

## ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР

## LOCALIZATION FEATURES OF VIDEOGAMES

*В. А. Кунцев<sup>1)</sup>, Д. Р. Товмирзаев<sup>2)</sup>*

*V. A. Kuncsev, D. R. Tovmirzayev*

Белорусский государственный университет  
Минск, Беларусь

Belarusian State University  
Minsk, Belarus

*e-mail: <sup>1)</sup>Denitovm@gmail.com, <sup>2)</sup>vasuri51@gmail.com*

*Научный руководитель – канд. филол. наук, доцент А.О. Долгова*

Целью статьи является исследование особенностей локализации (перевода и адаптации) видеоигр с английского языка на русский, а также выявление типичных ошибок при переводе текстов, представленных в играх, и причин этих ошибок.

*Ключевые слова:* перевод; локализация; видеоигры; контекст; адаптация; сеттинг; заказчик; игра слов; смысл.

The aim of the article is to research the peculiarities of video game localization (translation and adaptation) from the English language into Russian, to reveal the typical translation mistakes of the texts used in games and the reasons of these mistakes.

*Keywords:* translation; localization; videogames; context; adaptation; setting; customer; word play; meaning.

По мнению Я.И. Рецкера, «перевод – это точное воспроизведение подлинника средствами другого языка с сохранением единства содержания и стиля. Этим перевод отличается от пересказа, в котором можно передавать содержание иностранного подлинника, опуская второстепенные детали и не заботясь о воспроизведении стиля. Единство содержания и стиля воссоздается в переводе на иной языковой основе и уже поэтому будет новым единством, свойственным языку перевода» [2, с. 5].

Локализация текстов – это не только профессиональный перевод, но и техническая, лингвистическая и культурная адаптация текстов к особенностям определенной страны, региона или группы населения, а также национального языка [3]. Локализация веб-сайта, программного обеспечения, компьютерных игр необходима, если предполагается их распространение в другой языковой среде и культуре. В русскоязычной среде локализацию (адаптацию текста и лингвистических единиц для русского языка) также называют русификацией.

Локализация компьютерных игр гораздо сложнее других услуг по локализации. Прежде всего, процесс локализации компьютерной игры очень часто происходит одновременно с ее созданием на оригинальном языке, что помогает вывести игру на рынки сразу нескольких стран. Естественно, при этом бюро переводов, занимающееся локализацией, вынуждено постоянно вносить поправки в тексты, делать срочные переводы тех или иных программных продуктов и работать в очень жестких временных рамках.

Выделяют несколько уровней локализации видеоигр. Первый – коробочная локализация. Если игра выходит на физическом носителе, то локализуется то, что написано на упаковке. Если она продается не на физическом носителе, а на какой-либо платформе, то переводится ее страница в магазине: описание и скриншоты (иллюстрации).

Локализация интерфейса подразумевает то, что в игре будут переведены не только описание и коробка, но и интерфейс. Понятие «интерфейс» объединяет в себе различные игровые меню, элементы управления, показатели игровых характеристик, окно ввода-вывода сообщений, игровую мини-карту и т.д. Локализация интерфейса используется сейчас практически повсеместно.

Локализация (перевод) текста выступает как основной вид локализации видеоигр. Текст в видеоиграх может встречаться в самых разных формах. Это могут быть различные записи, текстовые диалоги, титры и субтитры. Следует отметить, что локализацию интерфейса и текста иногда объединяют в понятие «экономичная локализация».

В случае локализации озвучки на русский язык переводятся речь и диалоги, которые озвучиваются русскоязычными актерами. При озвучке переведенного текста возникают определенные сложности. Обычно в играх звук разбит по файлам, где один файл — одна фраза, поэтому перед актером, озвучивающим видеоигру, стоит интересная задача – начать текст таким образом, чтобы русский вариант совпал по длительности с соответствующим английским текстом.

Графическая локализация подразумевает, что все имеющиеся в игре надписи должны быть переведены. Это могут быть газеты, вывески магазинов, постеры и так далее [1].

Рассмотрим примеры перевода фраз и диалогов из видеоигр «Uncharted 2: AmongThieves» и диалогии «Portal».

1. Оригинал: «*I've got the other one*». Перевод: «*Второй готов*».

В данный момент игры два знакомых персонажа скрываются на вражеской территории и видят двух охранников. Один из персонажей предлагает другому одновременно устранить по охраннику. В русском переводе же допущена смысловая ошибка, т.к. при отсутствии контек-

ста переводчики решили, что фраза обозначает законченное действие, хотя в реальности оно лишь обсуждалось. Эту фразу было бы правильнее перевести как «*Беру второго на себя*».

2. Оригинал: «*-Hang on! -I'm hanging, I'm hanging!*».

Перевод: «*-Держись! -Я повис, повис!*».

Контекст ситуации таков: главный герой свисает с движущего грузовика во время погони. Другой персонаж кричит ему, чтобы он держался, на что он отвечает, что держится. В англоязычном оригинале имеет место быть игра слов. Ответ «*I'm hanging*» на фразу «*hang on*» в данном контексте может означать как «держусь» в переносном смысле, так и «держусь» в прямом, т.е. «держусь, чтобы не упасть». Конфликт между переносным и буквальным значением нередко используется автором текста для обыгрывания каких-либо образных, эстетических, эмоционально-оценочных и других ассоциаций или для создания юмористического эффекта. Перевод «*Я повис, повис!*» в какой-то степени является верным, но не ощущается как ответ на предыдущую фразу, а звучит как независимое высказывание. Более уместно бы было перевести это как «*Держусь я, держусь!*».

3. Оригинал: «*-Well, this is the part where he kills us. -Hello! This is the part where I kill you*». На экране в этот момент отображается название новой главы: «*The part where he kills you*».

Перевод: «*-Ну вот, момент, когда он нас убивает. -Привет! Вот момент, когда я вас убиваю*». На экране в этот момент отображается название новой главы: «*Момент, в который он вас убивает*».

Хотя все фразы переведены правильно, из-за различного перевода этих выражений (диалога и названия) шутка теряет смысл, т.к. теряется значимость момента. Этот пример нам показывает, что даже правильный грамматически перевод может быть неверен с точки зрения контекста. Вероятно, названия глав переводились раньше, чем диалоги, и связь между этими фразами никто из команды локализаторов вовремя не заметил.

4. Оригинал: «*-Are you alright? -Yeah*». Перевод: «*-Ты как? -Да*».

Даже невооруженным глазом можно увидеть, что данный диалог – пример абсурдного перевода, который может получиться при отсутствии контекста. Из-за того, что заказчик недобросовестно подготовил материал для перевода, студии приходилось без контекста переводить каждую фразу, не зная, к какой части игры и к какому диалогу она принадлежит. «*Are you alright?*» действительно можно перевести как «*Ты как?*», но тогда ответ «*Да*» не имеет никакого логического смысла. Правильным переводом первой фразы является «*Ты в порядке?*».

5. Оригинал: «*-In like Flynn. Right? -What? -In like Flynn. -I don't get it. -Just give me a boost.*».

Перевод: «*-Ай да Флинн. Круто? -Что? -Ай да Флинн. -О чем ты? -Просто подсади меня.*».

«*In like Flynn*» – устойчивое жаргонное выражение, означающее: «быстро и легко достичь, получить доступ к желаемому». Пусть в русском языке и есть аналоги, но перевод усложняется контекстом данной ситуации: диалог происходит между двумя персонажами, одного из которых зовут Флинн (Flynn). Это означает, что персонаж, сказавший это фразу, воспользовался им не только в качестве устойчивого выражения, но и в качестве каламбура. Далеко не каждому переводчику под силу перевести каламбур, сохранив при этом первоначальный замысел автора. Часто невозможно воссоздать языковую игру оригинальных слов/фраз, но опытный переводчик компенсирует эту утрату, создавая языковую игру там, где ее нет в оригинале. Переводчики вышеприведенного примера этого не сделали.

6. Оригинал: «*Oh, this is all we need. Tweedledee and Tweedledumber.*». Перевод: «*О, только этого не хватало, тупой и еще тупее.*».

Контекст таков: на главного героя нападают два похожих противника, которых он, чтобы их оскорбить, сравнивает с хорошо знакомыми англоязычному игроку персонажами Льюиса Кэрролла «Tweedledee» и «Tweedledum» из книги «Алиса в Зазеркалье» («Граляля» и «Труляля» соответственно в русском переводе). Однако имя «Tweedledum» он меняет, заменив часть имени «dum» на созвучное ему прилагательное «dumb» (глупый) в сравнительной степени. Локализаторы не растерялись и использовали знакомое русскоязычному пользователю выражение «*тупой и еще тупее*», несущее такой же оскорбительный подтекст, как и в оригинале.

7. Оригинал: «*Time to fight fire with fire.*». Перевод: «*Лечим подобным подобным.*».

Этот диалог – пример неверного перевода. Пусть технически он и правильный, но уместнее было бы для перевода крылатой фразы «*fight fire with fire*» использовать такую же крылатую фразу на русском языке, несущую идентичное значение: «*клин клином вышибают*». Оптимальное переводческое решение при переводе фразеологизмов – это поиск идентичной фразеологической единицы в языке перевода.

8. Оригинал: «*Unbelievable, subject name here. You must be the pride of subject hometown here.*». Перевод: «*Невероятно. Можем Вами гордиться.*».

Этот пример наглядно демонстрирует, какие ошибки могут случаться, если переводчик не понял исходный материал. По сюжету игры главная героиня проходит испытания, пока за ней наблюдает другой персонаж. Чтобы поиздеваться над своей лабораторной крысой, другой персонаж часто шутит над героиней. Оригинальная фраза и является примером такого издевательства, обозначая тот факт, что персонаж не удосужился узнать имя и место происхождения героини, и его не беспокоит ее судьба. Русские локализаторы же решили, что «subject name here» и «subject home town here» в сценарии видеоигры – указания от заказчика перевода вставить на место этих выражений некие имена и названия. Не найдя в источнике имен и названий, локализаторы сдались и пропустили эти фразы.

Проанализировав варианты локализации видеоигр «Uncharted 2: AmongThieves» и диалоги «Portal», мы пришли к заключению, что большая часть неудачно адаптированных и переведенных диалогов, фраз и названий вызваны техническими ошибками и недобросовестно подготовленным материалом для перевода от заказчика.

Чем больше локализаторам известно об игре заранее, тем лучше: стиль (формальный/неформальный, цензурная/нецензурная лексика), формальность обращения к игроку (ты, вы), аудитория (если мы не знаем, что эта игра для детей, мы будем переводить ее как игру для взрослых, и получится неловко), запрещенные символы и другие технические ограничения (к примеру, бывает так, что нельзя ставить прямые кавычки или длинное тире, и наоборот) — об этом стоит говорить заранее, чтобы у вас все работало. Проблема контекста является злободневной в локализации видеоигр. Каждую из реплик нужно отдельно переводить и узнавать контекст для каждой из них, чтобы не возникло смыслового несоответствия.

Время от времени локализаторы сталкиваются с проблемой невозможности передать игру слов из языка оригинала на язык перевода. В таком случае перед ними стоит вопрос: стоит ли сохранить оригинальное значение выражения, но потерять игру слов, или же стоит перевести игру слов, но потерять значение. Сценарии компьютерных игр вполне могут состоять из нескольких тысяч слов, словно киносценарии, и ошибки часто неминуемы.

Таким образом, перевод и локализация – это два разных инструмента, два разных подхода к решению разных задач, но при этом локализация всегда подразумевает и перевод в том числе, но не наоборот. В конце концов, из плохой игры хорошую не сделает даже самая лучшая локализация, но плохая локализация наверняка испортит любую игру.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Дубовой, С. Что такое локализация и чем она отличается от перевода? / С. Дубовой. – Режим доступа: <https://ddf.ru/flood/21327-chto-takoe-lokalizaciya-i-chem-ona-otlichaetsya-ot-perevod> – Дата доступа: 02.12.2018.
2. Рецкер, Я.И. Учебное пособие по переводу с английского языка на русский / И.Я. Рецкер. – М.: Просвещение, 1981. – 159 с.
3. Соснина, Е.П. Задача локализации текстов как задача прикладного переводоведения [Электронный ресурс] / Е.П. Соснина. – Режим доступа: [http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina\\_article\\_2015.pdf](http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina_article_2015.pdf) – Дата доступа: 02.12.2018.

## ЛИНГВОСТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ УСПЕШНОГО СПЕЦИАЛЬНОГО ПЕРЕВОДА (НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ТЕКСТОВ)

### LINGUOSTYLISTIC FEATURES OF A SUCCESSFUL TRANSLATION (ON THE MATERIAL OF ENGLISH ECONOMIC TEXTS)

*Е. В. Турлова<sup>1)</sup>, С. А. Новикова*

*E. V. Turlova, S. A. Novikova*

Оренбургский государственный университет

Оренбург, Россия

Orenburg State University

Orenburg, Russia

*e-mail: <sup>1)</sup>orenburg05@yandex.ru*

В статье представлены основные особенности специального перевода англоязычных экономических текстов. Для осуществления качественного перевода переводчику необходимо преодолеть ряд трудностей, связанных с передачей текста на язык перевода. В процессе перевода возникают лексические, грамматические, стилистические трудности, которые отличаются в зависимости от содержания и речевого жанра переводимого текста. Особенности процесса перевода текстов различных стилей и жанров изучает специальная теория перевода.

*Ключевые слова:* перевод; специальный перевод; официально-деловой стиль текста; экономический текст; экономический перевод.

The article presents the main features of the special translation of English economic texts. In order to carry out a high-quality translation, the translator must overcome a number of difficulties associated with the transfer of the text to the target language. In the process of translation there are lexical, grammatical, stylistic difficulties that differ depending on the content and speech genre of the translated text. The special theory of translation studies