

ОСНОВНЫЕ АСПЕКТЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (НА МАТЕРИАЛЕ ИГРЫ «YES, YOUR GRACE»)

Ю. А. Плиско

*Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4,
220030, г. Минск, Беларусь, ulia.plisko@gmail.com*

В докладе рассматриваются особенности локализации англоязычных компьютерных игр. В ходе исследования были выявлены типичные ошибки при переводе текстов компьютерных игр и их причины. Показано, что локализация – это сложный и многогранный процесс, который нельзя приравнивать к переводу англоязычного текста. Подчеркивается необходимость прагматической адаптации при локализации компьютерных игр (включение поясняющей информации, генерализация, опущение и иные способы интерпретации исходного текста).

Ключевые слова: локализация; перевод; компьютерная игра; видеоигра; культурная адаптация.

АСНОЎНЫЯ АСПЕКТЫ ЛАКАЛІЗАЦЫІ АНГЛАМОЎНЫХ КАМП'ЮТАРНЫХ ГУЛЬНЯЎ (НА МАТЭРЫЯЛЕ ГУЛЬНІ «YES, YOUR GRACE»)

Ю. А. Пліско

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт, пр. Незалежнасці, 4,
220030, г. Мінск, Беларусь, ulia.plisko@gmail.com*

У дакладзе разглядаюцца асаблівасці лакалізацыі англамоўных камп'ютарных гульняў. У ходзе даследавання былі выяўлены тыповыя памылкі пры перакладзе тэкстаў камп'ютэрных гульняў і іх прычыны. Паказана, што лакалізацыя – гэта складаны і шматгранны працэс, які нельга прыраўноўваць да перакладу англамоўнага тэксту. Падкрэсліваецца неабходнасць прагматычнай адаптацыі пры лакалізацыі камп'ютарных гульняў (уклучэнне тлумачальнай інфармацыі, генералізацыя, апушчэнне і іншыя спосабы інтэрпрэтацыі зыходнага тэксту).

Ключавыя словы: лакалізацыя; пераклад; камп'ютарная гульня; відэагульня; культурная адаптацыя.

В связи с интенсивным ростом индустрии компьютерных игр возрастает необходимость в их локализации. Под локализацией понимается процесс адаптации текста игры к целевой аудитории. Локализация включает в себя не только перевод текста игры с одного языка на другой, но и перевод пользовательского интерфейса, уведомлений об ошибках, инструкции

по установке игры и т. д. Особый акцент в процессе локализации делается на учет культуры принимающей стороны. Вещи, которые считаются уместными в одной культуре, могут оказаться оскорбительными в другой культуре, что приведет к неверной интерпретации мысли автора. Этот момент учитывается в процессе локализации – неуместные фрагменты текста изменяются или же удаляются [1].

Согласно определению 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» [2, 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.).

Иными словами, локализация включает в себя такую адаптацию продукта, в результате которой он станет более привлекательным для местной аудитории с помощью преобразования и прагматических адаптаций культурных отсылок, технических характеристик и других аспектов в соответствии с целевым рынком. Следовательно, цель локализации – предоставление продукта или услуги, отвечающей конкретным предпочтениям местной аудитории.

В то же время А. Т. Анисимова считает, что процесс локализации всегда включает в себя интернационализацию или глобализацию: «смысловое поле термина “локализация” не ограничивается переводческим дискурсом, а включает смыслы таких терминов как “глобализация”, “интернационализация”» [3]. В результате интернационализации создается «продукт, локализованный во многих языках, в котором, без отсылок к исходному тексту, просто используется универсальный, интернациональный вариант...» [4, с. 75].

Материалом доклада послужила стратегическая компьютерная игра на английском языке «Yes, Your Grace», которая была разработана независимой британской студией по разработке игр Brave at Night [5].

Остановимся подробнее на разграничении понятий «компьютерная игра» и «видеоигра». Основное различие между видеоиграми и компьютерными играми заключается в платформе, на которой в них играют. Видеоигры обычно запускаются на игровых консолях (например, PlayStation, Xbox или Nintendo Switch), в то время как в компьютерные игры играют на персональных компьютерах [6].

В компьютерной игре «Yes, Your Grace» игрок берет на себя роль короля, который управляет ресурсами и подданными королевства. Действие

игры разворачивается в средневековье, и игрок должен принимать решения, которые влияют на жизнь и благополучие всех персонажей игры. Изначально игра «Yes, Your Grace» была создана на английском языке и приобрела большую популярность в своей языковой среде. Разработчиками было принято решение о локализации компьютерной игры на другие языки. На данный момент игра переведена на русский, китайский, французский, немецкий, польский и японский языки и успешно продается [7].

Основополагающим аспектом успешной локализации компьютерной игры является глубокое понимание целевой культуры и прагматических аспектов коммуникации. Лингвокультурологические и прагматические аспекты локализации необходимо учитывать с целью обеспечения погружения пользователя в игровой мир.

В процессе локализации могут быть изменены культурные отсылки, которые не имеют смысла в другой культуре, а также может быть проведена адаптация стиля текста игры, чтобы лучше соответствовать предпочтениям нового игрока. В связи с этим могут быть изменены многие составляющие компьютерной игры от имен персонажей до самого сюжета игры.

При локализации исследуемой игры использовались следующие переводческие трансформации, приемы, а также прагматические и лингвокультурные адаптации:

1. Генерализация – «замена единицы ИЯ, имеющей более узкое значение, единицей ПЯ с более широким значением» [8, с. 176]. (*The recent rainy weather damaged our **Pantry roof** and Dungeon* – «Недавняя дождливая погода повредила нашу **кладовку** и подземелье»).

2. Конкретизация – «замена слова или словосочетания ИЯ с более широким предметно-логическим значением словом и словосочетанием ПЯ с более узким значением» [8, с. 174]. (*However, our army is sparse as it is. We need every **set of hands** able to hold a sword, Your Grace* – «Наша армия и так скудна, поэтому нам нужна каждая **пара рук**, способная держать меч, Ваша Милость»).

3. Транскрибирование и транслитерация – «способы перевода лексической единицы оригинала путем воссоздания ее формы с помощью букв ПЯ» [8, с. 173]. (*Audry* – «Одри», *Sobik* – «Собик»).

4. Модуляция – «замена слова или словосочетания ИЯ единицей ПЯ, значение которой логически выводится из значения исходной единицы» [8, с. 177]. (*Well done, Father* – «Молодец, отец»).

5. Целостное преобразование – вид переводческой трансформации, при котором целостно изменяется «внутренняя форма любого отрезка речевой цепи – от отдельного слова, большей частью сложного, до синтагмы, а порой и целого предложения» [9, с. 60]. (*Sometimes your subjects*

will have spiteful intentions, and sometimes life will get in the way – «Иногда у ваших подданных могут быть злые намерения, а иногда **жизнь может сорвать ваши планы**»).

6. Описательный перевод – прием, при котором «лексическая единица ИЯ заменяется словосочетанием, эксплицирующим ее значение» [8, с. 185]. (*You can find your **inventory** in the lower left corner* – «Вы можете найти **перечень своих предметов** в левом нижнем углу»).

7. Добавление – добавление лексических единиц для выражения «элементов смысла, оставшихся в оригинале невыраженными, подразумеваемыми» [8, с. 201]. (*Click on the glowing flower to advance to the next week once you're ready* – «Когда будете готовы перейти к следующей неделе, нажмите на светящийся цветок **ниже**»).

8. Опускание – «отказ от передачи в переводе семантически избыточных слов, значения которых оказываются нерелевантными или легко восстанавливаются в контексте» [8, с. 204]. (*They came in the night. Unseen. **Unheard.** Until they arrived* – «Они пришли ночью. Никто не видел, как они пришли»).

9. Членение предложения – «это способ перевода, при котором синтаксическая структура предложения в оригинале преобразуется в две или более предикативные структуры ПЯ» [8, с. 179]. (*Found one of ours hiding in a shed* – «Нашли одного из наших. Прятался в хлеву»).

10. Объединение предложений – «это способ перевода, при котором синтаксическая структура в оригинале преобразуется путем соединения двух простых предложений в одно сложное» [8, с. 180]. (*However, our army is sparse as it is. We need every set of hands able to hold a sword, Your Grace* – «Наша армия и так скудна, поэтому нам нужна каждая пара рук, способная держать меч, Ваша Милость»).

11. Перестановка – «изменение расположения (порядка следования) языковых элементов в тексте перевода по сравнению с текстом подлинника» [10, с. 191]. (*You will see the required fixes in your weekly summary at the end of the week* – «В конце недели Вы увидите в отчете список того, что необходимо починить»).

12. Грамматические замены – «это способ перевода, при котором грамматическая единица в оригинале преобразуется в единицу ПЯ с иным грамматическим значением» [8, с. 180]. (*Crown of the King of **Davern*** – «Корона **данверского** короля»).

13. Прагматическая адаптация – «изменения, вносимые в текст перевода с целью добиться необходимой реакции со стороны конкретного Рецептора перевода» [8, с. 249]. (*When **you** meet people and talk to petitioners, **your** Advisor makes a note about the encounter in **your** Archives* – «Когда **Вы**

встречаетесь с людьми и разговариваете с просящими, **Ваш** советник делает заметку о встрече в **Ваших** архивах»).

В компьютерной игре «Yes, Your Grace» максимально представлены такие трансформации как: конкретизация, транслитерация, опущение и перестановка, а также прагматическая адаптация.

Текст компьютерных игр представляет собой смещение различных стилей и жанров, что необходимо учитывать при переводе. Такие игры зачастую изобилуют различными терминами, связанными со сферой данных игр в реальной жизни (техническими, историческими), то есть предполагает перевод специфической терминологии (*petitioner* – ‘проситель’ или ‘нуждающийся’, *subject* – ‘подданный’, *supplies* – ‘припасы’).

Локализация – это многоаспектный процесс, который включает в себя не только перевод текста с одного языка на другой. Локализация требует глубокого понимания культурных особенностей стран, знания интерфейса программ и верного использования адекватных переводческих трансформаций и приемов, что позволит гарантировать наилучшую адаптацию продукта к целевой аудитории.

Таким образом, локализация – это широкое понятие, которое подразумевает владение компьютерными технологиями, учет технических параметров игры, адаптацию графического контента. При этом локализация всегда включает в себя и перевод в том числе (владение инструментами перевода), но не наоборот. В то же время «локализация предусматривает перевод документации и пользовательского интерфейса, изменение методик расчетов, а также некоторую переработку программ» [11]. В связи с этим процесс локализации является весьма сложным и его не следует приравнивать к переводу.

Библиографические ссылки

1. Мерлян С. Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности // Коммуникативные аспекты языка и культуры : сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых / ред. С. А. Песоцкая. Томск : Изд-во ТПУ, 2014. Ч. 1. С. 241–247.
2. Esselink B. A. Practical Guide to Localization. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000.
3. Анисимова А. Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник Южного института менеджмента / ред. Л. П. Шульгатый. Краснодар : ЧОУ ВО ЮИМ, 2018. № 2. С. 82–86.
4. Сдобников В. В. Новые тенденции в переводоведении // Казанский вестник молодых ученых / ред. Ф. Г. Мухаметзянова. Казань : Издательство Казанского университета, 2018. №4 (7). С. 72–79.
5. Computer game «Yes, Your Grace» // Brave At Night [Electronic resource]. URL: <https://www.braveatnight.co.uk/yesyourgrace> (date of access: 20.02.2023).

6. *Овчаров Д. В.* Сравнительно-правовой анализ терминов «видеоигра» и «компьютерная игра» [Электронный ресурс] // Юридическая наука / ред. С. Ю. Кашкин. Москва : КноРус, 2021. №12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sravnitelno-pravovoy-analiz-terminov-videoigra-i-kompyuternaya-igra> (дата обращения: 20.02.2023).
7. Yes, Your Grace в Steam // Steam [Electronic resource]. URL: https://store.steam-powered.com/app/1115690/Yes_Your_Grace/ (date of access: 01.03.2023).
8. *Комиссаров В. Н.* Теория перевода (лингвистические аспекты) : Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. М. : Высш. шк., 1990.
9. *Рецкер Я. И.* Теория перевода и переводческая практика. Очерки лингвистической теории перевода / Дополнения и комментарии Д. И. Ермоловича. 3-е изд., стереотип. М. : Р. Валент, 2007.
10. *Бархударов Л. С.* Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). М. : Междунар. отношения, 1975.
11. Финансовый словарь Финам [Электронный ресурс]. URL: <https://www.finam.ru/dictionary> (дата обращения: 09.03.2023).