



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

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

Особенности перевода и локализации англоязычных видеоигр

Выпускная квалификационная работа по направлению

45.03.02 Лингвистика


Направленность программы бакалавриата

«Перевод и переводоведение»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

95,3 % авторского текста
Работа рекомендована к защите
рекомендована/не рекомендована
«21» июня 2021 г.

зав. кафедрой английской
филологии 
Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнил:

Студент группы ОФ-403-074-4- 1

Исакова Алена Романовна

Научный руководитель: к.ф.н.,
доцент кафедры английской
филологии

Буланов Павел Георгиевич

Челябинск

2021



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ПЕРЕВОД КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР	6
1.1 Определение понятий «компьютерная игра», «перевод» и «локализация»	6
1.2 Стратегии и переводческие трансформации при переводе и локализации видеоигр.....	12
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I.....	23
ГЛАВА II. АНАЛИЗ И ВЫДЕЛЕНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ И ПРИЕМОВ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПЕРЕВОДА НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР	24
2.1 Примеры локализации и перевода на материале компьютерной игры «World of Warcraft»	24
2.2 Примеры локализации и перевода на материале видеоигр жанра RPG	34
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II.....	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	44
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	45

ВВЕДЕНИЕ

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

Актуальность исследования определяется несколькими факторами.

Во-первых, согласно объему рынка видеоигр (объем российского рынка видеоигр в 2020 году вырос на 35% и составил 163,4 млрд рублей, что в 2,5 раза выше роста рынка в 2019 году (14% до 121,3 млрд рублей)[8]) можно сделать вывод о том, что игровая индустрия становится всё более значимой частью культурной и экономической сфер жизни, наравне с киноиндустрией и телевидением; одновременно с этим, успех конкретных проектов, а, соответственно, и индустрии в целом, напрямую зависит от распространения на международном и локальных рынках.

Во-вторых, потребность локализации и перевода проектов для российского рынка вызвана тем фактом, что уровень владения английским языком среди потребителей в России невысок и не позволяет полноценно воспринимать игры на языке оригинала. [2]

В-третьих, подавляющее большинство работ относительно вопросов и особенностей перевода больше применимы к художественным текстам или деловому общению, нежели к продуктам индустрии видеоигр.

Объектом исследования является перевод англоязычных видеоигр.

Предметом исследования являются переводческие трансформации, используемые при переводе и локализации игровой лексики для русскоязычной аудитории.

Целью работы является выявление оптимальных способов перевода и локализации видеоигр.

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

1. Раскрытие понятий «видеоигра» и «локализация».

2. Анализ процесса локализации и перевода видеоигр.
3. Исследование перевода различных компонентов в англоязычных видеоиграх, а именно: реплик, имен собственных, локаций и достижений.
4. Выделение стратегий при переводе.
5. Оценка переводческой компетентности отдельных переводчиков видеоигр по критериям адекватности и эквивалентности.
6. Составление рекомендаций для локализаторов-переводчиков.

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

Практической базой исследования послужили текстовые материалы, взятые из видеоигр.

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

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

На защиту выносятся следующие положения:

1. При локализации важным фактором, влияющим на дальнейший игровой опыт потребителя, является адекватный и эквивалентный перевод реплик;
2. При локализации видеоигр переводчик в первую очередь использует для адаптации такие приемы, как: модуляция, транскрибирование, транслитерация.
3. В некоторых случаях для качественного перевода имен

собственных, названий локаций и достижений переводчику необходимо использовать такую стратегию перевода, при которой почти полностью утрачивается элемент эквивалентности.

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

ГЛАВА 1. ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ПЕРЕВОД КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

1.1 Определение понятий «компьютерная игра», «перевод» и «локализация»

Определение понятия «компьютерная игра»

Разные источники дают схожие определения:

- Компьютерная игра – техническая игра, в которой игровое поле находится под управлением ЭВМ или воспроизводится на экране дисплея. [4]
- Компьютерная игра - одно из основных и массовых применений микропроцессорной вычислительной техники, относящейся к досугу, воспитанию и образованию. [6]
- Компьютерная игра — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. [25]

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

Определение понятия «перевод»

- Перевод – это вид языкового посредничества, при котором на ПЯ создается текст, коммуникативно-равноценный оригиналу. Коммуникативная равноценность проявляется в его отождествлении рецепторами перевода с оригиналом в функциональном, содержательном и структурном отношении. [9]

Стратегические принципы перевода:

1. Понимание оригинала всегда предшествует его переводу (непонимаю – не перевожу).
2. Выделение более и менее важных элементов смысла.
3. Значение целого важнее значения отдельных частей (можно пожертвовать отдельными деталями ради правильной передачи целого).
4. Перевод должен полностью соответствовать нормам того языка, на который переводят. [10]

Однако перевод и локализация – это не одно и то же. У перевода и локализации всё же разные цели. У первого — перевести суть и смысл сообщения, у второй — донести исходный смысл с учётом множества факторов (культурные особенности, юридические аспекты и т.п.), которые могут повлиять на получение опыта от продукта.

Определение понятия «локализация» и анализ процесса локализации

Перед переходом к практической части, сначала нужно выяснить, что понимается под определением «локализация», из каких этапов складывается этот процесс, а также изучить ведущие 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 т.ч. и компьютерных игр) остается нерешенным целый ряд вопросов, которые связаны с тем, что такие программные продукты снабжаются русифицированным интерфейсом не в процессе 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 – это процесс подготовки программного и аппаратного обеспечения компьютерной игры к конкретным условиям продажи в новом регионе или стране. [6]

Несмотря на то, что иногда сложно различить понятия «перевод» и «локализация», всё же необходимо видеть разницу. Помимо лингвистической адаптации внутренних текстов ПО, локализация может включать в себя создание новых файлов и справочных руководств, запись аудиофайлов, преобразование аппаратного обеспечения, изменение отдельных фрагментов игры в соответствии с культурными особенностями определенного региона, добавление дополнительных участков для перемещения вырезанного материала. [6] Это позволяет сделать вывод, что перевод является частью более сложного и многогранного процесса локализации.

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» [30].

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» [24]. О. Шурлина говорит о том, что

«локализация - это процесс адаптации программного обеспечения к социально-культурным отличиям каждой страны» [31].

Следует заметить, что по большей части процесс локализации программного продукта сводится к переводу и культурной адаптации

объекта локализации, которым часто выступают компьютерные видеоигры, а также иногда веб-сайты.

Локализация компьютерных игр складывается из уже изученных в современном переводе 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 разделяет 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 аудиовизуального перевода» (создание субтитров и озвучивание диалогов) [29].

Этапы процесса локализации:

- Анализ материалов. Переводчик определяет участки текста, которые необходимо адаптировать для целевой аудитории. Это могут быть имена собственные, географические наименования и т.д.

- Перевод игровых текстов. Перевод выполняется только носителями языка, специализирующимися на переводе компьютерных игр.

- Перерисовка графики и текстур. Доработка или полное изменение визуальных элементов игры, если они не соответствуют нормам страны или несут

нежелательный смысловой оттенок 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 в полной мере соответствовать характеру персонажей и гармонично вписываться в атмосферу игры.

- Тестирование локализованной версии игры. Это 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. [7]

В процессе локализации видеоигр переводчик может столкнуться с большим количеством сложностей. Например:

- Зачастую на локализацию предоставляют не самое большое количество времени, что может привести к некачественному переводу.

Локализационный пакет (англ. localization kit) может состоять из ошибок сборки. Нередко звуковые файлы присылают в готовом виде, но не разделяют 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, подлежащая переводу, может быть прислана также в готовом виде; и если она не разделена по слоям, значит, локализаторам придётся провести большое количество времени в графических редакторах; комментарии могут быть перепутаны; пометки, которые не нужно переводить, стоят рядом с частями текста, которые должны быть переведены.

- Если игра имеет звуковое сопровождение, задача усложняется – слова должны совпадать с артикуляцией персонажей.

- Отсутствие глоссария. Глоссарий — это список игровых терминов, т.е. игровых реалий, которые должны называться единообразно.

Уровни глубины локализации видеоигр:

- Бумажная локализация – при выходе продукта на физических носителях и реализации в магазинах, локализуется всё, что написано на упаковке. Если игра продается не на физическом носителе, а на интернет- платформе, то переводится страница в магазине: описание продукта и скриншоты из игры. Этим ограничивается коробочная

локализация.

- Локализация интерфейса – это перевод не только текста на коробке, но и интерфейса, названия кнопок, страницы помощи, справочной информации.
- Текстовая локализация – перевод всех текстов в видеоигре (субтитры).
- Локализация с озвучкой – перевод диалогов и речи, которые в итоге озвучиваются русскими актерами.
- Графическая локализация – перевод всех надписей на текстурах. Например: вывески магазинов, заголовки газет и т.д.
- Глубокая локализация – адаптация под определенную культуру, в этом случае игра переделывается полностью. Изменениям подвергаются текстуры, диалоги, сюжет, модели персонажей. Довольно редкий способ локализации.

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

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

Blizzard Entertainment (сокр. Blizzard) – американская компания разработчик, издатель видеоигр. Компания славится репутацией разработчика классических игр, которые продаются в течение многих лет даже после выпуска. Может показаться, что она никак не относится к российскому рынку локализации, но Blizzard Entertainment издают и локализуют игры для России сами. [15]

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

Компания была основана в 1994 году, а в 2009 г. стала дочерним предприятием «1С». Издала большое количество популярных отечественных игр. [12]

Lazy Games – это компания-локализатор, которая занимается адаптацией видеоигр с 1999 года. Основные жанры: квест и детские игры. Компания участвовала в локализации игры «Ведьмак» (совместно с компанией Hedgehog Riders) [17]

Творческая группа «Дядюшка Рисёч» — это довольно известная команда переводчиков компьютерных игр, работавшая в период с 1996 по 2004 год для пиратских издателей. Переводам этой команды, вышедшим с 1999 года, присуще технически качественное исполнение, а также юмористический подход. [3]

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

1.2 Стратегии и переводческие трансформации при переводе и локализации видеоигр

При переводе и локализации компьютерной игры в большинстве случаев следует избегать метода дословного перевода. Для того, чтобы

качественно перевести оригинальный текст на другой язык, нужно пользоваться лексико-грамматическими преобразованиями, которые помогают 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 [31]. При переводе с английского языка на русский (как и в обратном направлении), грамматические и лексические трансформации неизбежны и необходимы.

Грамматическими трансформациями называются изменения структуры предложения, как и замены на синтаксическом и морфологическом уровнях. Такие 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 нужно подбирать другую лексическую единицу.

Можно также говорить и о комплексных лексико-грамматических трансформациях, при которых преобразования касаются и грамматических, и лексических сторон оригинала, либо являются межуровневыми, т.е. осуществляют переход от грамматических единиц к лексическим и наоборот.

Проводя трансформации, переводчику необходимо 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 культурных и социальных традиций, связанных с употреблением элементов текста; психологический фактор выражается в оценке

переводчиком меры информационной упорядоченности элементов текста на основании личного опыта и предположения об опыте автора исходного текста иполучателя переводного текста [2].

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 [28].

Например, 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 (частей речи, форм слова, членов предложения, типов синтаксической связи). Это наиболее разнообразные и распространенные трансформации.
2. Перестановки – это изменение порядка следования языковых элементов в тексте перевода по сравнению с текстом оригинала.
3. Синтаксическое уподобление – дословный перевод.
4. Членение либо объединение предложений. Обычно происходит по грамматическим причинам или благодаря смысловой связи предложений.

При переводе с английского языка на русский язык, необходимо найти слово в русском языке, которое является наиболее близким по своему значению английскому слову. В теории перевода такое слово называется лексическим или словарным соответствием [31]. 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 из русского языка.

Различают следующие виды лексических трансформаций:

Транслитерация – это графическая (т.е. буквенная) передача исходной лексической единицы с помощью алфавита переводящего языка.

1. Транскрибирование – это фонетическая передача исходной лексической единицы с помощью фонем переводящего языка.

Чаще всего используется в виде переводческого транскрибирования, которое включает в себя элементы транслитерации [28].

2. Калькирование – это воспроизведение не звукового, а комбинаторного состава слова или словосочетания, когда составные части слова (морфемы) или фразы (лексемы) переводятся соответствующими элементами переводящего языка. [2]

2. Лексико-семантические замены.

1. Сужение (т.е. конкретизация) – это замена слов языка оригинала с широким значением словами языка перевода с узким значением.

2. Расширение (т.е. генерализация) – это процесс, противоположный конкретизации, который заключается в замене частного общим, а видового родовым понятием.

3. Лексическое добавление – это введение дополнительных слов для лучшего выражения мысли.

4. Опущение – процесс, противоположный добавлению; ему подвергаются слова, которые с точки зрения их смыслового содержания являются семантически избыточными.

5. Целостное преобразование (т.е. осмысление) – это разновидность смыслового развития, преобразование отдельного слова, а временами даже

целого предложения.

6. Антонимический перевод – это замена понятия, выраженного в подлиннике, противоположным понятием в переводе с перестройкой всего высказывания для сохранения смысла содержания.

7. Экспликация (т.е. описательный перевод) – это замена лексической единицы языка оригинала словосочетанием, дающим более или менее полное объяснение или определение этого значения на языке перевода.

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

Понятие «стратегии перевода» часто встречается в учебных и научных трудах. Однако данное словосочетание имеет множество трактовок, поэтому, в первую очередь, определимся, что же можно считать стратегией перевода. [13]

В английском языке слово «strategy» имеет неоднозначную семантику и может переводиться как «методика», «линия поведения», «стратегия», «алгоритм» и т.п. Таким образом, сам перевод этого понятия (кстати, являющийся типичным «калькированием») отражает неопределенное состояние представлений ученых о переводе.

Словосочетание «стратегия перевода» широко использовалось в работах В. Н. Комиссарова, А.Д. Швейцера и продолжает использоваться сторонниками их учений. В то же время, этому термину исследователями придаются разнообразные смысловые интерпретации. В широком смысле данное выражение имеет значение «как следует правильно переводить».

В устном переводе стратегия обычно понимается как использование способов и приёмов, которые обеспечивают адекватные приём, обработку и передачу последовательных фрагментов сообщений другого языка. В письменном переводе «стратегии» можно определить как что-то близкое к

определенной программе действий. Особенно большое различие наблюдается, когда речь заходит о художественном переводе, где работа с текстом предполагает постоянное переосмысление и обращение к оригиналу.

В работе «Современное переводоведение» Комиссаров В.Н. определяет стратегию как «своеобразное переводческое мышление, которое лежит в основе действий переводчика»[28]. Мы же будем исходить из трактовки А.Д. Швейцера, который понимает под стратегией перевода программу переводческих действий, обеспечивающих адекватность перевода [32]. Так же довольно удачным следует признать определение стратегии перевода М.А. Межуева: стратегия перевода – это «система целенаправленных преобразований, служащих выполнению определенного замысла».

А.Д. Швейцер полагал, что перевод как процесс состоит из двух основных этапов: выработки программы переводческих действий (стратегии) и претворения этой программы в жизнь [32].

С другой стороны, словосочетание «стратегия перевода» используется для обозначения всевозможных общих переводческих подходов. Часто говорят о «стратегиях буквального и вольного перевода», «стратегии нерифмованного перевода», «стратегии жанровой поэтической стилизации». Н. К. Гарбовский в своем учебном пособии «Теория перевода» пишет, что стратегия перевода – это определенная генеральная линия поведения переводчика, стратегия преобразования им исходного текста в виде «деформации» последнего [26].

Э.Честерман предлагает разделять переводческие стратегии на три категории: грамматические и синтаксические (затрагивающие исключительно синтаксические изменения, т.е. буквальный перевод, кальки, заимствования, изменения структуры предложения), семантические (изменения, в основном относящиеся к лексической семантике и значению грамматической основы, т.е. синонимия, антонимия,

тропы и парафразы) и прагматические (касающиеся отбора информации из оригинального текста, т.е. культурная фильтрация, информационные изменения, частичный перевод и др.). [32]

Таким образом, словами Комиссарова можно сказать, что «переводческая стратегия» не носит конкретного характера, а является «своеобразным переводческим мышлением, которое лежит в основе действий переводчика» [28].

Попытки конкретизировать список определений «стратегий перевода» и составить список различных стратегий, образующих одну общую «стратегию перевода», 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 копированию оригинала, калькированию. Например, С. Флорин выдвигал следующую важнейшую переводческую заповедь: «Не прибавляй. Не убавляй. Не изменяй. Не украшай» [32].

2. Стремление создать эквивалент оригинала; адаптировать оригинальный другому языку текст, трансформируя его и сделав «адекватным».

Очевидно, первый подход основан на конкретности, точности, сохранении структуры оригинального текста, а второй представляет собой приближенную описательную интерпретацию, чего помогают добиться средства переводящего языка. Иными словами, «эквивалентность» противопоставляется «адекватности». В первом случае основной ценностью является точность и четкость передачи внутренней организации оригинального текста, доскональная смысловая верность. Вторым подход главным показателем считает легкость восприятия и «читабельность» нового текста на языке перевода. [10].

Перевод может быть **адекватным в целом и эквивалентным на уровне отдельных сегментов текста** (т. е. отношения эквивалентности выстраиваются между сегментами оригинала и перевода не на уровне цели коммуникации).

Перевод может быть **адекватным, но не эквивалентным на уровне отдельных сегментов текста** (отношения эквивалентности выстраиваются между сегментами на уровне цели коммуникации).

Перевод может быть **эквивалентным, но не адекватным**. Это ситуация, когда переводчик, стараясь добиться максимальной точности перевода, упустил смысл переводимого текста и 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 из-за своей языковой некомпетентности или незнания предмета речи переводчик допускает неточности, искажения содержания, ввиду которых информация передается в измененном виде.

Переводчики, следующие идее «эквивалентности», находятся в поиске наиболее близких к подлиннику вариантов и нередко сталкиваются с проблемой «непереводимости»: вовсе не каждому слову или явлению одной языковой среды есть полноценное соответствие в другой. Культурные реалии народов могут довольно сильно различаться.

Переводчики, отдающие приоритет «адекватности», пытаются передать смысл оригинального текста так, чтобы исключить возникновение ситуации «непереводимости». Передача смысла происходит с помощью «адаптации».

Отсутствующие в языке те или иные понятия или явления меняются на аналоги, максимально близкие по смыслу. Так появляется проблема искажения оригинала.

Непереводимость и искажение — это две важнейшие проблемы перевода. Чтобы их преодолеть, переводчики создают всё больше новых

стратегий и моделей перевода, исходя не из требований «эквивалентности» и «адекватности», а из возможности рассматривать целостную ситуацию в исходном тексте и как можно более точно воспроизводить её при переводе. Такой подход учитывает всю совокупность объектов и явлений, воображаемых и реальных, а также их связи в тексте оригинала, что устанавливает равенство между «адекватностью» и «эквивалентностью».

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

1) **словный перевод** – каждое слово оригинального текста переводится независимо от контекста, причем словам подбираются наиболее распространенные первые значения. Помимо этого, при переводе сохраняется порядок слов оригинала. Такая стратегия может использоваться при черновом переводе или когда необходимо передать общий смысл текста. Такой перевод мало чем отличается от машинного.

2) **буквальный перевод** – в этом случае слова, опять же, переводятся независимо от контекста. Однако в этом случае уже изменяется порядок слов – грамматические конструкции трансформируются на язык перевода. Подобный перевод, как и словный, требует тщательного редактирования.

3) **точный перевод** – переводчик пытается как можно более точно перевести контекстный смысл лексических единиц при ограниченном количестве синтаксических конструкций. Эта стратегия наиболее часто применяется при переводе текстов, когда не важна форма, но важно содержание.

4) **семантический перевод** – схож с точным переводом, но больше внимания уделяется эстетической ценности оригинального текста.

5) **адаптация** – это самый вольный тип перевода. Чаще всего используется при переводе художественной литературы, а особенно поэзии, когда происходит замена синтаксических конструкций и

лексических единиц.

6) **свободный перевод** – это перевод, после которого не сохраняется стиль, содержание и форма оригинального текста. Такой вид перевода используется, когда нет необходимости воспроизводить оригинальный текст с высокой точностью, но нужно передать основную идею.

7) **идиоматический перевод** – для такой стратегии характерно использование большого количества идиоматических и разговорных единиц, даже если они отсутствуют в тексте оригинала. Часто используется при устном переводе в неофициальной обстановке.

8) **коммуникативный перевод** – в русских источниках такой перевод называется литературным. Его цель – сделать перевод максимально комфортным для восприятия читателем.

Итак, процесс перевода всегда связан со следующими действиями:

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

Необходимо отметить, что очевидно существуют внутренние причины выбора и реализации стратегии, к которым можно отнести тип мышления переводчика, отношение к тексту, метод перевода, которому отдает предпочтение переводчик, опытность переводчика.

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

- **Фокусированная стратегия перевода** – это стратегия,

ставящая акцент на передаче основного смысла текста, на фактической стороне содержания.

- **Фрагментарная стратегия перевода** – это стратегия, которая ориентирована на передачу отдельных деталей текста, которые являются важными либо с содержательной, либо со стилистической точки зрения.

- **Компенсированная стратегия перевода** – это стратегия, которая ориентирована на соединение двух вышеобозначенных стратегий

В.Н. Комиссаров различает следующие принципы переводческой стратегии [28]:

- переводчик может перевести только то, что он понял;
- необходимо 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.

Разумеется, строгих правил для выбора стратегии перевода не существует, можно дать лишь общие рекомендации. Обычно переводчик сам разрабатывает собственную, максимально эффективную для себя тактику перевода, которая может состоять из элементов нескольких разных стратегий.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I

В этой главе были поставлены задачи исследования теоретического материала по выбранной теме. Мы рассмотрели понятия «компьютерная игра», «перевод» и «локализация», провели анализ процесса локализации.

Современная компьютерная игра – это сложный продукт, который сочетает в себе различные виды текстовой, аудиовизуальной и графической информации, каждый из которых требует локализации.

Цель локализации – это создание удобного и приятного игрового процесса для конечного пользователя, ввиду чего необходимо учитывать культурные особенности его страны проживания, но в то же время придерживаться оригинальной концепции игры.

Локализация программного обеспечения – это сложная и многоуровневая задача, 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. Следующая глава будет состоять из анализа перевода, выявления особенностей, обобщения приемов, способов и переводческих стратегий, которых необходимо придерживаться при локализации, а также будут даны рекомендации для переводчиков.

ГЛАВА II. АНАЛИЗ И ВЫДЕЛЕНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ И ПРИЕМОМ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПЕРЕВОДА НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Качественная локализация может помочь в распространении продукции. Хорошая адаптация продукта на какой-либо язык позволяет значительно поднять уровень вовлеченности пользователя в процесс и принести ему больше положительных эмоций. Таким образом, одна из важнейших задач переводчика – это обеспечение наилучшего варианта локализации. Но многие локализаторы нередко не учитывают, что для каждой отдельной видеоигры необходимо применять конкретные стратегии. И объем, и сложность, и стилистическая ориентация перевода зависят от специфики отдельно взятой игры. Иногда для выполнения локализации недостаточно одного лишь перевода только субтитров. Необходимо так же переводить диалоги и интерфейс, а также заново озвучивать реплики.

2.1 Примеры локализации и перевода на материале компьютерной игры «World of Warcraft»

Нередко в игровых вселенных встречаются персонажи с необычными именами, и иногда их количество даже превосходит героев, чьи имена не вызывают трудностей при переводе. Имеет смысл взять игру, подобные примеры из которой действительно нелегко адаптировать на русский язык – «World of Warcraft». Эта игра была разработана компанией Blizzard, чья переводческая деятельность является примером высококачественной локализации.

Переводчики компании Blizzard настолько хорошо выполняют свою работу, что иногда, например, услышав лишь одно имя, можно мгновенно догадаться, к какой расе принадлежит персонаж. Например, имена

гоблинов зачастую переводятся с долей юмора:

- Rickle Goldrubber – Рикль Златоцах (Банкир) [23]

Перевод данного примера иллюстрирует отсылку к произведению А.С. Пушкина «Руслан и Людмила» («Там царь Кощей над златом чахнет...»). Переводчик пожертвовал эквивалентностью, но достиг адекватного перевода, смысл которого хорошо понятен русскому человеку.

Ещё один пример – имя «Lady Sylvanas Windrunner», которое было переведено как «Леди Сильвана Ветрокрылая» [23]. Для перевода имени использовался прием транскрипции, а к переводу «Windrunner», фамилии, переводчик решил подойти иным образом. Он раскрыл характер персонажа и достиг адекватности в переводе, но ему пришлось частично пожертвовать эквивалентностью. Дословный перевод «бегущая по ветру» у многих проассоциировался бы с индейским именем, что совершенно не отражает личность персонажа, и поэтому был проведен ассоциативный ряд (бегущая по ветру – летящая по ветру – крылья).

Особенность игры «World of Warcraft» – это «переводимость» имен собственных везде, где это возможно, то есть, если фамилия «говорящая» и на языке оригинала несет в себе смысловое значение, она будет именно переведена, а не транслитерирована или транскрибирована:

- Mi'irku Farstep – Ми'ирку Широкая Поступь
- Lisrythe Bloodwatch – Лизрита Кровавый Взор
- Immol 'thar – Бессмерт'ер
- Ernie Packwell – Эрни Упакуй [23]

В этих примерах эквивалентность (которая подразумевает подбор варианта, наиболее близкого к оригиналу), приносится в жертву ради достижения адекватного перевода. Подобные имена практически не встречаются в нашем мире, а значит, переводчику довольно сложно достичь эквивалентности, поэтому приоритетом становится адекватность,

а именно адаптация, замена на наиболее близкий по смыслу аналог.

В игре также присутствуют антропонимы, которые ничем не удивят обычного человека. Но даже в ситуации ярко выраженной семантики подобные имена не переводятся дословно с целью передачи смысловой структуры, и причина тому - влияние исторической составляющей языка, т.е. наличие похожих имен в реальном мире.

- Baron Ashbury – Барон Эшбери
- Highlord Mograine – Верховный лорд Могрейн [23]

Окончание фамилии «бери» («bury») нередко встречается среди фамилий уроженцев Англии (Ramsbury, Queensbury и т.д.). Происхождение этой фамилии уходит корнями в VII в. нашей эры. Часть фамилии «bury» произошла от англосаксонского «burih», и означает «укрепленное место». Фамилии с таким окончанием носили уроженцы укрепленных поместий или те, кто там работал [18].

Окончание «graine» берет свое начало в Европе, так как в большинстве подобные фамилии встречаются в Испании, Франции и Германии. Наиболее вероятной версией происхождения можно считать отсылку к латинскому слову «regina», которое переводится как «королева» [19].

При переводе антропонимов игры «World of Warcraft» очень важно понимать, где заканчивается грань переводимых имен мира фэнтези, и начинается исторический подтекст и связь с реальным миром.

При переводе имен собственных создание благозвучности – это еще одна неотъемлемая часть действительно качественной работы. В отличие от предыдущих примеров, иллюстрирующих перевод смысловой нагрузки фамилий, где приоритетом является адекватность перевода (Lisrythe Bloodwatch - Лизрита Кровавый Взор [23]), существуют и имена собственные, в переводе которых эквивалентность и адекватность находятся практически на одном уровне, а достижение благозвучия в переводе становится важнейшей задачей.

- Brann Bronzebeard – Бранн Бронзобород [23].

Под благозвучием в этом примере имеется в виду привычность и схожесть фамилии с известными игроку примерами. Ассоциация с реальным миром достигается вовсе не схожестью фамилии или ее частью с одной из существующих, а путем перевода фамилии одним словом, потому что большинство известных нам фамилий выглядят именно так. В случае с примером перевода фамилии Bloodwatch такой эквивалентности достигнуто не было, поэтому переводчик решил прибегнуть к двойной фамилии, что может вызвать ассоциацию с коренными народами Америки, но последний пример является адекватным и практически эквивалентным переводом.

Зачастую переводчикам компьютерных игр приходится сталкиваться со сленгом. Приведем пример из той же игры:

- Auctioneer O'reely – Аукционист Дану
- Auctioneer Yarly – Аукционист Нуда [23]

В этом примере можно рассматривать потерю эквивалентности, но при этом мы наблюдаем адекватный перевод. O'reely соответствует английскому «Oh, really?». Yarly созвучен с «Yeah, really». Переводчику необходимо быть очень внимательным и осведомленным о текущих молодежных тенденциях в странах языка оригинала и языка перевода, чтобы замечать такие тонкости и правильно их передавать.

Следующим важным разделом данной игры является перевод игровых зон или локаций. Вселенная «World of Warcraft» располагается в трёх мирах: Outland – Запределье, Draenor – Дренор и Azeroth – Азерот [23]. Последний же состоит из 5 частей света: Eastern Kingdoms – Восточные королевства, Kalimdor – Калимдор, Northrend – Нордскол, Pandaria – Пандария, Drocken Isles – Расколотые острова [23]. Если сложить все локации, располагающиеся в этих трех мирах и пяти частях света, то в

общей сумме мы получаем 95. В каждой такой локации есть местности поменьше, например, город, лагерь, гора и т.д. Среднее число таких местностей на одну локацию составляет 10. Если мы умножим малые местности на количество локаций и прибавим к этому числу 5 (части Азерота) и 3 (количество миров), то в сумме получим 958. А значит, переводчику пришлось перевести 958 географических названий. Этот подсчет лучше всего иллюстрирует объем работы, который стоял перед командой переводчиков компании «Blizzard Entertainment». Именно по этой причине следующим пунктом мы бы хотели изучить переводлокаций.

Начнем с похожих по построению примеров: «Redridge Mountains» – «Красногорье» и «Blade's Edge Mountains» – «Острогорье» [23] представляют собой результат использования модуляции и объединения в переводе. В итоге переводчик сохранил «похожесть» названий, т.е., опять же, отдал предпочтение адекватности перевода.

Существует также большое количество локаций, чьи названия оканчиваются на –lands, например:

- Plaguelands – Чумные Земли
- Ghostlands – Призрачные Земли
- Wetlands – Болотина
- Outland – Запределье [23]

В первых двух примерах переводчик решил использовать одинаковую стратегию при переводе, т.е. переводил «-lands» как «земли» и использовал первое слово в качестве определения. Но подобная стратегия совсем не подходит для двух последующих примеров. Если бы переводчик все же решил прибегнуть к ней, то получил бы в итоге неадекватный перевод, например, «Мокрые Земли» и «Внешние Земли». Болотина – это локация, которая представляет собой затопленную местность. Когда герой оказывается в ней, даже свет в игре становится тусклым и грязно-зеленым. Название «Болотина» является действительно хорошим вариантом, потому

что правильно отображает внешний вид локации, а вариант «Мокрые Земли» не обладает таким денотативным и коннотативным значением. Анализ этих примеров объясняет невозможность использования одной и той же модели при переводе локаций даже с похожей формой слова. Переводчик выбрал следующие трансформации при переводе: модуляция, объединение, перестановка.

Следующие примеры тоже заслуживают подробного изучения, так как в очередной раз показывают, каким высоким уровнем профессионализма обладают переводчики компании Blizzard:

- Gadgetzan – Прибамбасск
- Ratchet – Кабестан [23]

Локация под названием Gadgetzan – это город в пустыне, жители которого постоянно изобретают что-то новое. В словарях слово gadget имеет значения «штуковина», «гаджет», «ерунда», но если искать соответствия в автомобильном сленге, то можно найти значение «прибамбас». Обладая достаточными знаниями об этом городе и его жителях, переводчик выбирает сленговое значение, чтобы передать атмосферу города. Окончание города - zan – это аллюзия с изменением одной буквы на названия городов, таких как Pakistan, Turkmenistan. Название можно было перевести как Прибамбасстан от Пакистана, но для благозвучности переводчик решил добавить не оригинальное окончание города, а окончание от города Дамаск, что в итоге стало городом Прибамбасск. Переводчику удалось успешно перевести название города, сохранив его значение и аллюзию на название настоящего города.

Решение переводчика относительно перевода второго примера вызывает наибольший интерес. Слово ratchet переводится как «вещь, издающая трескучий звук», как, например, трещотка, храповый механизм и так далее. Для многих людей значение слова «кабестан» остается неясным. Тщательно изучив материал, мы выяснили, что кабестан – это специальный механизм, который представляет собой жердь с канатом или

цепью, и служил для притягивания корабля к порту. И, довольно предсказуемо, что в процессе работы этот механизм издавал треск и лязганье. Так связывает что-либо ещё названия Ratchet и Кабестан кроме звука? Переводчик, не обладающий достаточной информацией об этом городе, не может объяснить такой выбор перевода, ведь можно было перевести название как Трескостан или Храпостан (от храпового механизма). Но такого рода названия неблагозвучны и вызывали бы у игроков неправильные ассоциации, например, что Храпостан образовался от слова «храп». На самом же деле разгадка такого перевода проста, ведь Кабестан – это город-порт, в котором живут инженеры. Именно благодаря этой информации связи со словом кабестан становятся очевидными (что-то трещащее→город-порт инженеров→корабли→кабестан).

С помощью дословного перевода были переведены локации, например:

- Hellfire Peninsula – Полуостров Адского Пламени
- Maelstrom – Водоворот

Модуляция была использована в следующих случаях:

- Gadgetzan – Прибамбасск
- Ratchet – Кабестан
- Blade's Edge Mountains – Острогорье

С помощью калькирования были переведены следующие локации:

- Crazzworks – Психходельня
- Northrend – Нордскол [23]

Серьёзную сложность представляет перевод достижений в этой игре, так как их названия нередко представляют собой игру слов и аллюзии на названия песен, произведений и т.п. Достижения даются игроку при выполнении всех условий задания, и такими заданиями могут быть: изучение локаций и профессий, накопление определенного количества монет, прохождение всех заданий в период разных игровых праздников,

победа над боссами в подземельях. Ниже представлены некоторые названия аллюзий и их перевод:

- Hills Like White Elekk – Холмы как белые элекки
- The Green Hills Of Stranglethorn – Зеленые холмы Тернистой долины
- The Hills Have Us – У холмов есть не только глаза [23]

Первые два примера – это аллюзия на названия книг Эрнеста Хемингуэя: «Hills like white Elephants» и «Green Hills of Africa», известные русскоязычным читателям под названиями «Белые слоны» и «Зеленые холмы Африки». В первом примере на английском языке была сохранена отсылка в игре на известный рассказ, однако на русском языке был выполнен дословный перевод, иначе это достижение имело бы название «Белые элекки». В книге несколько раз повторялось «холмы как белые слоны», и некоторые переводчики предпочитают именно такое название рассказа, поэтому достижение «Холмы как белые элекки» также же может напоминать русскоязычной аудитории это произведение. В какой-то степени переводчику повезло в том, что простой дословный перевод смог передать аллюзию.

Название третьего достижения – это отсылка на фильм ужасов «The Hills Have Eyes» («У холмов есть глаза») и представляет собой игру слов Eyes – Us. Первостепенной задачей переводчика было сохранение аллюзии на фильм без искажения смысла достижения (найти лейтенанта в заснеженных горах). Перевод оказался вполне успешным, потому что сохраняет отсылку к фильму и обладает своеобразным мистическим подтекстом «а что же ещё есть у холмов?». Недосказанность «не только глаза» заставляет игрока подключать фантазию, представляя нечто мистическое и даже ужасающее в заснеженных горах Нордскола.

Перечисленные ниже примеры демонстрируют стратегию доместикации, когда фразеологические выражения переводят с помощью крылатых фраз и афоризмов русских сказок и песен или советских

фильмов. Например:

- The Doctor is in – Доктора вызывали?
- We've been Dancin' – Так поди же, попляши! (из басни «Стрекоза и муравей»)
- Shave and Haircut – Пожалуйста бриться (крылатая фраза с карикатуры на Т.Молотова)
- Cheeze the Freeze – Ой, мороз, мороз (песня)
- Turtles all the way down – Покатай меня, большая черепаха (из мультфильма «Львенок и черепаха»)
- We're Gonna need a bigger boat – Хочу быть владычицей морскою (из «Сказки о рыбаке и рыбке»)
- Great Feast – Пир на весь мир (из «Кому на Руси жить хорошо»)
- One step at a time – Тише едешь – дальше будешь (поговорка) [23]

Такая стратегия перевода располагает принимающую аудиторию к игре, создавая ощущение «своего продукта». Наверняка игроки сильнее захотят получить достижение, название которого напоминает им о детстве, сказках и мультфильмах.

Переводчики адаптировали достижения и с помощью окказиональных соответствий, которые в этом случае представляют собой русские фразеологические единицы и крылатые выражения, например:

- It's dangerous to go alone – Один в поле не воин

При помощи фразеологических эквивалентов были переведены фразеологические единицы английского языка, уже имеющие словарный эквивалент в русском языке, например:

- Jack of all trades – На все руки мастер

Реалии же, которых нет в русской культуре, были переведены с помощью описания, например:

- Monkey in the middle – Ну-ка отними! (детская игра)

Описанием были переведены и слова, не имеющие устоявшегося

эквивалентав русском языке, например:

- Needy – Ну очень нужно!

Модуляция была использована для перевода следующих достижений:

- Nothing Boring About Borean – Борьба в Борейщине
- To hell and back – В жару и пламени

Необычным способом перевода достижений стал антонимический перевод, например, замена отрицательной формы в английском языке на положительную в русском:

- Are you not entertained? – Как Вам представление?

Итак, можно сделать вывод, что в переводе названий имен собственных, антропонимов, локаций и достижений были использованы разного рода переводческие преобразования.

При переводе имен собственных и антропонимов переводчики использовали транскрипцию, а «говорящие» имена и фамилии не транслитерировали и не транскрибировали, а именно переводили с сохранением заложенного смысла, т.е. адаптировали – искали наиболее близкие по смыслу аналоги.

Основными же трансформациями при переводе локаций стали модуляция, объединение, перестановка, дословный перевод и калькирование. Названия локаций в большинстве своем состоят из слов Glade, Forest, Wood, Steppes, которые уже имеют перевод. Переводчик использовал формальные трансформации для адаптации локаций, названия которых состоят из новых географических названий, например, Zul'Drak, Azshara, Teldrassil.

При переводе достижений использовались следующие трансформации: доместикация, замена окказиональными соответствиями или фразеологическими эквивалентами, описание, модуляция и антонимичный перевод. Дословный перевод тоже использовался, но редко. Для переводчика большую сложность составляет перевод названий

достижений, в которых присутствуют аллюзии, каламбуры, пословицы и фразеологизмы.

Рассмотренные примеры являются показателем хорошего переводческого навыка. При помощи анализа мы пытались определить, каким способом переводчик пришёл именно к этому решению, рассматривал ли он другие варианты и почему выбрал то, что мы видим в качестве окончательного варианта.

В сфере локализации компания Blizzard является одной из немногих, кто стремится в первую очередь к адекватному, а не эквивалентному переводу. При переводе имен собственных, локаций и достижений локализаторы Blizzard на первое место всегда ставят адекватность, даже если для этого приходится жертвовать эквивалентностью.

2.2 Примеры локализации и перевода на материале видеоигр жанра RPG

Игры жанра RPG (англ. role-playing games) характеризуются большим количеством звуковой и текстовой информации, которую необходимо верно адаптировать для потребителя. Зачастую без качественного перевода и локализации полноценное и приятное прохождение игры не представляется возможным.

Персонажи – это один из самых важных элементов игр данного жанра, с которыми взаимодействует игрок, а значит, и локализации их имён необходимо уделять должное внимание. Обычно в игре существует множество НПС (сокр. NPC от англ. Non-Player Character — с англ. — «персонаж, управляемый не игроком»), и у каждого есть своё имя. А часто встречающиеся «говорящие» имена требуют от переводчика действительно творческого подхода. При адаптации имён собственных локализатору нужно выбирать важные на смысловом уровне элементы, а также использовать разнообразные переводческие трансформации.

Передача «говорящих» имен собственных на иной язык должна отражать смысл и содержание, заложенные в имя, то есть его наполнение на семантическом уровне, которое указывает на особенности героя или местности.

Локализаторам нужно уделять особое внимание единообразию имен и соответствию перевода сложившейся традиции именования. В случае нарушения связи между первичными знаниями реципиента и единицей перевода цель коммуникации не будет достигнута. Для достижения необходимого прагматического эффекта авторы используют уникальную систему именования персонажей, нередко имеющую множество интертекстуальных свойств. Верно воссозданный лингвистический образ персонажа в компьютерной игре создает общее впечатление о переводе.

Ниже мы приводим таблицу 1, сопоставляющую английские и русские версии имён персонажей различных компьютерных игр жанра RPG (например: «The Witcher 3: Wild Hunt», «The Elder Scrolls», «Fallout», «Dragon Age») и выявляющую переводческие приёмы передачи имен.

Таблица 1 – Английские и русские версии имён

Оригинал	Перевод	Трансформация:
Philip Strenger, The Bloody Baron	Филипп Стенгер, Также известен как Кровавый Барон	Транскрипция+калькирование
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
Francis Bedlam, King of Beggars	Франциск Бедлам, называемый Королем Нищих	Транслитерация+калькирование+историческая традиция
Letho of Gulet also known as the Kingslayer	Лето из Гулеты по прозвищу Убийца Королей	Контекстуальный перевод+поиск полного словарного эквивалента
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
Dandelion	Лютик	Контекстуальный перевод
Lee Bloodrake	Ли Кровопускатель	Транскрипция+калькирование
Movran the Under	Мовран Поддатый	Транскрипция+модуляция

После анализа этих примеров мы можем сказать, что в большинстве случаев переводчиками была использована пара трансформаций транскрипция/транслитерация+модуляция. Локализаторы руководствовались решением сохранить благозвучие, что никак не повлияло на восприятие. В этих случаях перевод корректен, адекватен и почти всегда эквивалентен.

Игра «The Witcher 3: Wild Hunt»[22] («Ведьмак 3. Дикая охота») представляет собой особый интерес, потому что определённые имена в игре являются «говорящими» и более глубоко раскрывают характер персонажей. Например, имена трёх ведьм, старых сестёр-людоедок, увешанных частями человеческих тел: Brewess (Кухарка), Weavess (Пряха) и Whispress (Шептуха). Авторы заложили подтекст в имена этих персонажей, добавив в основу глаголы, которые несут семантическое значение:

- brew - 1) варить (пиво); 2) заваривать (чай); 3) замышлять (восстание); затевать (ссору и т.п.)
- weave – 1) ткать; 2) плести; вплетать
- whisper - 1) говорить шёпотом, шептать; 2) сообщать по секрету; шептаться;

Некоторые персонажи, как и в случае с игрой «World of Warcraft», имеют не только имя и фамилию, но и прозвище, что значительно усложняет процесс адаптации, так как требует от переводчика умения сочетать разные приёмы перевода, такие как транскрипция и калькирование (Phillip Strenger, The Bloody Baron (Филипп Стенгер, также известен как Кровавый Барон)) или транслитерация в сочетании с калькированием (Carlo Varese, better known as Cleaver (Карл Варезе, по прозвищу Тесак).

Здесь же стоит проанализировать и Бестиарий, важнейший и самый интересный с точки зрения адаптации раздел лексики игры «Ведьмак 3. Дикая охота». Бестиарий – это список встречающихся в игре существ,

часть которых была выдумана А. Сапковским (автор фэнтези-саги «Ведьмак»)[1] для своего фэнтезийного мира, другая часть – добавлена в игру разработчиками для создания более разнообразного геймплея (игрового процесса), а часть – взята из области народных мифологий.

Иногда локализаторам удавалось найти практически полные соответствия. К примеру, боровик и *spriggan*[21]. Боровик является персонажем славянской мифологии, младшим духом и охранником леса, подчиненным лешего. Его изображают гуманоидом с покрытыми корой и мхом конечности, а вместо пальцев он обычно имеет цепкие ветви. Спригганы, в свою очередь, обладают абсолютно аналогичным описанием. Разве что им добавляют еще и древесные рога. Но это персонаж уже аутентичной корнуэльской (регион на юго-западе Англии) мифологии. Таким образом, удалось найти два практически одинаковых мифологических существа из разных мифологий. Однако встретить такое совпадения получается очень редко, поэтому чаще всего перевод уникальных существ считается действительно тяжёлой задачей для локализаторов.

В линейке заданий с Кровавым Бароном есть Игоша – чудище из славянской мифологии, дух мертворожденного ребёнка или младенца, умершего до крещения. Примерно схожее существо есть в скандинавской мифологии – утбурд. Но в данном случае никакой подбор аналога не представлялся возможным, ведь в рамках серии заданий объяснялось происхождение Игоши и способы снятия проклятия. Таким образом, «Игошу» заменили на «*Botchling*»[14], что в переводе на русский означает «физически или умственно недоразвитый ребенок». Слово редкое и довольно точно передает смысл, пусть и не полностью. В этом случае можно сказать, что локализаторы смогли найти хорошее соответствие.

Однако в адаптациях случались и расхождения. Например, куролиск и кокатрикс – это два равнозначных названия одного и того же мифологического чудища. Но в первой части саги он назывался

«кокатрикс», а в третьей части «Ведьмака» – «куролиск». Такое расхождение предположительно случилось из-за обращения российских локализаторов к разным версиям игры. Названия существ из первой части игры, скорее всего, адаптировали на русский с английского, где используется слово «Cockatrices»[16]. При переводе третьей части локализаторы обратились к версии игры на польском языке – языке книги, где существо называется «Kuroliszek».

Помимо имён важной особенностью, которую переводчику необходимо учитывать, является стилистически правильный перевод речи различных персонажей. Поэтому далее в таблице 2 мы рассмотрим некоторые реплики Морриган – героини игр серии «Dragon Age»[20]. Согласно её предыстории она ведьма, которая живет в лесу и на протяжении всей жизни нечасто контактирует с людьми.

Таблица 2 – Реплики Морриган

Оригинал	Перевод (1С - СофтКлуб)	Степень адекватности перевода	Степень эквивалентности перевода	Прием перевода
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>	неадекватный	неэквивалентный	модуляция
Away! Away with you. I shall have no more of your <i>pestering!</i>	Прочь! Прочь уйди! Довольно мнетвоих <i>гонений злобных!</i>	адекватный	неэквивалентный	модуляция
Well, well, what have we here? Are you a vulture, I wonder? <i>A scavenger poking amidst a corpse whose bones were long since cleaned.</i> Or merely an intruder coming to this darkspawned filled wilds of mine in search of easy prey? What say you, hmm? <i>Scavenger or intruder?</i>	Так, так, что у нас тут творится? <i>Быть может ты стервятник, любитель покопаться в обглоданных костях?</i> Или ты просто гость незванный, что рыщет по моей пустыне в поисках добычи. Что говоришь ты, хм? <i>Ты завладеть желаешь этим местом или копаться в мусоре?</i>	неадекватный	неэквивалентный	использование коммуникативной стратегии, целостное преобразование, модуляция
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 удержали.</i> Твой друг... переживает очень сильно.	адекватный	эквивалентный	модуляция
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.	адекватный	неэквивалентный	модуляция

Как видно из примеров, даже небольшие ошибки при переводе создают проблемы с целостностью образа в русской локализации. В оригинальной речи персонаж использовал слова торжественно-возвышенной стилистики, что усложняло роль для адаптации. Однако по причине недостаточной переводческой компетенции в некоторых случаях локализаторы создали новый характер для персонажа с уже имеющейся предысторией. В результате возник карикатурный поэтический стиль,

неподходящий для всех внутриигровых ситуаций, ведь в русском варианте игры данная героиня говорит белым стихом в уместных и неуместных ситуациях.

Таким образом, действительно, важным фактором, влияющим на дальнейший игровой опыт потребителя, при переводе и локализации является адекватный и эквивалентный перевод реплик.

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 переводов. Изучив примеры локализации отдельных реплик, имен, локаций и достижений из конкретных игр, мы столкнулись с некоторым количеством ошибок и неточностей, которые влияют и на сам процесс игры, и на эмоциональную составляющую игрока. Также мы выяснили, что для перевода и локализации игр жанра RPG наиболее характерно использование следующих переводческих трансформаций: модуляция, транскрибирование и транслитерация.

При переводе необходимо обращаться к переводческой стратегии, при которой особое внимание уделяется обеспечению эквивалентности и адекватности текста. Адекватный перевод помогает видеоиграм лучше входить на локальные рынки.

По итогам проведенного нами исследования мы сформулировали ряд рекомендаций для локализаторов, направленных на улучшение качества перевода компьютерных игр. Необходимо учитывать:

- грамматические особенности языка;
- интертекстуальность переводимых материалов на языке оригинала, чтобы обеспечить их понимание потребителями на языке перевода;
- законы, особенности и определенные стандарты локального рынка.

При переводе игр жанра RPG переводчику требуется:

- изучить игровой мир, его особенности и историю;
- обращать особое внимание на стиль оригинальной речи персонажей для того, чтобы передать их самобытность при переводе;
- запросить у заказчика глоссарий, описания и концепт-арты,

если таковые имеются, чтобы обеспечить наилучшее понимание игровой ситуации.

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 «компьютерная игра», «перевод» и «локализация», а также проведен анализ процесса локализации. Были определены и описаны основные переводческие стратегии и трансформации. Во второй части работы был проведен анализ примеров и переводческих стратегий, к которым должен обращаться переводчик во время работы над материалом, а также анализ трансформаций, участвующих в переводе. Помимо этого были составлены основные рекомендации для перевода и локализации англоязычных видеоигр. Рекомендации, составленные по итогу произведенного анализа, призваны помочь в решении проблем, возникающих при переводе и локализации видеоигр.

Осведомленность в сфере современных тенденций и опыт переводчика являются ключевыми факторами качественной локализации. При переводе компьютерных игр необходимо ознакомиться с особенностями игровой вселенной, согласовывая результат с компанией разработчика. Высокое качество подобной трудоёмкой работы способствует естественному восприятию сюжета компьютерной игры пользователями-представителями иной лингвокультуры и их беспрепятственному вовлечению в процесс игры.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Электронные ресурсы

1. А. Сапковский. [Электронный ресурс] / Режим доступа: https://witcher.fandom.com/wiki/Andrzej_Sapkowski, свободный.
2. Быкова, И.А. Межкультурная коммуникация: сопоставительное исследование когнитивно-культурных факторов перевода. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://journals.rudn.ru/linguistics>, 2013, свободный.
3. «Дядюшка Рисёч». [Электронный ресурс] / Режим доступа: https://www.oldgames.ru/wiki/Творческая_группа_«Дядюшка_Рисёч», свободный.
4. Компьютерная игра. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/es/79215/КОМПЬЮТЕРНАЯ>, свободный.
5. 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.
6. Локализация компьютерной игры. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=35687806>, свободный.
7. Локализация компьютерных и мобильных игр. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://als.ltd/services/localization/games>, свободный.
8. Объем рынка видеоигр. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.finanz.ru/novosti/aktsii/obem-rynka-videoigr-v-rf-vyros-v-2020-g-na-35percent-do-163-4-mlrd-rub-1030253674>, свободный.
9. Переводческие стратегии. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/lingvo/2012/02/2012-02-35.pdf>, свободный.

10. Переводческие трансформации и приемы перевода. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://docplayer.ru/59767462-Kafedra-inostrannyh-yazykov-1.html>, свободный.
11. Семенов, А. Локализация игры: Взгляд со стороны переводчика. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://app2top.ru/columns/lokalizatsiya-igry-vzglyad-so-storony-perevodchika-82281.html>, 2016, свободный.
12. «СофтКлуб». [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.softclub.ru/company/about>, свободный.
13. Уровни локализации. [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://pglu.ru/upload/iblock/a8b/uch_2012_vi_00032.pdf, свободный.
14. Botchling. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://witcher.fandom.com/wiki/Botchling>, свободный.
15. Blizzard Entertainment. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.blizzard.com/ru-ru/>, свободный.
16. Cockatrice. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://witcher.fandom.com/wiki/Cockatrice>, свободный.
17. Lazy Games. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.lazy-games.com/localiz/index.php>, свободный.
18. Last name: Bury. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.surnamedb.com/Surname/Bury/>, свободный.
19. Last name: Raine. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.surnamedb.com/Surname/raine/>, свободный.
20. Morrigan. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://dragonage.fandom.com/wiki/Morrigan>, свободный.
21. Spriggan. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://witcher.fandom.com/wiki/Spriggan>, свободный.
22. The Witcher. [Электронный ресурс] / Режим доступа: https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_Wiki, свободный.

23. World of Warcraft. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://ru.wowhead.com/>, свободный.

Иностранная литература

24. Esselink, B. A Practical Guide to Localization / B. Esselink. – Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. – 88p.

Учебники, монографии, статьи

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

26. Гарбовский, Н.К. Теория перевода / Н.К. Гарбовский. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. – 544 с.

27. Зеленовская, А.В. Понятия «Компьютерный дискурс» «Интернет-дискурс», «Виртуальный дискурс» / А.В. Зеленовская – Новосибирск: Центр языка и культуры, 2014. – 150 с.

28. Комиссаров, В.Н. Современное переводоведение / В.Н. Комиссаров – М.: ЭТС, 2002. – 500 с.

29. Райс, К. Классификации текстов и методы перевода. Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике / К. Райс – М.: Международные отношения, 1978. – С. 202–228.

30. Соловьева, А.В. Профессиональный перевод с помощью компьютера / А.В. Соловьева – СПб.: Питер, 2008. – С. 54.

31. Шурлина, О.В. Трудности «Локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения / О.В. Шурлин – Воронеж: Вестник ВГУ. 2014. – С. 83-87

32. Швейцер, А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты / А. Д. Швейцер. – М.: Наука, 1988. – 215 с.