Перевод

(3) *Думаешь, Императору важно, не слишком ли длинные у меня уши? (The Witcher 3: Wild Hunt)*

Для анализа ошибки переводчика следует пояснить сцену, которая предшествовала высказыванию главного персонажа. Главный персонаж находится в ванне, когда к нему подходит слуга Императора и проводит пальцем за ухом. В данном примере переводчик

неправильно трактует аудиовизуальный контекст, в котором слуга Императора касается ушей главного персонажа не с целью проверить их длину, а чистоту за ними. Более того, переводчик не опирается на вербальную составляющую эпизода и искажает смысл инварианта, что приводит игрока в замешательство, и он не может проследить взаимосвязь между длиной ушей главного персонажа и его нахождением в ванной.

Трудность представляют также элементы, компенсация или замена которых вызывает особые сложности ввиду тесной связи вербального аспекта с невербальным (визуальным). В качестве примера приведем игру слов, при переводе которой необходимо учитывать также визуальный ряд.

Оригинал

(4) *HALL OF WHORES (Bioshock Infinite)*

Перевод

(4) *ВЗАД ГЕРОЕВ (Bioshock Infinite)*

Данная надпись присутствует на входе в новую локацию компьютерной игры. В оригинальной версии изначально данная локация именуется «Hall of Heroes», что на русский язык переводится как «Зал Героев». Однако, в результате действий вандалов, буквы меняют с целью замены стилистически нейтрального второго слова в названии локации на вульгаризм, что приводит к изменению смысла. Переводчикам пришлось учесть данный фактор и внести изменения в саму архитектуру игры, чтобы сохранить игру слов посредством изменения первого элемента словосочетания в переводе (см. Приложение).

В процессе передачи информации с одного языка на другой важно учитывать не только те аспекты, которые присутствуют непосредственно во фрагменте оригинала, но и расхождения языковых систем в целом. Показательным примером является перевод такой части речи, как местоимение. Главными персонажами игры «Detroit: Become Human» являются андройды, роботы-слуги, к которым люди относятся как к машинам. Поэтому при упоминании таких роботов люди используют английское местоимение «it». Данное местоимение может переводиться на русский язык как «оно», но в английском языке, как правило, носит исключительно символический характер для обозначения неодушевленного существительного. Зачастую при переводе данного местоимения переводчики прибегают к такому приему, как конкретизация. Тем не менее, в анализируемой компьютерной игре местоимение является важной составляющей, необходимой для правильного понимания сюжета и характера отношений людей внутри повествования к главным персонажам. Рассмотрим примеры употребления местоимения «it» в английской версии и приемы перевода данной части речи на русский язык.

Оригинал

(5) *Now deal with Marcus. We need it alive. (Detroit: Become Human)*

Перевод

(5) *А теперь разберись с Маркусом. Он нужен живым. (Detroit: Become Human)*

Данная фраза произносится в конце игры персонажем по имени Аманда, которая относится к роботам исключительно как к машинам. Поэтому использование приема конкретизации в данном случае не является удачным и может вызвать у игроков диссонанс, так как на протяжении всей сюжетной арки данный персонаж демонстрирует пренебрежительное отношение к Маркусу, который является андроидом, а значит, априори, не может считаться одушевленным лицом. Более удачный перевод был бы возможен за счет приема такой лексической трансформации, как замена: «Машина нужна нам живой». Единственное возможное объяснение выбора переводчиками местоимения «он» в русском языке может являться такой феномен, как «липсинк» или «синхронизация движения губ со звуком», так как игрок четко видит на экране лицо персонажа, который произносит данную фразу. Рассмотрим еще один пример.

Оригинал

(6) *We could easily get it, but they're on the edge of the balcony. If it falls, she falls. (Detroit: Become Human)*

Перевод

(6) Снайперы бы сняли, он же стоит на краю. Если упадет, то вместе с ней. (Detroit: Become Human)

Для анализа ошибки переводчика, допущенной в данном примере, следует пояснить сцену: робот взял в заложники девочку, с которой он стоит на краю балкона и подвергает смертельной опасности. Персонаж, который произносит данную фразу, четко разграничивает робота и человека, используя соответствующие местоимения по отношению к каждому из них. Переводчиком данный аспект в тексте перевода вновь отразить не удалось.

Тем не менее, в данной компьютерной игре присутствуют и удачные варианты передачи местоимения «it» на русский язык.

Оригинал

(7) It was really messed up. What did you say happened to it again? (Detroit: Become Human)

Перевод

(7) Машина была просто в хлам. Что, говорите, с ней стряслось? (Detroit: Become Human)

Замена местоимения «it» словом, имеющим более конкретное значение «машина», позволяет переводчикам согласовать местоимение с существительным во втором предложении. Этот вариант перевода можно считать наиболее адекватным с учетом контекста всей игры и характера отношений персонажей, которые являются обычными людьми, к андроидам.

Выбор того или иного варианта перевода в процессе локализации видеоигры может быть обусловлен также ее жанром. Так, например, компьютерная игра в жанре «визуальный роман» является интерактивной и требует ответной реакции игроков. В данной игре игрокам приходится руководить действиями персонажей, от лица которых ведется повествование, и влиять на их действия по ходу игры. Это также влияет на выбор вариантов перевода в процессе локализации видеоигры. Ср.:

Оригинал

(8) They probably thought the androids were coming to do the maintenance. They got taken down before they could react. (Detroit: Become Human)

Перевод

(8) Парни решили, что андроиды из техобслужу. Ну их и убили на месте. (Detroit: Become Human)

До появления данной фразы в игре у игрока есть выбор при прохождении главы: убить персонажей, о которых идет речь, или просто обезвредить их, оставив в живых. Независимо от выбора игрока в английском варианте используется фразовый глагол «to take down», который, согласно словарю Oxford Dictionary, можно перевести как «снести, снять, убрать, избавиться». В тексте перевода переводчики используют прием конкретизации, и данная номинация переводится глаголом «убить». Если игрок в предшествующей главе сделал выбор в пользу сохранения жизни персонажей, то такой перевод не соответствует действительности и, следовательно, вызывает расхождение с инвариантом самого сюжета компьютерной игры.

Таким образом, локализация видеоигр – это не только вопрос решения конкретных переводческих задач, но и бизнес-процесс, в рамках которого переводчик работает с комплексным продуктом, взаимодействуя не только с разными видами информации, влияющими на целостность восприятия, но и с командой разработчиков видеоигры (дизайнеры, аниматоры, программисты и т.д.). Различные виды информации (например, визуальная, аудиальная) играют важную роль в процессе перевода текстовой информации, которая присутствует в игре. Ошибки в передаче такой информации могут привести к искажению восприятия сюжетной линии игры или отдельных ее элементов, а также повлиять на решения игрока внутри виртуальной вселенной компьютерной игры.

Библиографический список

1. Комиссаров, В. Н. Современное переводоведение / В. Н. Комиссаров. – Москва : Р. Валент, 2011. – 410 с.
2. Пашутина, А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения / А. Пашутина. – 2004. – URL: <http://psxplanet.ru/?q=node/3714>
3. Сорокин, Ю. А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция / Ю. А. Сорокин, Е. Ф. Тарасов // Оптимизация речевого воздействия. – Москва : Высшая школа, 1990. – С. 180–186.
4. Чаплин, Е. В. Компьютерная игра как креолизованный текст / Е. В. Чаплин // Книга в современном мире: диалектика вербального и визуального : Материалы всероссийской научной конференции. – Москва, 2017. – С. 206–211.
5. Чернявская, В. Е. Лингвистика текста: Поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность : учебное пособие / В. Е. Чернявская. – Москва : Книжный дом «ЛИБРИКОМ», 2009. – 248 с.
6. Яковлева, Е. А. Юрислингвистика: креолизованный текст как объект экспертизы / Е. А. Яковлева // Вестник Челябинского государственного университета. – 2013. – № 5. – 158 с.

Список источников практического материала

1. BioShock Infinite [Компьютерная игра] / студия Irrational Games. – США, 2013.
2. Detroit: Become Human [Компьютерная игра] / студия Quantic Dream. – Франция, 2018.
3. The Witcher 3: Wild Hunt [Компьютерная игра] / студия CD Projekt RED. – Польша, 2015.

Приложение

