



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

Тема

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА И ЛОКАЛИЗАЦИИ
АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ВИДЕОИГР

Выпускная квалификационная работа
по направлению 45.03.02 Лингвистика

Направленность программы бакалавриата
«Перевод и переводоведение»

Проверка на объем заимствований:

54,38 % авторского текста

Работа рекомендуется к защите
рекомендована/не рекомендована

«17» июня 2019 г.

зав. кафедрой английской филологии

Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнила:

Студентка группы ОФ-403/074-4-1

Сингатулина Алина Тамировна

Научный руководитель:

к.ф.н., доцент кафедры английской
филологии

Буланов Павел Георгиевич

Челябинск, 2019

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ.....	2
ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА I. ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ПЕРЕВОД КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР	6
1.1. Определение понятия «видеоигра», классификация игр.....	6
1.2. Понятие «локализации» и анализ процесса локализации.....	8
1.3 Стратегии, приемы и способы при переводе и локализации видеоигр	15
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I.....	27
ГЛАВА II. АНАЛИЗ И ВЫДЕЛЕНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ И ПРИЕМОВ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПЕРЕВОДА НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОИГР.....	28
2.1 Примеры локализации и перевода на материале видеоигр жанра RPG	29
2.2 Примеры локализации и перевода на материале видеоигр жанра ММОFPS	44
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II	52
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	54
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	56

ВВЕДЕНИЕ

Данная выпускная квалификационная работа посвящена изучению особенностей перевода и локализации англоязычных видеоигр.

Актуальность исследования объясняется несколькими факторами. Во-первых, по общему объему рынка видеоигр (137,9 млрд в мире и 4,5 млрд. долл. в России по состоянию на 2018 г.) можно сделать о том, что игровая индустрия становится важной частью культурной и экономической сфер жизни, наряду с киноиндустрией, телевидением и театральной деятельностью, при этом, успех конкретных проектов, а, следовательно, и всей индустрии напрямую зависит от распространения на международном и локальных рынках. Во-вторых, необходимость локализации и перевода проектов для российского рынка, вызванная тем фактом, что уровень владения английским языком среди потребителей в России низок и не позволяет полноценно воспринимать игры на языке оригинала. В-третьих, большое количество работ по вопросам и особенностям перевода, которые больше применимы к художественным текстам или деловому общению, нежели к продуктам индустрии видеоигр.

Объектом исследования является перевод англоязычных видеоигр.

Предметом исследования является перевод и локализация видеоигр в зависимости от их жанровой принадлежности.

Целью работы является выявление оптимальных способов перевода и локализации видеоигр различных жанров.

Достижение поставленной цели предполагает **решение следующих задач:**

- 1) раскрытие таких понятий, как «видеоигра» и «локализация»;
- 2) анализ процесса локализации и перевода видеоигр;

3) исследование перевода различных компонентов в англоязычных видеоиграх, а именно: реплик, имен собственных и текстовых описаний.

4) выделение стратегий, приемов и способов при переводе, а также особенностей в зависимости от жанра;

5) оценка переводческой компетентности.

6) составление рекомендаций для локализаторов-переводчиков

Основными **методами исследования** являются анализ теоретико-методологической литературы по проблеме исследования, метод случайной выборки, метод сопоставительного анализа перевода, статистические методы.

Практической базой исследования в данной дипломной работе послужили аудио и текстовые материалы из видеоигр.

Теоретическая значимость данного исследования, определяется его вкладом в изучение проблем и особенностей, связанных с переводческими стратегиями при локализации и переводе. Результаты исследования могут быть также использованы в учебном процессе на общетеоретических курсах по лингвистике, стилистике, переводоведению и культурологии.

Практическая значимость данной работы заключается в возможном использовании рекомендаций при локализации англоязычных видеоигр.

В соответствии с задачами **на защиту выносятся следующие положения:**

- От жанровой классификации зависят как сложность, объем, так и стилистическая ориентация перевода;
- Важным фактором, влияющим на дальнейший игровой опыт потребителя, при переводе и локализации вне зависимости от жанра игры является адекватный и эквивалентный перевод реплик;

- При локализации видеоигр жанра “RPG” переводчик, прежде всего использует для адаптации такие приемы, как: модуляция, транслитерация, транскрибирование. При этом необходимо использовать переводческую стратегию, при которой особое внимание уделяется обеспечению эквивалентности имен собственных, передаче особенностей речи персонажей и адекватности текстовых описаний;
- При локализации видеоигр жанра “ММОFPS” переводчик пользуется такими приемами, как: целостное преобразование и генерализация. Также ему следует использовать стратегию, при которой внимание уделяется таким факторам, как: адекватная передача особенностей и характеристик героев в их репликах с учетом геймплейных характеристик данного направления.

Данная работа включает введение, две главы (теоретическую и практическую), заключение, список литературы и приложения.

ГЛАВА I. ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ПЕРЕВОД КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

1.1. Определение понятия «видеоигра», классификация игр

Для корректной передачи смысла компьютерной игры, и в частности ее сюжетной составляющей необходимо знание жанровой классификации компьютерных игр и основные принципы работы с ними. В данном разделе приведены различные подходы к классификации компьютерных игр.

Различные источники дают похожие определения:

- Компьютерная игра - техническая игра, в которой игровое поле находится под управлением ЭВМ или воспроизводится на экране дисплея. [31]
- Компьютерная игра - одно из основных и массовых применений микропроцессорной вычислительной техники, относящейся к досугу, воспитанию и образованию. [21]
- Компьютерная игра — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. [34]

Некоторые выделяют компьютерные игры как отдельную область искусства, наряду с театром, кино и т. п. . Специальные разработанные игры позволяют использовать игроков в области научно-исследовательских работ. Также по некоторым компьютерным играм проводятся любительские и профессиональные соревнования — такого рода соревнования называются киберспортом. Часто видеоигры создаются на основе фильмов и книг, и наоборот.

Компьютерные игры в основном классифицируются по жанрам, а также по количеству игроков:

1. Жанр: игра может принадлежать как к одному, так и к нескольким жанрам, а в уникальных и редких случаях — открывать новый или быть вне жанровых рамок;

2. Количество игроков и способ их взаимодействия: игра может быть однопользовательской — рассчитанной на игру одного человека, или многопользовательской — рассчитанной на одновременную игру нескольких человек; а также вестись на одном компьютере, через интернет;

3. Визуальное представление: игра может как использовать графические средства оформления, так и напротив, быть текстовой. Также она может быть двухмерной или трехмерной. Есть и звуковые игры — в них вместо визуального представления используются звуки.

4. Платформа: игра может принадлежать как к одной платформе, так и быть мультиплатформенной.

Для исследования перевода и локализации наиболее интересна жанровая классификация игр, так как именно от нее зависит как сложность, так и стилистика, на которую будет ориентироваться переводчик.

Жанр определяется целью игры. Выделяют следующие жанры:

1. Экшен — игры, состоящие в основном из боевых сцен, драк и перестрелок. Аналогичный жанр в кино — боевик. Экшен подразделяется на шутер (в основе стрельба), файтинг (в основе драка) и аркады (в основе реакция).

2. Ролевые игры — игры, обладающие полноценным литературным сюжетом, и игрок в процессе игры сам раскрывает все перипетии этого сюжета;

3. Стратегии — жанр, в котором залогом достижения победы является планирование и стратегическое мышление. Игрок управляет не одним персонажем, а целым подразделением, предприятием или даже

вселенной. — в силу специфики своего жанра стратегические игры построены таким образом, что в них дается схематичный вид игрового мира, очень сложный и подчас мало понятный интерфейс, а также все действия происходят всегда не в реальном времени.

4. Симуляция — игры, полностью имитирующие какую-либо область реальной жизни, например, имитация работы парикмахера.

5. Головоломки — игры, полностью или больше чем наполовину состоящие из решения различных логических задач наподобие собирания кубика Рубика.

6. Образовательные — игры, включающие в себя элементы обучающих программ, которые подаются через сам игровой.

1.2. Понятие «локализации» и анализ процесса локализации

Для того, чтобы перейти к практической части, для начала необходимо выяснить, что понимается под определением «локализация», из каких этапов состоит этот процесс и также изучить основные компании на рынке перевода и локализации в нашей стране.

В условиях доминирования в сфере информационно-коммуникационных технологий продуктов западных разработчиков и производителей программного обеспечения (в том числе и компьютерных игр) остается нерешенным целый ряд вопросов, которые связаны с тем, что такие программные продукты снабжаются русифицированным интерфейсом не в ходе самой разработки, а лишь при выходе на русскоязычный рынок. Именно такой перевод пользовательского интерфейса программного продукта (компьютерной игры) на язык ориентируемой аудитории называется локализацией (англ. - localization). Тем самым, локализация есть процесс подготовки программного и

аппаратного обеспечения компьютерной игры к конкретным условиям продажи в новом регионе или стране. [35]

Несмотря на то, что порой трудно развести понятия «перевод» и «локализация», их все же стоит различать. Помимо лингвистической адаптации внутренних текстов ПО, локализация может включать изменение художественных средств игры, создание новых запакованных файлов и справочных руководств, запись новых аудиофайлов, преобразование аппаратного обеспечения, изменение отдельных фрагментов игры согласно культурным особенностям определённого региона, добавление дополнительных участков для перемещения вырезанного контента.[35] Это позволяет сделать вывод, что перевод является частью более сложного и многостороннего процесса локализации.

При этом, нельзя не отметить, что в теории и практике перевода выработаны несколько определений понятия «локализация». А. Соловьева понимает под этим термином «адаптацию программного обеспечения для использования группами населения, разговаривающими на других языках и в соответствии с теми особенностями, которые устоялись в их государствах» [13]. Б. Эсселинк, ссылаясь на наработки Международной ассоциации стандартизации в области локализации, понимает ее, как «придание программному продукту лингвистически и культурно приемлемых качеств для целевого языка (страны/региона), где он будет использоваться и продаваться» [19]. О. Шурлина говорит о том, что «локализация - это процесс адаптации программного обеспечения к социально-культурным отличиям каждой страны» [17].

По мнению Зилева З. М., «локализацией приложения (программы) называют процесс перевода программы с исходного языка на конечный» [6].

«Однако, сама по себе локализация является лишь частью большего адаптационного процесса. Ей всегда предшествуют интернационализация и глобализация, которые используются при проектировании программных продуктов. Именно в рамках этих двух процессов производится закладка функции многоязычной поддержки или проводится модернизация имеющегося программного обеспечения для его обособления от лингвистических особенностей страны разработчика» [16].

Следует заметить, что по большей части процесс локализации программного продукта сводится к переводу и культурной адаптации объекта локализации, которым зачастую выступают компьютерные видеоигры, а также в некоторых случаях веб-сайты.

Локализация компьютерных игр складывается из уже изученных в современном переводоведении феноменов: локализации программного обеспечения и аудиовизуального перевода. Типология текстов игры является гибридной. Это значит, что переводчик, работающий с компьютерной игрой, сталкивается со всеми типами текстов. Райс разграничивает их следующим образом: «1) текстами информативного типа, ориентированного на содержание (инструкция по установке игре, технические спецификации), 2) текстами экспрессивного типа, ориентированными на форму (диалоги и сценарий текста игры), 3) текстами оперативного типа, ориентированными на обращение (тексты сопроводительной документации игры – упаковка, рекламные сообщения) и наконец 4) аудио- и мультимедиаальными текстами, требующие аудио-визуального перевода» (создание субтитров и озвучивание диалогов) [11].

«Локализация в большинстве случаев рассматривается в качестве перевода более высокого, качественного уровня. Иногда трудно разграничить перевод и локализацию, так как последняя реализуется больше для внетекстуальных элементов программного продукта, но, если этот процесс реализуется, он более объемнее, нежели просто перевод» [20].

Этапы процесса локализации:

- Анализ материалов. Переводчик определяет участки текста, которые требуют адаптации для новой целевой аудитории. Это могут быть различные географические наименования, имена собственные и т.д.
- Перевод текстов игры. Перевод выполняется только носителями языка, специализирующимся на переводе компьютерных игр.
- Перерисовка текстур и графики. Доработка или полное изменение визуальных элементов игры, если они не соответствуют нормам страны или несут нежелательный смысл для целевой аудитории.
- Дублирование и закадровый перевод видеороликов. Включает в себя перевод и адаптацию текста роликов и подбор профессиональных актеров озвучивания и дикторов для записи звуковых дорожек, которые будут точно соответствовать характеру персонажей и гармонично вписываться в атмосферу игры.
- Тестирование локализованной версии игры. Одна из самых важных стадий в процессе подготовки игры к выпуску на рынок, ведь в ходе нее выявляются и корректируются недочеты в текстах, графике и аудиоматериалах. [30]

В процессе локализации компьютерных игр переводчики могут столкнуться с множеством сложностей. Например:

- Срок локализации требует как огромных усилий, так и много времени. Зачастую на локализацию предоставляют небольшой срок времени, что может привести к не самому успешному переводу.
- Локализационный пакет (англ. - localization kit) (см. приложение 1) может состоять из ошибок сборки. Зачастую звуковые файлы присылаются в готовом виде, но не разделённые по частям: отдельно речь и отдельно фоновый звук; в таком случае из-под так называемого «слоя» озвучки в дальнейшем можно услышать куски

исходного текста; графика, которая подлежит переводу, может быть прислана также в готовом виде; если она не разделена по слоям, это значит, что локализаторам придётся провести большое количество времени в графических редакторах; некоторые комментарии могут быть перепутаны; пометки, которые не нужно переводить, стоят рядом с частями текста, который должен быть переведён.

- Если игра имеет звуковое сопровождение, задача усложняется – слова должны совпадать с артикуляцией персонажей.
- Отсутствие глоссария. Глоссарий — это список игровых терминов, игровых реалий, которые должны называться единообразно.

Следует помнить, что проблемы, возникающие по причине компаний-производителей и разработчиков, должны решаться на соответствующем уровне.

Существует несколько уровней глубины локализации игр:

- Бумажная локализация – при условиях выхода продукта на физических носителях и реализации в магазинах, локализуется всё то, что написано на упаковке. Если игра продается не на физическом носителе, а на какой-либо интернет-платформе, то переводится ее страница в магазине: описание и скриншоты. Этим коробочная локализация ограничивается;
- Локализация интерфейса – перевод не только текста на коробке, но и интерфейса, страницы помощи, справочной информации, названия кнопок;
- Текстовая локализация – перевод всех текстов в видеоигре (субтитры);
- Локализация с озвучкой – перевод речи и диалогов, которые впоследствии озвучиваются русскими актерами;

- Графическая локализация – перевод всех надписей на текстурах. Например: заголовки газет, вывески магазинов и т.д.;
- Глубокая локализация – адаптация под определенную культуру, в данном случае игра переделывается полностью. Изменениям подвергаются текстуры, сюжет, диалоги, модели персонажей. Довольно редкий способ локализации.

Глубина локализации определяется спецификой конкретного проекта, бюджетом и другими факторами.

Несмотря на кажущуюся простоту текстов, перевод обязательно должен выполняться профессионалами, специализирующимися на компьютерных играх. В противном случае почти неизбежно возникновение ошибок, что повлечет за собой серьёзное редактирование, а в некоторых случаях даже и повторный перевод.

Маркетинг, PR, раскрутка видеоигры – это достаточно трудоемкий процесс. Локализаторы могут существенно облегчить процесс, ведь именно фирма-локализатор вместо компании разработчика будет продвигать продукт и даже реализовывать на рынке. Однако, для хорошего перевода требуется квалифицированный персонал. Именно поэтому появляются студии, которые берут на себя работу с текстом. На российском рынке существует несколько компаний, которые профессионально занимаются локализацией видеоигр, а именно:

«1С-СофтКлуб» – гигант Российского рынка. Эта компания крупнейшая издательская и дистрибьюторская компания, ключевой игрок индустрии компьютерных и видеоигр в России, странах СНГ и Восточной Европы. «СофтКлуб» представляет в России игры для всех основных игровых платформ. Именно они начали переводить не только для ПК, но и консолей. В 2014 году СофтКлуб удерживала около 80% рынка СНГ.

Компания основана в 1994 году, а в 2009 г. стала дочерним предприятием «1С». Издала целый список популярных отечественных игр. [38]

Blizzard Entertainment (сокр. Blizzard) – американская компания разработчик и издатель компьютерных игр. Компания славится репутацией разработчика классических игр, которые продаются в течение многих лет после выпуска. Казалось бы, она никак не относится к российскому рынку локализации, однако Blizzard Entertainment локализуют и издают игры для России сами. [33]

Примечательно, что на каждый лицензионный продукт находится пиратская копия. В прошлом в России было множество нелегальных компаний, которые занимались переводом и последующим распространением игр.

Фаргус Мультимедия – локализатор и издатель незаконных копий и производных компьютерных игр, распространявший свою продукцию в России и странах СНГ в 1996—2005 годах. Переводы игр «Фаргуса» отличались от прочих «пиратских» переводов в целом более высоким качеством. Переводами занимались, в основном, заинтересованные в результате, увлекающиеся компьютерными играми сотрудники. [36]

Творческая группа «Дядюшка Рисёч» — довольно известная команда переводчиков компьютерных игр, работавшая с 1996 по 2004 год для пиратских издателей. Переводам команды, вышедшим с 1999 года, присуще технически качественное исполнение, а также юмористический подход. [37]

Далее мы рассмотрим различные переводческие стратегии и приемы, применяемые при локализации и переводе видеоигр.

1.3 Стратегии, приемы и способы при переводе и локализации видеоигр

Компьютерный дискурс предполагает общение не только между людьми посредством Интернета, но и общение человека с компьютером. Таким образом, понятие «компьютерный дискурс» может рассматриваться двояко. С одной стороны, это любое общение в сети Интернет, общение с использованием особого рода электронных сигналов коммуникации [10]. С другой, компьютерный дискурс можно определить, как общение только на темы, связанные с компьютерами. На деле компьютерный дискурс является собой процесс создания текста в совокупности с прагматическими, социокультурными, психологическими факторами, а также целенаправленное социальное действие, включающее взаимодействие между людьми. Это напрямую связано с переводом и локализацией англоязычных видеоигр. Из-за того, что в игровой среде всё время происходит виртуальная коммуникация.

При переводе и локализации компьютерной игры следует, в большинстве случаев, избегать метода дословного перевода. Для того, чтобы качественно перевести оригинальный текст на другой язык, следует воспользоваться лексико-грамматическими преобразованиями, помогающими адаптировать текст оригинала игры к языку перевода. Рассмотрим эти способы перевода более подробно.

Переводческие (межъязыковые) трансформации – это преобразования, с помощью которых осуществляется переход от единиц оригинала к единицам перевода в указанном смысле [5]. При переводе с английского языка на русский язык, как и обратно грамматические и лексические трансформации неизбежны и необходимы. Грамматические трансформации обусловлены различием в структуре языков и

несовпадением различных категорий грамматики языка оригинала и языка перевода. Лексические трансформации проводятся при отклонении от словарных соответствий, когда слову, в силу специфики культуры и традиции его применения, не подходит словарный эквивалент и следует подбирать другую лексическую единицу. Можно также говорить и о комплексных лексико-грамматических трансформациях, при которых преобразования одновременно касаются лексических и грамматических сторон оригинала, либо являются межуровневыми, т.е. осуществляют переход от лексических единиц к грамматическим и наоборот.

Проводя трансформации, переводчик должен учитывать языковые, культурологические и психологические факторы:

1. языковой фактор выражается в выборе переводчиком подходящего вида трансформации элементов оригинального текста;
2. культурологический фактор выражается в учёте социальных и культурных традиций, связанных с употреблением элементов текста;
3. психологический фактор выражается в оценке переводчиком меры информационной упорядоченности элементов текста на основании личного опыта и предположениях об опыте автора исходного текста и получателя переводного текста [22].

Грамматическими трансформациями называются изменения структуры предложения, как и замены на синтаксическом и морфологическом уровнях.

Различия в структурах английского и русского языка хорошо заметны при сравнении языковых грамматических форм и категорий, которые чаще всего не совпадают. Чаще всего отсутствует или частично совпадает какая-либо категория грамматического строя. Именно в таких случаях и возникает необходимость в переводческих грамматических трансформациях [7].

К примеру, в русском языке не существует таких грамматических категорий, как артикль, герундий и т.д. Частичное несовпадение между грамматическими категориями языков наблюдается в категориях числа, формах пассивной конструкции, инфинитива и причастия, модальности и многих других.

Грамматические трансформации включают следующие типы:

1. Грамматические замены (форм слова, частей речи, членов предложения, типов синтаксической связи). Наиболее разнообразные и распространенные трансформации.
2. Перестановки – изменение порядка следования языковых элементов в тексте перевода по сравнению с текстом оригинала.
3. Синтаксическое уподобление – дословный перевод.
4. Членение либо объединение предложений. Происходит обычно по грамматическим причинам, или в связи со смысловой связью предложений.

При переводе с английского на русский язык, следует найти слово в русском языке, являющееся ближайшим по своему значению английскому слову. В теории перевода такое слово называется лексическим или словарным соответствием. [5] При этом существуют различные типы смысловых отношений между словами:

- 1) эквивалентная лексика, когда слова, независимо от контекста, полностью соответствуют друг другу;
- 2) вариативное соответствие, когда одному слову английского языка соответствует несколько слов на русском.

Различают следующие виды лексических трансформаций:

1. Транслитерация – графическая (буквенная) передача исходной лексической единицы с помощью алфавита переводящего языка.
2. Транскрибирование – фонетическая передача исходной лексической единицы посредством фонем переводящего языка.

Чаще всего используется в виде переводческого транскрибирования, включающего в себя элементы транслитерации. [7]

3. Калькирование – воспроизведение не звукового, а комбинаторного состава слова или словосочетания, когда составные части слова (морфемы) или фразы (лексемы) переводятся соответствующими элементами переводящего языка. [22]

2. Лексико-семантические замены.

Данные трансформации бывают следующих видов:

- a) Сужение (конкретизация) – замена слов языка оригинала с широким значением словами языка перевода с узким значением.
- b) Расширение (генерализация) – противоположна конкретизации и заключается в замене частного общим, а видового родовым понятием.
- c) Лексическое добавление – введение дополнительных слов для лучшего выражения мысли.
- d) Опускание – противоположно добавлению, ему подвергаются слова, которые с точки зрения их смыслового содержания являются семантически избыточными.
- e) Целостное преобразование (осмысление) – разновидность смыслового развития, преобразование отдельного слова, а иногда – целого предложения.
- f) Антонимический перевод – замена понятия, выраженного в подлиннике, противоположным понятием в переводе с перестройкой всего высказывания для сохранения смысла содержания.
- g) Экспликация (описательный перевод) – замена лексической единицы языка оригинала словосочетанием, дающим более или менее полное объяснение или определение этого значения на языке перевода.

Перевод с одного языка на другой требует различных лексическо-грамматических трансформаций, таких как грамматические замены, перестановки, членение и объединение предложений, лексических добавлений, экспликация, компенсации, смысловое развитие, сужение, расширение и т.п. Все вышеперечисленные трансформации могут использоваться при переводе и локализации английского медиатекста компьютерной игры.

Выбор приемов лексико-грамматических трансформаций при переводе во многом зависит от переводческой стратегии, понятия и особенностей которой мы рассмотрим далее.

Понятие «стратегии перевода» пришло в широкий обиход современного переводоведения и часто встречается в научных и учебных трудах. При этом, значение данного словосочетания имеет множество трактовок, поэтому, в первую очередь, определимся, что же можно считать стратегией перевода. [24]

Во английском языке слово «strategy» обладает неоднозначной семантикой и может переводиться как «методика», «линия поведения», «алгоритм», «стратегия» и т.п. Таким образом, сам перевод данного понятия (кстати, являющийся типичным «калькированием») отражает неопределенное состояние представлений ученых о переводе.

Словосочетание «стратегия перевода» широко использовалось в работах А.Д. Швейцера, В. Н. Комиссарова и продолжает использоваться сторонниками их учений. В тоже время, этому термину исследователями придаются разнообразные смысловые интерпритации. В широком значении данное выражение употребляется в значении «как следует правильно переводить».

Стратегия в устном переводе обычно понимается под использованием приемов и способов, которые обеспечивают адекватный приём, обработку и передачу последовательных фрагментов сообщений

другого языка. В письменном переводе «стратегии» можно определить как что-то приближенное к определенной программе действий. Особенно большое различие наблюдается, когда речь заходит о художественном переводе, где работа с текстом предполагает постоянное обращение к оригиналу и переосмысление.

Комиссаров В.Н. в работе «Современное переводоведение» определяет стратегию как «своеобразное переводческое мышление, которое лежит в основе действий переводчика». [7] Мы будем исходить из трактовки А.Д. Швейцера, который понимает под стратегией перевода программу переводческих действий, обеспечивающих адекватность перевода.[24] Поэтому довольно удачным следует признать определение стратегии перевода М.А. Межуева (вытекающее из швейцеровского понимания): стратегия перевода – это «система целенаправленных преобразований, служащих выполнению определенного замысла» .

А.Д. Швейцер считал, что перевод как процесс состоит из двух основных этапов: выработки программы переводческих действий (стратегии) и претворения в жизнь этой программы. [24]

С другой стороны, словосочетание «стратегия перевода» употребляется для обозначения всевозможных общих переводческих подходов. Часто говорят о «стратегиях буквального и вольного перевода», «стратегии жанровой поэтической стилизации», «стратегии нерифмованного перевода». Н. К. Гарбовский в своем учебном пособии «Теория перевода» утверждает, что стратегия перевода – это определенная генеральная линия поведения переводчика, стратегия преобразования им исходного текста в виде «деформации» последнего. [4]

Э.Честерман предлагает делить переводческие стратегии на три категории: синтаксические и грамматические стратегии (затрагивающие чисто синтаксические изменения, т.е. буквальный перевод, заимствования, кальки, изменения структуры предложения), семантические стратегии

(изменения, относящиеся преимущественно к лексической семантике и значению грамматической основы, т.е. синонимия, антонимия, парафразы и тропы) и прагматические стратегии (касающиеся отбора информации из оригинального текста, т.е. культурная фильтрация, информационные изменения, иллокутивные изменения, частичный перевод и др.). [18]

Таким образом, можно сказать словами Комиссарова, что «переводческая стратегия» не носит конкретного характера, а является «своеобразным переводческим мышлением, которое лежит в основе действий переводчика» [5].

Попытки конкретизировать список порделений «стратегий перевода» и составить перечень отличных стратегий, образующих общую «стратегию перевода» (переводчика), включают как общие подходы, методы, планы, так и действия – осознанные и полуинтуитивные.

Стратегии работы переводчиков в общем смысле можно разделить на две категории:

1. Стремление к буквальному копированию оригинала, калькированию. К примеру, С. Флорин выдвигал такую главную переводческую заповедь: «Не прибавляй. Не убавляй. Не изменяй. Не украшай» [15].
2. Стремление создать эквивалент оригинала; адаптировать текст оригинала к другому языку, трансформируя его и сделав «адекватным».

Как видно, первый подход основан на точности, конкретности, сохранении структуры оригинального текста, а другой позволяет приближенную описательную интерпретацию в конечном варианте с помощью средств переводящего языка. Иными словами, «эквивалентность» противопоставляется «адекватности». При первом подходе основной ценностью является точность и четкость передачи внутренней организации исходного текста, доскональная смысловая

верность. Второй подход главным считает легкость восприятия и «читабельность» нового текста на языке перевода. [23].

Перевод может быть **адекватным в целом и эквивалентным на уровне отдельных сегментов текста** (то есть отношения эквивалентности устанавливаются между всеми сегментами оригинала и перевода, как правило, не на уровне цели коммуникации).

Перевод может быть **адекватным, но не эквивалентным на уровне отдельных сегментов текста** (речь идет о том, что отношения эквивалентности устанавливаются между сегментами на уровне цели коммуникации).

Перевод может быть **эквивалентным, но не адекватным**. Это тот случай, когда переводчик, в погоне за точностью перевода, упустил смысл переводимого текста, не понял его назначение, коммуникативную интенцию автора.

Перевод может быть **неэквивалентным и неадекватным**. Чаще всего подобное встречается в специальных видах перевода (например, в научно-техническом), когда переводчик в силу своей языковой некомпетентности или незнания предмета речи допускает неточности, искажения содержания, из-за которых информация передается в измененном виде.

Переводчики, следующие идее «эквивалентности», ищут наиболее близкие к подлиннику варианты и часто сталкиваются с проблемой «непереводимости»: далеко не каждому слову или явлению одной языковой среды есть точное соответствие в другой. Культурные реалии народов могут очень сильно различаться.

Переводчики, отдающие приоритет «адекватности», стремятся передать смысл оригинала так, чтобы не возникало ситуации «непереводимости». Передача смысла происходит с помощью «адаптации».

Отсутствующие в языковой среде понятия и явления меняются на аналоги, наиболее близкие по смыслу. Так возникает проблема искажения оригинала.

Непереводимость и искажение — две главнейшие проблемы перевода. Для их преодоления переводчики создают новые стратегии и модели перевода, исходя не из требований «эквивалентности» и «адекватности», а из возможности рассматривать целостную ситуацию в тексте оригинала и максимально точно ее воспроизводить при переводе. Подобный подход учитывает всю совокупность объектов и явлений, реальных и воображаемых, а также их взаимосвязи в тексте оригинала, что устанавливает паритет между «эквивалентностью» и «адекватностью».

Английский лингвист и переводчик Питер Ньюмарк классифицирует стратегии перевода таким образом:

- 1) **Пословный перевод** – каждое слово текста оригинала переводится в отрыве от контекста, причем словам подбираются самые распространенные первые значения. При этом сохраняется порядок слов оригинала. Подобная стратегия применима при черновом переводе, или когда нужно передать общий смысл текста. Такой вид перевода мало чем отличается от машинного.
- 2) **Буквальный перевод** – слова снова переводятся отдельно, изолированно от контекста. Однако изменяется порядок слов – грамматические конструкции трансформируются на язык перевода. Такой перевод, как и предыдущий, требует тщательного редактирования.
- 3) **Точный перевод** – переводчик старается наиболее точно перевести контекстный смысл лексических единиц при ограниченном количестве синтаксических конструкций. Данная стратегия наиболее часто применяется при переводе технических текстов, когда важно содержание, а не форма.

- 4) **Семантический перевод** – похож на точный перевод, однако больше внимания уделяется эстетической ценности текста оригинала.
- 5) **Адаптация** – самый вольный тип перевода. Чаще всего используется при переводе художественной литературы, особенно поэзии, когда происходит замена, как лексических единиц, так и синтаксических конструкций.
- 6) **Свободный перевод** – перевод, после которого не сохраняется стиль, форма и содержание оригинального текста. Подобный вид перевода используется, когда текст оригинала не нужно воспроизводить с высокой точностью, а необходимо передать только основную идею, к примеру, как при рерайте иностранного текста.
- 7) **Идиоматический перевод** – для этой стратегии характерно использование большого количества разговорных и идиоматических единиц, даже если они отсутствуют в оригинале. Часто встречается при устном переводе в неофициальной обстановке.
- 8) **Коммуникативный перевод** – в русских источниках такой перевод называется литературным. Цель такого перевода - привести текст в соответствие с нормами языка, на который выполняется перевод, то есть сделать его как можно более комфортным для восприятия читателем.

В итоге, процесс перевода всегда сопряжен со следующими действиями:

- поиском однозначной трактовки;
- поиском синонимов;
- созданием аналогий;
- описанием;
- заменой с сохранением смысла;
- преобразованием фрагмента.

Следует также отметить, что очевидно существуют внутренние причины выбора и реализации стратегии, к которым, вероятно, можно отнести тип мышления переводчика, фактор личного отношения к тексту, метод перевода, которому отдает предпочтение переводчик, опытность и одаренность переводчика. Для работы над текстом компьютерной игры характерен коммуникативный перевод.

Если исходить из особенностей стилей мышления переводчиков, то стратегии перевода можно обозначить следующим образом:

- **Фокусированная стратегия перевода** – стратегия, сконцентрированная на передаче основного смысла текста, на фактической стороне содержания.
- **Фрагментарная стратегия перевода** – стратегия, ориентированная на передачу отдельных деталей текста, представляющихся важными либо с содержательной, либо со стилистической точки зрения.
- **Компенсированная стратегия перевода** – стратегия, ориентированная на соединение двух вышеобозначенных стратегий.

В.Н. Комиссаров различает следующие принципы переводческой стратегии [5]:

- переводчик может перевести лишь то, что он понял;
- нужно переводить смысл, а не букву оригинала;
- в содержании переводческого текста есть более и менее важные смысловые элементы;
- значение целого важнее значения отдельных частей; можно пожертвовать отдельными деталями ради правильной передачи целого;
- перевод должен полностью соответствовать нормам языка перевода.

Конечно, строгих правил для выбора стратегии перевода не существует, можно дать только общие рекомендации. Обычно переводчик

сам разрабатывает собственную, наиболее эффективную для себя тактику перевода, которая может включать в себя элементы нескольких разных стратегий.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I

В данной главе были поставлены задачи исследования теоретического материала по выбранной теме. Мы рассмотрели понятия «видеоигра» и «локализация», а также провели анализ данного процесса.

Современная компьютерная игра представляет собой сложный продукт, сочетающий различные виды текстовой, графической и аудиовизуальной информации, каждый из которых требует локализации.

Цель локализации состоит в создании приятного и удобного игрового процесса для конечного пользователя, учитывающего культурные особенности его страны проживания, но придерживающегося оригинальной концепции игры.

Локализация программного обеспечения представляет собой сложную многоуровневую задачу, решение которой предполагает наличие высокой квалификации команды переводчиков.

Первая глава представляла интерес в плане предоставления теоретического материала по рассматриваемому вопросу и приведения различных тезисов касательно локализации и перевода. В следующей главе будет проведен анализ перевода, выявление особенностей, обобщение приемов, способов и переводческих стратегий для каждого из представленных жанров, которых необходимо придерживаться при локализации, а также даны рекомендации для переводчиков.

ГЛАВА II. АНАЛИЗ И ВЫДЕЛЕНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ И ПРИЕМОВ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПЕРЕВОДА НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОИГР

Как уже было упомянуто в предыдущей главе качественная локализация может помочь в распространении продукции. Правильная адаптация продукта на тот или иной язык позволит значительно увеличить уровень вовлеченности пользователя в процесс и принести ему больше впечатлений. Поэтому одна из первостепенных задач переводчика обеспечить наилучший вариант локализации. Однако, локализаторы часто не учитывают, что для каждого отдельного жанра видеоигры необходимо применять свои стратегии. Именно от этой жанровой классификации и зависит как сложность, объем, так и стилистическая ориентация перевода. В некоторых случаях для выполнения локализации недостаточно перевода только субтитров. Необходимо перевести диалоги, интерфейс, а также переозвучить реплики.

В качестве примеров нами были рассмотрены **5** видеоигр, из которых в качестве образцов было взято **120** примеров локализованных материалов. Однако, в работе представлено только **50** в качестве наиболее ярких экземпляров. На адекватность и эквивалентность были проанализированы различные варианты перевода и локализации текстовых единиц, а именно: реплик, имен собственных и текстовых описаний из игр различной жанровой направленности и с различной целевой аудиторией. Под эквивалентностью художественного перевода мы понимаем максимально возможную лингвистическую близость текста перевода тексту оригинала, под адекватностью художественного перевода

понимается воссоздание речевого воздействия на получателя сообщения оригинала в тексте перевода.

2.1 Примеры локализации и перевода на материале видеоигр жанра RPG

Игры жанра RPG (англ. role-playing games), так же как и MMORPG (англ. massively multiplayer online role-playing game), известны тем, что их можно охарактеризовать обилием текстовой и звуковой информации, которую необходимо правильно адаптировать для целевого потребителя, для того, чтобы игрок смог погрузиться во внутриигровую обстановку, в которой разворачивается действие компьютерной игры. Без должного перевода и локализации часто полноценное и качественное прохождение игры не представляется возможным.

Так как одним из самых важных элементов игр данного жанра являются персонажи, с которыми взаимодействует игрок, то и локализации их имён необходимо уделять внимание. Обычно в игре существует множество НПС (сокращение от англ. Non-Player Character — с англ. — «персонаж, управляемый не игроком») и у каждого есть свое собственное имя. Так называемые «говорящие» имена, которые можно часто встретить в играх, требуют от переводчика творческого подхода. При адаптации имён собственных локализатору следует выбрать значимые на смысловом уровне компоненты, а также использовать различные переводческие трансформации. Передача «говорящих» имен собственных на другой язык должна отражать содержание и смысл, заложенные в имя, то есть его наполнение на семантическом уровне, которое указывает на ряд особенностей героя или местности.

Табл. 1

Оригинал	Перевод	Трансформация:
Erik the Slayer	Эрик Грозный Убийца	Транскрипция+экспликация
Vekel the Man	Векел Воин	Транслитерация+модуляция
Alofheim Cold-Eye	Алофхайм Трезвеник	Транскрипция+модуляция
Alforunn Wealdwalker	Альфорунн Покоритель Пустоши	Транслитерация+модуляция
Angrenor Once-Honored	Ангренор Награжденный	Транслитерация+модуляция
Euthar Neckbender	Ютар Шеекрут	Транслитерация+калькирование
Little Buster	Маленький Паршивец	Калькирование
Pretty Sarah	Милашка Сара	Транскрипция+модуляция
Bumble	Спотыкушка	Модуляция
Knick Knack	Барахольщик	Модуляция
Three Dog	Тридогнайт	Переводческие новообразования
Eulogy Jones	Гробовщик Джонс	Транскрипция+модуляция
Beregrand the Bold	Берегранд Бесстыжий	Транскрипция+модуляция
Hakkon Wintersbreath	Гаккон Зимодых	Транслитерация+Калькирование
Lady Elegant	Леди Элеганта	Калькирование
Lee Bloodrake	Ли Кровопускатель	Транскрипция+Калькирование
Movran the Under	Мовран Поддатый	Транскрипция+модуляция

Проанализировав эти примеры можно сказать, что в большинстве случаев была использована такая пара трансформаций как: транслитерация\транскрипция+модуляция. Локализаторы руководствовались принятым решением сохранить благозвучие, что никак не повлияло на восприятие. В данных случаях перевод корректен, адекватен и эквивалентен.

Помимо имён важной особенностью, которую переводчику необходимо учитывать становится стилистически правильный перевод речи различных персонажей. Далее мы рассмотрим некоторые реплики Морриган - героини игр серии «Dragon Age». Согласно её предыстории она ведьма, живущая в лесу и на протяжении всей жизни не часто контактирующая с людьми.

Табл. 2

Оригинал	Перевод (1С - СофтКлаб)
<p>Well, well, what have we here? Are you a vulture, I wonder? A scavenger poking amidst a corpse whose bones were long since cleaned. Or merely an intruder coming to this darkspawned filled wilds of mine in search of easy prey? What say you, hmm? Scavenger or intruder?</p>	<p>Так, так, что у нас тут творится? Быть может ты стервятник, любитель покопаться в обглоданных костях? Или ты просто гость незванный, что рыщет по моей пустыне в поисках добычи. Что говоришь ты, хм? Ты завладеешь желаешь этим местом или копаться в мусоре?</p>

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: использование коммуникативной стратегии, целостное преобразование, модуляция.

Табл. 3

Оригинал	Перевод (1С - СофтКлаб)
You there, handsome lad. Tell me your name and I should tell you mine. <i>Let us be civilized.</i>	Эй, красавчик! Скажи мне свое имя, ну а я скажу своё, <i>чтоб соблюсти приличия.</i>

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: модуляция

Табл. 4

Оригинал	Перевод (1С - СофтКлаб)
They are fools to get in our way. I say we teach them a lesson.	У них хватило глупости преградить нам путь, я предлагаю проучить их.

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: модуляция

Табл. 5

Оригинал	Перевод (1С - СофтКлаб)
Away! Away with you. I shall have no more of your <i>pestering!</i>	Прочь! Прочь уйди! Довольно мне твоих <i>гонений злобных!</i>

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: модуляция

Табл. 6

Оригинал	Перевод (1С - СофтКлаб)
One wonders what this guardian's purpose is. <i>Beware of its' traps.</i>	Хотела б цели стража я понять. <i>Будь осторожен, ставит он ловушки.</i>

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: модуляция

Табл. 7

Оригинал	Перевод (1С - СофтКлаб)
The man who was to respond to your signal quit the field. <i>The darkspawn won your battle.</i> Your friend...He is not taking this well.	Покинул поле тот, кто должен был на ваш сигнал ответить. <i>Порождения тьмы победу одержали.</i> Твой друг... переживает очень сильно.

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный

Прием перевода: модуляция

Табл. 8

Оригинал	Перевод (1С - СофтКлуб)
Just do not buy anything. <i>Or</i> touch anything. <i>Or</i> ...sit anywhere.	Только не надо здесь покупать ничего. <i>И</i> трогать. <i>И</i> присаживаться...

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный

Прием перевода: модуляция

Как можно заметить даже небольшие ошибки при переводе создают проблемы с целостностью образа в русской локализации. В оригинале персонаж использовал в речи слова торжественно-возвышенной стилистики, что делает данную роль сложной для адаптации. Но из-за недостаточной переводческой компетенции в некоторых случаях локализаторы создали новый характер для персонажа с уже имеющейся предысторией. В итоге возник карикатурный поэтический стиль, неподходящий для всех внутриигровых ситуаций, ведь в русском варианте игры данная героиня говорит белым стихом в уместных и неуместных ситуациях.

Следующее условие, на которое переводчику необходимо обращать внимание - это обстановка в которой находятся персонажи и место действия истории. Чаще всего такие детали указываются в техзадании, выданном заказчиком. Зачастую ошибки такого характера при

локализации, как уже было сказано, вызывают у потребителя трудности и приводят к проблемам в игровом процессе. Примером может послужить ошибка в переводе игры "*Fallout: New Vegas*". У игрока есть возможность спросить у НПС секретаря, где найти определенного персонажа:

Табл. 9

Оригинал	Перевод
Ambassador Crocker can be found in his office through the door to my right at the end of the hall.	Посол Крокер в своем кабинете в правую дверь в конце вестибюля.

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: дословный перевод, опущение

В данном случае реплику следовало бы перевести как «Посол Крокер в своем кабинете, справа от меня в конце вестибюля.». Следует заметить, что НПС находится лицом к персонажу игрока и из-за того, что, казалось бы, такая незначительная деталь была упущена, игроку придется потратить значительное количество времени на поиск нужной локации.

Еще один пример некорректно выполненного перевода:

Табл. 10

Оригинал	Перевод
This from the guy who walked from I-15 to the <i>Colorado River</i> looking for his lost package	И это говорит парень, который прошел от трассы 15 до <i>Рио-Колорадо</i> в поисках пропавшей посылки

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный

Прием перевода: дословный

Переводчиками не был учтен, тот факт, что действие игры происходит на территории США и упоминание реки Рио-Колорадо, которая находится в Аргентине, здесь вовсе неуместно.

Табл. 11

Оригинал	Перевод
A-A-A-A-A-A...No? Okay. A-A-A-A-A-A-C... No. Wait, did I do B? Do you have a pen? Start writing these down.	A-A-A-A-A-A... Нет? Так, А-А-А-А-А-Б...Нет, стоп, я уже пробовал Б? У тебя есть ручка? Записывай.

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный

Прием перевода: компенсация

В оригинале во время взлома компьютера персонаж использует первую и третью буквы английского алфавита «a» и «c» и забывает использовал ли уже вторую «b», чтобы у российского игрока не возникали вопросы, например, почему в русском дубляже используется русский алфавит или почему в игре американского производства пусть и дублированной используется русский, где первая и третьи буквы алфавита «a» и «b» соответственно, локализаторы заменили буквы на «a» и «б», что созвучно и с вариантом из латиницы «a» и «b».

Помимо места действия и обстановки, локализаторам необходимо учитывать особенности персонажей, которые принимают участие в сюжете:

Табл. 12

Оригинал	Перевод
<p>Ha... That sounded real. No! That was actually an impression of you. Actually. Because you just fell into my trap.</p>	<p>Ха, ты производишь именно такое впечатление, поскольку ты попалась на мою уловку, ага.</p>

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: целостное преобразование

Изначально в оригинале слово “Impression” было использовано в значении “пародия”. Персонаж попытался сделать вид, что не от неожиданности закричал, а просто изображал главную героиню, которая, стоит заметить, не произносит ни единого слова за весь игровой процесс. В результате чего теряется комический эффект фразы. Корректный перевод: «Ха! Это...звучало натурально. Нет! На самом деле я изображал тебя.»

Другая неотъемлемая часть игр жанра RPG - это текстовые описания и названия навыков, классов, предметов, внутриигровых записок или же книг. В большинстве случаев заказчиком должен предлагаться глоссарий, в который включен список предметов, имен персонажей, названий квестов, заклинаний и всего того, что должно иметь только одно общее название. Очевидно, что отсутствие глоссария может привести к

значительным затруднениям при локализации, таким как несовпадениям терминов, от чего в конечном счёте страдают игроки.

Например, в игре "*Fallout 4*" персонаж игрока может примерить на себя личность супергероя:

Табл. 13

Оригинал	Перевод
The Silver Shroud	Серебряный Плащ

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: компенсация

В русской локализации вместо варианта “Серебряный Саван” герой получил прозвище “Серебряный Плащ”. Очевидно, что переводчики сделали интертекстуальную отсылку на известный в России мультсериал “Чёрный Плащ”. В оригинале же имя персонажа имеет прямое отношение к этой похоронной одежде. Более того, коронная фраза самого «Плаща» звучит как: «*Смерть пришла за тобой, злодей, и я её Саван*». При том, что в одном из диалогов с персонажем упоминается дословный вариант перевода.

Перевод названий навыков и предметов всегда представляется непростой задачей. В играх жанра RPG обычно присутствует большое количество различных предметов, оружия, вещей, которые могут быть использованы игроком.

Табл. 14

Оригинал	Перевод
Jury Rigging	Очумелые ручки

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: модуляция

Перевод является отсылкой к проекту 1-го канала телевидения России с одноименным названием. Буквальный вариант — «Сооружение из подручных материалов».

Табл. 15

Оригинал	Перевод
Shotgun Surgeon	Два ствола

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: модуляция

Название и описание способности в русской версии вводят игрока в заблуждение, так как способность действует не только на двуствольные ружья. Вариант локализаторов не имеет ничего общего с оригинальным названием и изображением способности. Приблизительно это название можно перевести как «Ружейный хирург» (понимая «хирург» как синоним слова «мастер»).

Табл. 16

Оригинал	Перевод
Things to Come!	Кто ищет, тот найдёт!

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: модуляция

Некорректный перевод. Возможные варианты — «Нечто приближающееся!», «Грядущее!». Вероятно, при переводе была утеряна отсылка к фантастическому фильму «Облик грядущего» (англ. Things to Come), снятому по роману Герберта Уэллса.

Табл. 17

Оригинал	Перевод
Old Glory	Слава Старого мира

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: модуляция

При локализации упущена отсылка к названию одного из знаменитых флагов США, получивших собственное имя «Старая слава» или «Доблесть прошлого».

Табл. 18

Оригинал	Перевод

Large wasteland tequila	Крепкая пустошная текила
-------------------------	--------------------------

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: дословный перевод

Некорректный перевод. В оригинале речь идёт не о крепости напитка, а об объёме. Правильный вариант по смыслу — «Большая бутылка пустошной текилы».

Табл. 19

Оригинал	Перевод
«Pew –Pew»	«Пью-Пью»

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный

Прием перевода: компенсация

Переводчиками был выбран неправильный вид транскрипции звукоподражательного названия (выстрелы), правильный вариант — Пиу-Пиу.

Табл. 20

Оригинал	Перевод
Vance gun brochure	Брошюра Вэнса об оружии

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: дословный перевод

В данном примере можно заметить, что локализаторы допустили синтаксическую ошибку при переводе. Это заметка об оружии Вэнса, а не заметка Вэнса об оружии.

Часто разработчики любят добавлять интертекстуальные отсылки в тексты и реплики. Переводчикам-локализаторам необходимо учитывать интертекстуальность переводимых материалов на языке оригинала, для того, чтобы обеспечить их понимание потребителями на языке перевода.

Табл. 21

Оригинал	Перевод
I got better.	Мне удалось выжить.

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: модуляция

Эту фразу персонаж игрока произносит после вопроса о том, как тому удалось выжить после покушения на его жизнь. Из-за некорректного перевода утерян саркастичный подтекст ответа, а также отсылка к одной из самых известных шутливых цитат фильма «Монти Пайтон и Священный Грааль». Корректный перевод: «Мне полегчало.»

Табл 22

Оригинал	Перевод
I need your clothes. Give them to me. Now.	Я тебя никуда не поведу, но мне нужны твои шмотки.

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: модуляция

Неправильный перевод довольно известного интертекста из-за чего потеряна отсылка к знаменитой фразе из фильма «Терминатор».
Корректный вариант: «Мне нужна твоя одежда. Отдай её. Сейчас же.»

Проанализировав примеры, нами было составлено процентное соотношение адекватности и эквивалентности переведенных материалов, график выглядит таким образом:

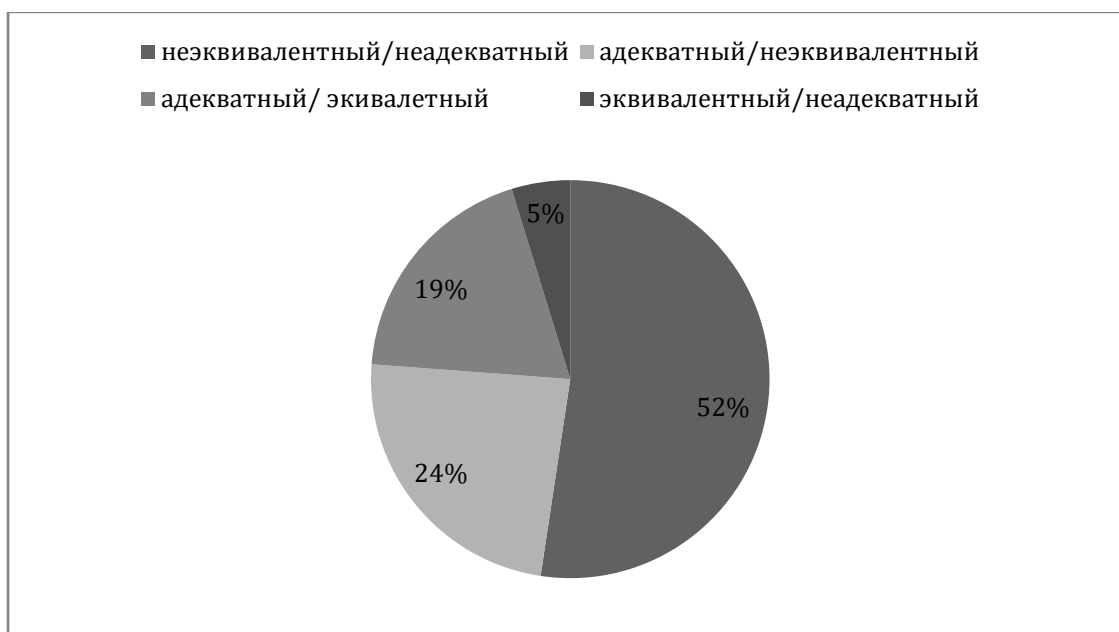


Рис. 1 Соотношение адекватности и эквивалентности при переводе жанра "RPG"

Как можно заметить чаще всего у локализаторов не получается отразить адекватность в своих переводах. Данное (52%) процентное соотношение может быть связано с тем, что во время работы локализаторы могли столкнуться с такими проблемами, как:

- Изоляция от контекста;
- Незнание истории и особенностей игровой вселенной
- Недостаток переводческой компетенции в области культурных отсылок;
- Нехватка времени на выполнение качественного перевода

2.2 Примеры локализации и перевода на материале видеоигр жанра MMOFPS

Игры жанра MMOFPS (англ. Massively multiplayer online first-person shooter) отличаются тем, что они сконцентрированы на воссоздании насыщенного быстрого игрового процесса между игроками, что должно учитываться при переводе. В наше время широко распространены командные FPS, где игрок выбирает персонажа со своим набором особенных навыков и характером, который, как и в случае перевода игр жанра RPG, должен учитываться. Так фразы, произнесенные игровыми героями должны оставаться лаконичными, но в то же время передавать сущность героя.

Нами были проанализированы фразы из MMOFPS “Overwatch”, где большая часть представленных реплик используется в качестве насмешек над побежденными противниками - данный факт также должен быть отражен в локализации.

Табл. 23

Оригинал	Перевод (Blizzard Entertainment)
Just squishing a bug.	Благодарим вас за обращение. Ваше мнение очень важно для нас.

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: целостное преобразование

Игра слов – в английском «bug» может означать как жука, так и ошибку в программе. Учитывая, то, что персонаж, произносящий эту фразу хакер, то корректный перевод выглядел бы так: Устраняю ошибку.

Табл. 24

Оригинал	Перевод (Blizzard Entertainment)
Would you like the sponge or the spray?	Присутствие медика на матче обязательно.

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: целостное преобразование, генерализация

Оригинал фразы отсылает на методы устранения травм, полученных в поле во время спортивных матчей. Так как в русском языке нет эквивалента фразы, локализаторы передали общий смысл фразы.

Табл. 25

Оригинал	Перевод (Blizzard Entertainment)
-----------------	---

From one thing, know ten thousand things.	Пали мои враги. Так облетает в ветвей сакуры цвет.
---	--

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: целостное преобразование

Некорректный перевод. Потеря контекста и мисинтерпретация.

Корректная версия: «Познав одну вещь, поймёшь десять тысяч.»

Табл. 26

Оригинал	Перевод (Blizzard Entertainment)
I am mother Russia	Я гордость России.

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: целостное преобразование

В оригинале героиня, произнося реплику делает акцент на “am”, таким образом, демонстрируя свою силу и силу своей страны. Перевод корректный, общий смысл фразы передан.

Табл. 27

Оригинал	Перевод (Blizzard Entertainment)
In Russia game plays you.	Бросай курить, вставай на лыжи.

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: целостное преобразование

При переводе была потеряна отсылка на известную в сети Интернет шутку (Russian Reversal). Перевод считается некорректным, ведь локализаторы не учли возраст и, соответственно, увлечения аудитории. Также стоит отметить излишнюю, избыточную локализацию, которая не встраивается в общую концепцию игры.

Табл. 28

Оригинал	Перевод (Blizzard Entertainment)
Sake!	Коничива!

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: целостное преобразование

Так как рейтинг игры 12+, то в целях культурной адаптации к законам нашей страны название традиционного японского алкогольного напитка было заменено на приветствие.

Табл. 29

Оригинал	Перевод (Blizzard Entertainment)
You have to watch out for the one percent.	Не связывайся с лучшими.

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: генерализация

Персонаж произносящий данную реплику является выходцем из состоятельной семьи. Поэтому идет ссылка на так называемый «один процент», которым в США принято называть крайне влиятельных и богатых людей, которые составляют 1% от населения страны. Перевод корректный, общий смысл фразы передан.

Табл. 30

Оригинал	Перевод (Blizzard Entertainment)
Noone likes a squealer.	Не кудахтай!

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: модуляция

В оригинальном контексте слово «Squealer» может быть переведено, как «нытик». На наш взгляд корректная версия должна быть такой: «Нытикам здесь не место».

Табл. 31

Оригинал	Перевод (Blizzard Entertainment)
Takes a woman to know it.	Только женщина подскажет, только женщина поймет.

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: целостное преобразование

Корректная версия: «В этом разберётся только женщина».

Табл. 32

Оригинал	Перевод (Blizzard Entertainment)
More lost than the moon in the winter.	Как снег на ветру.

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: целостное преобразование

Так как персонаж, произносящий данную реплику, арабского происхождения, она употребляет пословицы из родного языка. Оригинал является переводом одной из арабских поговорок, смысл которой заключается в том, что во время зимы луна видна в течение большего периода времени, чем в любой другой сезон года, поэтому можно сказать, что она потерялась. На наш взгляд эквивалентная корректная версия должна быть такой: «Пропал с небосвода, словно молодой месяц».

Табл. 33

Оригинал	Перевод (Blizzard Entertainment)
Looks like that apple a day thing didn't work out for you.	Кто с яблоком дружен, тому врач не нужен... Ясно, понятно.

Степень адекватности перевода: неадекватный

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный

Прием перевода: целостное преобразование

Корректный перевод выглядел бы так: «Похоже, тот совет с яблоком тебе вовсе не помог».

Оригинал	Перевод (Blizzard Entertainment)
Come with me if you want to live.	Держись рядом, если хочешь жить

Степень адекватности перевода: адекватный

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный

Прием перевода: модуляция

В контексте оригинала данный перевод известной интертекстуальной фразы из фильма «Терминатор» - корректен.

Проанализировав примеры, принадлежащие к жанру "MMOFPS", нами было составлено процентное соотношение адекватности и эквивалентности переведенных материалов, график выглядит таким образом:

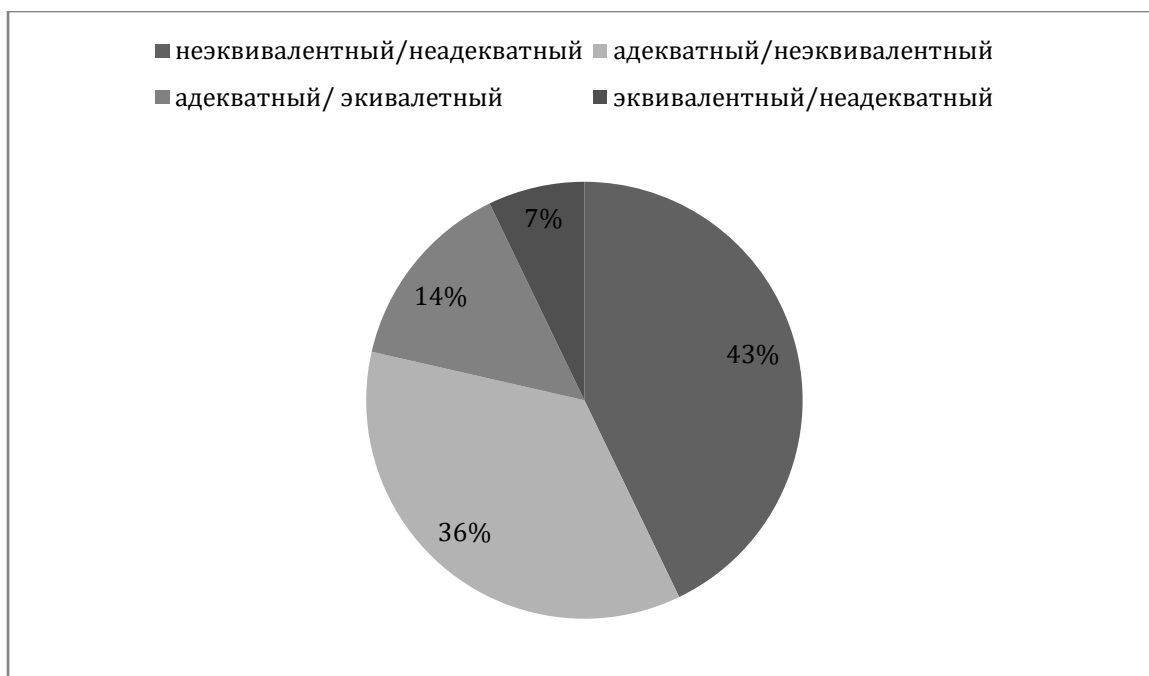


Рис. 2 Соотношение адекватности и эквивалентности при переводе жанра "MMOFPS"

Как и в случае с переводом игр "RPG", при локализации игр жанра "MMOFPS" локализаторам также не удастся передавать адекватность и эквивалентность материала. Это может быть связано с такими факторами, как:

- Нехватка переводческой компетенции в области интертекстуальных отсылок;
- Незнание геймплейных особенностей;
- Чрезмерное желание русифицировать медиатекст видеоигры, что приводит к чрезмерной оторванности от оригинала на всех уровнях.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II

Во второй главе нами был проведен анализ различных примеров локализации англоязычных видеоигр, были составлены сопоставительные таблицы, а также оценены адекватность и эквивалентность перевода. Изучив примеры локализации отдельных реплик, текстов, описаний и имен собственных из конкретных жанров игр, мы столкнулись с некоторым количеством ошибок и неточностей на разных уровнях (семантический, грамматический, стилистический, прагматический), которые влияют как на сам процесс игры, так и на эмоциональную составляющую игрока. Так же мы выяснили, что - для перевода и локализации в жанра RPG чаще характерны следующие переводческие приемы: модуляция, транслитерация, транскрибирование; для MMOFPS – это целостное преобразование и генерализация.

Что касается наиболее часто встречающегося соотношения адекватности и эквивалентности при локализации, то чаще всего конечный перевод остается неэквивалентным и неадекватным.

По итогам проведенного нами исследования мы смогли сформулировать ряд рекомендаций и советов для локализаторов, направленных на улучшение качества перевода видеоигр. Говоря обо всех жанрах вместе, прежде всего необходимо:

- учитывать грамматические особенности языка;
- учитывать особенности оформления интерфейса (использование специальных символов, буквы «Ё»)
- учитывать интертекстуальность переводимых материалов на языке оригинала, для того, чтобы обеспечить их понимание потребителями на языке перевода;
- учитывать особенности, законы и определенные стандарты локального рынка. Однако, стоит отметить, что чрезмерное рвение

локализовать игру зачастую приводит к отрицательному эффекту: потере образа, смысловой составляющей, общей атмосферы игры и пр.

При переводе RPG переводчику требуется:

- изучить игровой мир, его историю и особенности;
- обращать особое внимание на стиль речи персонажей в оригинале для того, чтобы передать их самобытность при переводе;
- запросить у заказчика глоссарий, описания и концепт-арты, если таковые имеются, для обеспечения наилучшего понимания игровой ситуации.

Что касается перевода MMOFPS, то при локализации следует учитывать следующие факторы:

- аудиторию, на которую рассчитан продукт;
- особенности игрового процесса;
- том что, в некоторых случаях имеет место быть юмор, который также желательно передать при переводе.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе нами было проведено исследование перевода и локализации англоязычных видеоигр. Работа состоит из двух частей. В первой части были рассмотрены такие понятия как “видеоигра” и “локализация”, а также проведен анализ этого процесса. Были определены и описаны основные переводческие стратегии и приемы. Во второй части работы был проведен анализ примеров с выделением жанровых особенностей, которые влияют на перевод при локализации, анализ переводческих стратегий, к которым должен обращаться переводчик во время работы над материалом, а также анализ трансформаций, участвующих в переводе. Кроме того, были приведены количественные данные и составлены основные рекомендации для перевода и локализации англоязычных видеоигр, основываясь на их жанровой принадлежности.

Рекомендации, составленные по итогу произведенного анализа, призваны помочь в решении проблем, возникающих при переводе и локализации видеоигр определенных жанров.

Общие рекомендации для локализаторов включают в себя: требования воздержаться от неуместного перевода, который относится к российской лингвокультуре, но никак не относится к игре; соблюдения технических требований; а так же умение распознавать интертекстуальные отсылки.

При переводе видеоигр жанра “RPG” локализатору необходимо иметь общие познания об игровом мире серии, с которой ему необходимо работать, уделять особое внимание особенностям персонажей, а также запрашивать дополнительные творческие материалы для лучшей ориентации в контенте.

Говоря о локализации жанра “ММОFPS”, то в этом случае переводчику-локализатору рекомендуется помнить о целевой аудитории продукта, а также специфике геймплея данного жанра в целом.

При составлении данного списка были учтены и технические особенности, с которыми может столкнуться переводчик.

Подводя итог, мы хотим отметить, что заданные во введении цели и задачи достигнуты, вопрос перевода и локализации остается актуальным, поскольку единого подхода в данном деле нет.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Учебники, монографии, статьи

1. Брандес, М.П. Критика перевода. Практикум по стилистико-сопоставительному анализу переводов немецких и русских художественных текстов [Текст] / М.П. Брандес. – М.: КДУ, 2006. – 240 с.
2. Ванников, Ю.В. Проблемы адекватности перевода. Типы адекватности, виды перевода и переводческой деятельности [Текст] / Ю.В. Ванников. – М.: Наука, 1988. – 150 с.
3. Водак, Р. Язык. Дискурс. Политика [Текст] / Р. Водак. – Волгоград: Перемена, 1997. – 50 с.
4. Гарбовский, Н.К. Теория перевода [Текст] / Н.К. Гарбовский. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. – 544 с.
5. Зеленовская, А.В. Понятия «Компьютерный дискурс» «Интернет-дискурс», «Виртуальный дискурс» [Текст] / А.В. Зеленовская – Новосибирск: Центр языка и культуры, 2014. – 150 с.
6. Зилев, В.М. Локализация компьютерных игр и проблема её качества [Текст] / В.М. Зилев, А.И. Сюткина – Пермь: Пермский национальный исследовательский политехнический университет, 2015. – 2000 с.
7. Комиссаров, В.Н. Современное переводоведение [Текст] / В.Н. Комиссаров – М.: ЭТС, 2002. – 500 с.
8. Комиссаров, В. Н. Общая теория перевода [Текст] / В.Н. Комиссаров. – М.: ЧеРо, совместно с Юрайт, 2000. – 200 с.
9. Комиссаров, В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) [Текст] / В. Н. Комиссаров. – М.: Высш. шк., 1990. – 253 с.

10. Литвинова, Е.С. Подъязык любителей и разработчиков компьютерных игр – профессиональный язык или жаргон? [Текст] / Е.С. Литвинова. – Екатеринбург: МНИЖ, 2014. – 200 с.
11. Райс, К. Классификации текстов и методы перевода. Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике [Текст] / К. Райс – М.: Международные отношения, 1978. – С. 202–228.
12. Сдобников, В. В. Теория перевода [Текст] / В.В. Сдобников, О. В. Петрова. – М.: АСТ: Восток-Запад, 2006. – 448 с.
13. Соловьева, А.В. Профессиональный перевод с помощью компьютера [Текст] / А.В. Соловьева – СПб.: Питер, 2008. – С. 54.
14. Тюленев, С. В. Теория перевода [Текст] / С. В. Тюленев. – М.: Гардарики, 2004. – 336 с.
15. Швейцер, А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты [Текст] / А. Д. Швейцер. – М.: Наука, 1988. – 215 с.
16. Шершевский, Л. А. Методика контроля точности и достоверности расчетных данных в распределенных системах мониторинга и автоматизированного управления [Текст] / Л.А. Шершевский, А.А. Сидоров. – Самара: Известия Самарского научного центра РАН. 2002. – 170 с.
17. Шурлина, О.В. Трудности «Локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения [Текст] / О.В. Шурлин – Воронеж: Вестник ВГУ. 2014. – С. 83-87
18. Щемеров, И. А. Роль и место компьютерных игр в современной культуре [Текст] / И. А. Щемеров – Томск: ГОУ ВПО «Томский государственный университет» 2011. – С. 65-69

Иностранная литература

19. Esselink, B. A Practical Guide to Localization [Текст] / B. Esselink. - Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. – 88p.

20. O'Hagan, M. Game Localization: translating for the global digital entertainment industry [Текст] / М. О'Хэган, С. Мангирон. – Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2013. – 91р.

Словари

21. Большой энциклопедический словарь. – М.: Большая Российская энциклопедия, СПб.: "Норит", 2000. – 1456 с.

Электронные ресурсы

22. Быкова, И.А. Межкультурная коммуникация: сопоставительное исследование когнитивно-культурных факторов перевода [Электронный ресурс] / И.А. Быкова // Режим доступа: <http://journals.rudn.ru/linguistics>, 2013, свободный
23. Кушнина, Л.В. Межъязыковая и межкультурная вариативность при переводе технических текстов: синергетический подход [Электронный ресурс] / Л.В. Кушнина Л.В, Л.К. Гейхман, А.О. Неганова // Режим доступа: <http://www.science-education.ru/pdf/>, 2015, свободный
24. Цыбина, Т.А. Лингвистический аспект локализации при переводе кинотитров [Электронный ресурс] / Т.А. Цыбина // Режим доступа: http://pglu.ru/upload/iblock/a8b/uch_2012_vi_00032.pdf, 2012, свободный
25. Семенов, А. Локализация игры: Взгляд со стороны переводчика [Электронный ресурс] / А. Семенов // Режим доступа: <http://app2top.ru/columns/lokalizatsiya-igry-vzglyad-so-storony-perevodchika-82281.html>, 2016, свободный
26. Островский, К. Исследование рынка игр в мире и России [Электронный ресурс] / К. Островский // Режим доступа:

- http://json.tv/en/ict_telecom_analytics_view/research-of-the-global-and-russian-gaming-market-2016, 2016, свободный
27. Morrigan [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://dragonage.fandom.com/wiki/Morrigan>, свободный
28. The elder scrolls [Электронный ресурс] Режим доступа: https://elderscrolls.fandom.com/ru/wiki/The_Elder_Scrolls_Wiki, свободный
29. Ошибки перевода Fallout 4 [Электронный ресурс] Режим доступа: http://ru.fallout.wikia.com/wiki/Ошибки_перевода/Fallout_4, свободный
30. Локализация компьютерных и мобильных игр [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://als.ltd/services/localization/games>, свободный
31. Компьютерная игра [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/es/79215/КОМПЬЮТЕРНАЯ>, свободный
32. Особенности локализации игр на иностранные рынки [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://habr.com/company/miip/blog/324496/>, свободный
33. Blizzard Entertainment [Электронный ресурс] Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Blizzard_Entertainment, свободный
34. Компьютерная игра [Электронный ресурс] Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_игра, свободный
35. Локализация компьютерной игры [Электронный ресурс] Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Локализация_компьютерной_игры, свободный
36. Фаргус Мультимедия [Электронный ресурс] Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Фаргус_Мультимедия, свободный

37. Фаргус Мультимедия [Электронный ресурс] Режим доступа:




https://www.old-games.ru/wiki/Творческая_группа_«Дядюшка

Рисёч», свободный

38.«СофтКлуб» [Электронный ресурс] Режим доступа:

<https://www.softclub.ru/company/about>, свободный

Приложения

1	ID	Symbol Count	Art	Original Text	EN (Proofread)	DE	ES	FR	IT
2	railway_station.e	15		Орел	Eagle	Adler	Águila	Aigle	Aquila
3	railway_station.tr	15		Труба	Trumpet	Trompete	Trompeta	Trompette	Tromba
									

B	C	D	E	F	G
ID	Symbol Count	NPC	Original Text	Tech Translate	Commentary
IDS_QUEST_NAME_100021		28 Mayor Smallcat	Важная ручка	Important Pen	
IDS_QUEST_TEXT_100021	150		Быть Искателем - очень важная должность. Нужно официально заполнить бумаги о Вашем назначении. Хм... Куда же пропала моя ручка?	To be a Seeker is an important post. We have to fill the documents about your appointment officially. Hm... Where is my pen?	
IDS_QUEST_WIN_100021	150		Эта ручка принадлежала предыдущему Мэру. Очень загадочный был человек. По слухам, у него был секретный тайник в этом кабинете. Может когда-нибудь мы найдем этот тайник.	This pen belonged to ex-Mayor. He was a mysterious person. There are rumors that he had a hiding-place in this cabinet. Maybe someday we will find it.	
IDS_QUEST_NAME_100022		28 Mayor Smallcat	Пропавшие вещи		

Приложение 1. ID — помогает понять, что за контекст; символы, картинки, оригинал. Если необходимо, переводчик добавляет комментарий.