

# ПОНЯТИЕ «ЛОКАЛИЗАЦИЯ» КАК НОВЫЙ ВИД ПЕРЕВОДЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Плиско Ю.А.

Белорусский государственный университет

**Аннотация.** В статье рассматривается, что включает в себя термин «локализация» в игровой индустрии и переводе. Работа отвечает на вопрос: является ли локализация новым видом деятельности в дополнение к переводу, выходя за рамки перевода, или является необоснованным расширением терминологического аппарата теории перевода.

**Ключевые слова:** локализация; компьютерная игра; перевод; компьютерная индустрия; культурная адаптация.

Феномен компьютерной игры воспринимается неодинаково в разных странах. В Корее геймеры также популярны, как поп-звезды, а в Китае создан Комитет по этике, который оценивает игры [5]. В России психологи все больше говорят о серьезной зависимости от компьютерных игр, которая называется игроманией и является не менее опасной, чем алкоголизм. Несмотря на это, игровая индустрия одна из самых быстроразвивающихся и динамичных. Популярность компьютерных игр привела к появлению понятия «локализация». Этот термин в равной степени относится как к сфере игровой индустрии, так и к теории перевода. Первоначально он был использован в 1980-х годах американской компанией Microsoft для перевода программного обеспечения [6].

Что же включает в себя локализация? Во-первых, локализация выступает как важное условие для распространения компьютерной игры в другой языковой среде. Этот термин помимо перевода включает в себя интернационализацию или глобализацию, т.е. адаптацию текста для международного рынка. Как отмечает

А.Т. Анисимова, «смысловое поле термина «локализация» не ограничивается переводческим дискурсом, а включает смыслы таких терминов как «глобализация», «интернационализация»» [1]. В результате интернационализации создается «продукт, локализованный во многих языках, в котором, без отсылок к исходному тексту, просто используется универсальный, интернациональный вариант...» [2].

Б. Эсселинк определяет локализацию, ссылаясь на определение Международной ассоциации стандартизации в области локализации (The Localization International Standards Association – LISA): «Localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country region and language) where it will be used and sold» [11, с. 3] – «Локализация предполагает использование и преобразование продукта в соответствии с языковыми и культурными особенностями целевого региона (области страны и языка), где он будет реализовываться и продаваться» (перевод – Ю.П.).

Появление термина «локализация» вызвало полемику среди лингвистов. С одной стороны, существуют работы, где локализация выступает как отдельный вид переводческой деятельности, выходя, так сказать, за рамки «собственно перевода». Даже на рынке труда появляется новая профессия – специалист в области перевода и локализации.

Например, М. Бернал-Мерино предлагает использовать термин «локализация» для процесса создания продукта, который соответствовал бы целевой стране не только с лингвистической и культурной точек зрения, но также с технической и юридической [10].

В результате локализации происходит своего рода «шлифовка» текста для приспособления текста к другой культуре. В результате

получаем «перевод высокого уровня» [9], который включает себя «техническую, лингвистическую и культурную адаптацию текстов к особенностям определенной страны, региона или группы населения, а также национального языка» [3, с. 510].

С другой стороны, многие лингвисты не видят оснований разделять понятия «локализация» и «перевод». В.В. Сдобников пишет, что «разграничение перевода и локализации, по крайней мере в теоретическом аспекте, представляется нам искусственным» [7], т.к. качественный перевод всегда должен включать культурную адаптацию. Получается, что если переводчик не занимается локализацией, он может не принимать во внимание культурологический аспект. Но на самом деле, это не так. В подтверждение этому В.В. Сдобников приводит цитату М.А. Орла: «Попробуйте «всего лишь» не поменять порядок следования числа и месяца в записи даты цифрами при переводе на русский язык с американского английского, и написанное автором двенадцатое ноября неуловимо для глаза превратится в одиннадцатое декабря» [4, с. 92–93]. В.В. Сдобников утверждает, что культурная адаптация – это неотъемлемая часть качественного перевода и что «перевод всегда осуществляется на стыке двух культур» [7].

Нам представляется, что локализацию целесообразно выделить как отдельный вид переводческой деятельности, т.к. специалист в области локализации должен обладать не только переводческими, но и техническими знаниями. В компьютерных играх слова часто выражаются с использованием спецсимволов. Если переводчик не учтет их особый порядок в своем переводе, то это может привести к поломке продукта. Кроме этого, в финансовом словаре говорится, что «локализация предусматривает перевод документации и

пользовательского интерфейса, изменение методик расчетов, а также некоторую переработку программ» [8]. В связи с этим процесс локализации является весьма сложным и его не следует приравнивать к переводу.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Анисимова, А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе / А.Т. Анисимова // Научный вестник Южного института менеджмента. – 2018. – № 2. – С. 82–86.
2. Интернационализация и локализация в переводе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://termin74.ru/articles/internationalization/>. – Дата доступа: 09.11.2022.
3. Кунцев, В.А. Особенности локализации видеоигр / В.А. Кунцев, Д.Р. Товмирзаев // Лингвистика, лингводидактика, лингвокультурология: актуальные вопросы и перспективы развития: материалы III Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 14–15 марта 2019 г. / Белорус. гос. ун-т; редкол.: О.Г. Прохоренко (отв. ред.) [и др.]. – Минск, 2019. – С. 510-515.
4. Орел, М.А. Нанофилология, или Бывают ли мелочи в переводе? / М.А. Орел // Сб. науч. трудов. Серия «Язык. Культура. Коммуникация» / НГЛУ им. Н.А. Добролюбова. – Н. Новгород, 2011. – Вып. 14: Проблемы теории, практики и дидактики перевода. – С. 91–102.
5. Петраченко, М.В. Локализация компьютерных игр / М.В. Петраченко [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.rgph.vsu.ru/ru/science/sss/reports/5/petrachenko.pdf>. – Дата доступа: 06.11.2022.
6. Пырсигов, А.С. Локализация программного обеспечения в аспекте лингвистики и переводоведения / А.С. Пырсигов // Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых, Томск, 21–23 мая 2014 г.: в 3 ч. – Томск: Изд-во ТПУ, 2014. – Ч. 1. – С. 207–215.
7. Сдобников, В.В. Новые тенденции в переводоведении / В.В. Сдобников // Казанский вестник молодых ученых. – 2018. – №4 (7) – С. 72–79.
8. Финансовый словарь Финам [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.finam.ru/dictionary>. – Дата доступа: 10.11.2022.
9. Языковая локализация [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AF%D0%B7%D1%8B%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F\\_%D0%BB%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AF%D0%B7%D1%8B%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%BB%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F). – Дата доступа: 09.11.2022.
10. Bernal-Merino, M. On the Translation of Video Games / M. Bernal-Merino [Electronic resource]. – 2014. – Mode of access: [https://jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](https://jostrans.org/issue06/art_bernal.php). – Date of access: 06.11.2022.
11. Esselink, B.A Practical Guide to Localization / B. Esselink – Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. – 488 p.