

*Painball gun* 'Больбольшое ружье' и *Painball Arena* 'Больбольшая арена'. Больбольшое ружье стреляет краской, но при попадании в глаза человек теряет зрение, а если на кожу, то разъедало ее. Больбольшая арена, то есть *Painball forest* 'Больбольшой лес', где играли *Painballers* 'Больболысты'. В таком лесу видеокамеры висели на деревьях, в которых можно было увидеть попадание игрока [3, с. 115].

Название еще одной секты с соответствующими ей словами, например, *pleebmobs* 'плебмафия', *Pleeb kids* 'Плебратва', *pleebrats* 'плебокрыски': “– Оденся как житель *плебсвилля*, – сказал Адам Первый. Зеб кивнул. Да, в *солнцебайкерское*” [3, с. 190]. “Wear your *pleebland* clothes,” said Adam One. Zeb nodded. “The *solarbiker* outfit” [4, с. 67].

В данном диалоге также можно увидеть еще один авторский неологизм *solarbiker* 'солнцебайкерское', состоящий из слов *solar* 'солнечный' и *biker* 'мотоциклист, байкер'. Также на протяжении всего романа похожие неологизмы встречаются, например, *solarvan* 'солнцебус'. Данный неологизм представляет собой сочетание *solar* 'солнечный' и *van* 'фургон'.

Авторские неологизмы *happicuppa* и *happicappuchino* состоят из слов *happu* 'счастливый, благоприятный', *cup* 'чашка' и *cappuchino* 'капучино'. Перевод данных слов следующий: “В “*Благочашку*” Тоби ходила давным-давно, еще в эпоху “Секрет-бургера”, когда получалось урвать обеденный перерыв. Казалось, что с тех пор прошла целая жизнь. Тоби заказала *благочашку* [3, с. 212]. “*Happicuppa* had once been a feature of such lunch breaks as she’d been able to snatch, back when she worked at SecretBurgers; it seemed a lifetime since she’d drunk any of the stuff. She ordered a *Happicappuchino*” [4, с. 76].

Можно видеть из приведенных в статье примеров, как созданные автором новые слова задают определенную атмосферу произведению. Перевод данных неологизмов с английского на русский язык вызывает широкий интерес и, по большей части, зависит от переводчика: как он “прочувствует” роман и донесет “нужные” слова до читателя.

#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Словарь литературоведческих терминов [Электронный ресурс]. URL: <https://rus-literary-criticism.slovaronline.com/207-неологизм>.
2. Словарь лингвистических терминов [Электронный ресурс]. URL: <https://rus-lingvistics-dict.slovaronline.com/2349-неологизм>.
3. Этвуд М. Год потопа / Пер. с англ. Т. Боровиковой. М.: Эксмо, 2019.
4. Atwood M. Year of the flood [Electronic resource]. URL: [https://royallib.com/book/Atwood\\_Margaret/The\\_Year\\_of\\_the\\_Flood.html](https://royallib.com/book/Atwood_Margaret/The_Year_of_the_Flood.html).

#### ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР

## LOCALIZATION FEATURES OF VIDEOGAMES

*Ю.Ю. Красовская<sup>1)</sup>, И.А. Сапронов<sup>2)</sup>*

*J.J. Krasowskaja<sup>1)</sup>, I.A. Sapronov<sup>2)</sup>*

Белорусский государственный университет  
Минск, Беларусь

Belarusian State University  
Minsk, Belarus

*e-mail: <sup>1)</sup>hisradaar@gmail.com, <sup>2)</sup>sapronov2508@gmail.com*

Целью статьи является исследование особенностей локализации (перевода и адаптации) видеоигр с английского на русский язык, а также выявление наиболее распространённых ошибок, расхождений перевода и причин их появления.

*Ключевые слова:* локализация; видеоигры; перевод; адаптация, дублирование.

The aim of the article is to research the localization features of videogames (translation and adaptation) from the English into the Russian language, to reveal typical mistakes which appear during the process of localization and the reasons of these mistakes.

*Keywords:* localization; videogames; translation; adaptation; dubbing.

### I. Введение

До сих пор актуален вопрос о том, являются ли видеоигры искусством. В настоящее время видеоигры являются одной из самых популярных сфер развлечений среди различных возрастных групп. Всё чаще видеоигры называют интерактивным искусством [1], где зритель-игрок наиболее вовлечён в происходящее, становится полноценным участником событий, а не просто считывает готовые эмоции с экрана, как в кино. Не менее остро стоит вопрос о локализации видеоигр. Разработчики, которые планируют вывести игру на международный рынок, особенно заинтересованы в качественной локализации своего продукта, ведь именно от этого зависит коммерческий успех.

**Локализация** – не только перевод внутриигрового текста, но и его культурная и лингвистическая адаптация [2]. Именно локализация играет одну из ведущих ролей в восприятии игроком происходящего.

### II. Особенности локализации

Можно выделить несколько уровней локализации видеоигр [3]. Глубина локализации определяется издателем и зависит от специфики рынка. Правильно подобранный уровень локализации напрямую влияет на успех игры.

**Поверхностная локализация.** Чаще всего она используется для издания игр в тех странах и регионах, где уровень знания языка оригинала

достаточно велик. Например, для продажи игры на рынке Швеции, где уровень владения английским языком весьма высок, можно обойтись переводом *руководства пользователя, заставки игры, внутриигрового текста и интерфейса*. Такая локализация не является дорогостоящей, но помогает в создании положительного образа компании, которая заботится о своих потенциальных клиентах.

**Углублённая локализация.** При такой локализации в игре *все диалоги* озвучиваются на языке перевода. Такой тип является материально затратным, ведь включает в себя не только работу переводческой студии, но и звукорежиссёров, технических специалистов и актёров озвучивания. Кроме того, иногда может наблюдаться различное количество языков перевода текста и языков озвучки. Чаще всего к углублённой локализации прибегают в странах с большой аудиторией, но низким уровнем владения языком оригинала (Россия, Франция, Китай, Испания, Германия и др.).

**Глубокая локализация.** Локализируются и меняются графические объекты, перерисовываются игровые текстуры. Такая локализация может быть связана как с попыткой достигнуть наибольшего уровня погружения игрока, так и с соблюдением юридических требований определённой страны. Так, в Германии запрещено любое изображение нацистской символики, а в некоторых странах запрещена демонстрация сцен насилия.

Локализация видеоигр имеет ряд особенностей, которые отличают её от, например, дубляжа фильмов. В первую очередь это *объём работы*. Зависит качество локализации и от того, в каком виде исходный материал был предоставлен переводчикам: только оригинальный текст в сочетании со звуком или локализаторам продемонстрировали сцену целиком с учётом контекста. Иногда случается, что при переводе огромных массивов текста, некоторые отрывки, фразы, реплики, переводятся отдельно, вырванные из контекста. В результате этого может теряться и искажаться смысл. Также от этого страдает и дубляж, где без знания исходной озвучки и полного контекста актёрам приходится наугад подбирать интонации.

Другая проблема может быть связана с *особенностями языка перевода*. Так, в русском языке глагол в прошедшем времени имеет чёткое окончание рода, в то время как в английском окончание остаётся неизменным вне зависимости от рода. Другой пример связан с наличием в русском языке местоимения «Вы» в вежливой форме. В английском языке «you» используется как в формальных, так и неформальных ситуациях. Особенно эта проблема актуальна для сюжетно-ролевых игр (Role Playing Game – RPG), в которых игроку предоставлена возможность создать своего персонажа, в том числе, выбрать его пол. В этом

случае в английском языке при обращении к персонажу часто используется нейтральное местоимение “they”, аналога которому в русском языке не существует. В результате этого локализаторам приходится проделывать двойную работу и прописывать реплики как для мужского, так и для женского персонажей.

Ещё одна проблема частично роднит локализацию видеоигр с переводом фильмов. Так, если издатель намерен перевести диалоги в игре, то локализаторам необходимо обращать внимание на *соотношение количества слогов в реплике на языке оригинала и на языке перевода*. Сейчас эта проблема менее актуальна, чем несколько лет назад, так как современные технологии позволяют подстраивать мимику персонажей и длительность анимации под речь говорящего. Однако это не распространяется на сцены с предварительным рендерингом или на те, где длительность анимации строго зафиксирована.

### III. Исследование

Для исследования проблем локализации были выбраны две игры: «Ведьмак 3: Дикая Охота», разработанная польской студией CD Projekt RED, и *Death Stranding*, разработанная студией Kojima Productions. Обе игры имеют ряд особенностей, которым нужно уделить должное внимание при локализации. Так, «Ведьмак» разработан по мотивам одноименной серии романов польского писателя Анджея Сапковского. То есть при переводе самой игры локализаторы должны были опираться на уже существующий перевод книг (переводчик – Е.П. Вайсброт), чтобы не допустить расхождений в трактовке одних и тех же понятий. Переводя с английского, локализаторы были всё же вынуждены постоянно сверяться с польским вариантом текста, чтобы ничего не упустить. Хидео Кодзима, главный сценарист, геймдизайнер и продюсер *Death Stranding*, известен своей любовью к семантически сложным сценариям. Ярче всего это выражается в говорящих именах героев и сложных названиях терминов, которые могут иметь несколько интерпретаций.



Рис. 1. Расхождения перевода «Ведьмак 3»

В ходе исследования было выявлено, что в игре «Ведьмак 3: Дикая охота» 26% выявленных расхождений локализации связаны с переводом имён собственных, 18% – с переводом терминов и понятий, 50% расхождений являются контекстуальными, а ещё 6% – стилистическими (рис. 1).



Рис. 2. Расхождения перевода Death Stranding

В игре Death stranding 42% расхождений перевода связано с углубленной локализацией и дубляжом игры, 18% приходится на некорректный перевод внутриигровых понятий и терминов, 13% – расхождения в переводе имён собственных, а 27% являются общими, контекстуальными (рис. 2).

1. Обе игры имеют обширные и развитые вселенные, наполненные различными понятиями и терминами. Так, в «Ведьмаке» существует раса *краснолюдов*, низкорослых и крепких воинов, своим описанием больше всего напоминающих гномов. В оригинале она так и называется – *dwarves*. Вот только раса непосредственно гномов, по-английски звучащая как *gnomes*, во вселенной тоже присутствует. Проблема *dwarves-gnomes* не эндемична для данной вселенной, а идёт ещё со времён легендария Толкина. Эта путаница отчасти связана и с устоявшимся переводом на русский язык *dwarves* как *гномы*, возникшим в том числе ввиду редкого употребления термина *gnomes*.

В *Death stranding* герои то и дело говорят о некоем *факторе вымирания* – *extinction entity*. Основные варианты перевода слова *entity* на русский: *сущность*, *фактор*. Казалось бы, перевод вполне адекватен. Проблема в том, что во вселенной уже существует *extinction factor*, который наши локализаторы перевели тоже как «*фактор вымирания*». В результате этого два понятия, которые совершенно различны по значению и никак не связаны друг с другом, в русской локализации переведены одинаково.

2. Проблема перевода имён собственных актуальна для любого художественного произведения. В *Death stranding* почти все главные герои носят символические имена, которые отражают их характеры или связаны с их прошлым. В русской локализации все эти имена переведены при помощи транскрипции или транслитерации, в результате чего связь между характеристикой персонажа и именем теряется бесследно, а игрок, не знающий английского, вряд ли поймёт всё, что имел в виду автор. Один из персонажей, носящий имя *Дайхардмен*, говорит: «Знаешь, почему я до сих пор живой?», что в оригинале звучит «*You know why they call me Die-hardman?*». При переводе полностью искажён смысл реплики. Подразумевается, что игрок уже знает, что *die-hard* используется для описания человека, который *сопротивляется смерти*.

«Ведьмака» эта проблема не обошла стороной. Одно из постоянных спутников и близких друзей главного героя зовут *Люттик*. В польском оригинале он *Jaskier*, буквально *люттик*, так что здесь русский перевод наиболее точен. Проблемы появились в других языках. В английском *Люттик* превратился в «одуванчик» (*Dandelion*), а по-немецки и вовсе стал «живокостью» (*Rittersporn*). Другая проблема была найдена с девушкой по имени *Бьянка*, которая в оригинале оказалась *Вэс* (*Ves*). Совершенно непонятно, отчего произошли такие изменения.

3. Проблема синхронизации переведённой речи и дубляжа оказалась особенно острой для «Ведьмака», в результате чего после выхода игра столкнулась с волной критики в сторону именно русской озвучки. Так, у студии уже имелась программа, позволяющая менять мимику персонажей и хронометраж сцен, подгоняя их под речь на языке перевода. Понадеявшись на неё, локализаторы не особенно следили за соотношением количества слогов в переведённых диалогах, что в слишком медленную или слишком быструю речь в некоторых местах. «*None*» – «*Понятия не имею*», где на один английский слог приходится восемь русских, речь оказалась ускорена в несколько раз. «*How did you imagine it?*» – «*Как?*», где ситуация обратная, и один слог русского языка оказался растянут на семь английских.

В *Death stranding* расхождения локализации подобного характера тоже имеются, но в меньшем числе и в основном связаны с опущением некоторых слов или фраз. «*Bridges Corpse Disposal*» – «*Отдел утилизации*», где шесть слогов против восьми, т.е. разница невелика (букв. перевод: *Отдел утилизации трупов «Бриджес»*).

4. Другие расхождения оказались связаны с культурными и языковыми особенностями. Например, в *Death stranding* умело используется понятие многозначности слов, что даже обыгрывается в одном из диалогов: «*You are Sam Strand. – No. I'm not. Not anymore. My name is Sam*

*Porter Bridges. – It’s a funny word, strand. A “strand” is a part of the rope or bond. While “stranding” means being washed up on the shore. And being “stranded” is when you can’t go home. I’m stranded now, Sam». Переведено это следующим образом: «Ты – Сэм Стрэнд – Нем. Уже нет. Это в прошлом. Меня зовут Сэм Портер Бриджес. – Странное слово – «прошрое». Казалось бы, оно уже позади. Но иногда, оно давит на тебя, слово груз. Или удерживает на месте, как якорь. Я застряла, Сэм». Strand – многозначное слово, обозначающее нить, связь, явление выброса китов на берег или заблудившегося человека. Из-за невозможности перевода слова *strand* во всех его множественных значениях локализаторы завели разговор на совершенно другую тему.*

В «Ведьмаке» встречается существо, с названием *igoша*, представляющее из себя дух мертворожденного младенца или ребенка, умершего до крещения. Существо это из славянского фольклора и аналога ему в западной мифологии нет, поэтому в оригинале используется *botchling*, то есть «*физически или умственно недоразвитый ребенок*».

#### IV. Заключение

Доказано, что локализация является не только переводом текста, но и адаптацией его для игроков, относящихся к различным культурным группам. Выявлено, что локализация видеоигр имеет ряд особенностей. Во многом они связаны с большими объёмами работ, с которыми сталкиваются переводчики, недостатком предоставленного им контекста, а также несовершенством технологий и особенностями языка перевода.

#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Merino M.B. On the translation of video games [Электронный ресурс] // The Journal of Specialised Translation 6.2006. URL: [https://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php).
2. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе [Электронный ресурс] // Научный вестник ЮИМ. 2018. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-kompyuternoy-igry-v-perevodovedcheskom-diskurse>.
3. Mangiron C. Games without borders: the cultural dimension of game localization [Электронный ресурс] // Hermeneus. 2016. № 18. URL: [https://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06\\_18.pdf](https://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06_18.pdf).