

ЗНАНИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ПЕРЕВОДЧИКУ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ИМЁН СОБСТВЕННЫХ В ВИДЕОИГРАХ

С. А. Катюшина

Научный руководитель Г. Н. Замараева, старший преподаватель

*Владимирский государственный университет имени А. Г. и Н. Г. Столетовых
Владимир, Россия
e-mail: sofia.katyushina@mail.ru*

В статье рассматриваются понятие локализации, трудности, с которыми может столкнуться локализатор, локализация имен собственных в видеоиграх, а также некоторые особенности локализации, о которых должен быть осведомлён переводчик.

Ключевые слова: видеоигра; локализация; перевод; имя собственное; персонаж видеоигры.

Введение. Согласно статистике Аналитического центра НАФИ, в 2022 году насчитывалось около 88 миллионов человек, играющих в компьютерные игры [1]. Двумя годами ранее это число составляло 66 миллионов человек [2]. Это указывает на стремительное возрастание потребителей, а значит, и спроса на видеоигры, в том числе и иностранного производства, нуждающихся в локализации. Одним из ключевых аспектов в локализации видеоигр можно считать локализацию имён собственных.

Основная часть. Перед тем, как перейти к перечислению того, что необходимо знать переводчику, прежде чем приступать к локализации имён собственных в видеоиграх, требуется дать определение понятию «локализация», а также уточнить, что она в себя включает. Как утверждает М. Бернал-Мерино, под локализацией понимается придание продукту лингвистической и культурной адекватности, а также технического и юридического соответствия для страны, где он будет использоваться и продаваться, и ее языка [3, с. 31]. Схожее определение даёт агентство переводов «Лингваконтакт»: «это перевод и культурная адаптация продукта для его распространения и использования в определенной стране / регионе» [4]. Соответственно, цель локализации – языковая и культурная адаптация продукта. В процессе локализации проводится перевод игровых ресурсов, к которым относят перевод и локализацию интерфейса видеоигры, текстовые файлы, графические элементы, аудио-звуковые файлы, лицензионные соглашения и прочие документы, связанные с видеоигрой, и дополнительные материалы [5, с. 73]. В данной работе нас интересует локализация именно текстовых файлов, в частности, передача имён собственных (имен персонажей, названий) в видеоиграх.

Верстку текста относят к одной из трудностей, возникающих у локализатора, поскольку перед ним стоит задача поместить локализованный текст в графический объект, изначально заточенный под оригинальный текст, поскольку, например, имя персонажа или наименование может не поместиться в длину строки в видеоигре [6, с. 103]. Наиболее часто в текстовых файлах видеоигр можно найти антропони́мы и топо́нимы [7, с. 74]. Для их локализации используются стандартные переводческие трансформации. В. Н. Комиссаров выделяет следующие переводческие трансформации: транскрипция, транслитерация, калькирование, лексико-семантические замены. Рассмотрим кратко каждую из них:

1. Транскрипция – воспроизведение звуковой формы слова.
2. Транслитерация – воспроизведение графической формы слова.
3. Калькирование – «способ перевода лексической единицы оригинала путем замены ее составных частей – морфем или слов (в случае устойчивых словосочетаний) их лексическими соответствиями в ПЯ».
4. Лексико-семантические замены – «способ перевода лексических единиц оригинала путем использования в переводе единиц ПЯ, значение которых не совпадает со значениями исходных единиц, но может быть выведено из них с помощью определенного типа логических преобразований» [8, с. 173-174].

Рассмотрим несколько локализованных имён собственных на примере *The Elder Scrolls V: Skyrim* от разработчика Bethesda Game Studios:

- транслитерация: *Bagrak* – ‘Баграк’, *Badnir* – ‘Баднир’, *Winterhold* – ‘Винтерхолд’;
- калькирование: *Pariah Abbey* – ‘Аббатство Отверженных’, *Mjoll the Lioness* – ‘Мьол Львица’, *Betrid Silver-Blood* – ‘Бетрид Серебряная Кровь’;
- лексико-семантические замены: *Bergritte Battle-Born* – ‘Бергитта Дочь Битвы’, *Darkshade* – ‘Глубокая Тень’, *Danica Pure-Spring* – ‘Даника Свет Весны’.

Также стоит учитывать следующие тонкости в процессе локализации видеоигр: антропоним может иметь несколько денотатов, например, как у персонажа *Sapphire* – ‘Сапфир’; в имени игрового персонажа указывается его род занятий, состояние, фракционная / расовая / иерархическая принадлежность, социальный статус, титул, происхождение, например, *Warlord Gathrik* – ‘Военачальник Гатрик’; имя собственное может являться «отсылкой» на реально существующего человека, вымышленного персонажа, события и места из реального мира и т.д. Примером может послужить персонаж ‘Цицерон’ (ориг. *Cicero*) [6, с. 103-105].

Заключение. Таким образом, перевод имён собственных в видеоиграх требует от переводчика глубоких знаний и находчивости. Только то-

гда можно достигнуть гармоничной синхронизации игрового мира с целевой аудиторией, создавая непрерывный игровой опыт и максимальное участие.

Библиографические ссылки

1. Гейминг в России – 2022. Социальные и экономические эффекты [Электронный ресурс] // Аналитический центр НАФИ. URL: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geyming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/> (дата обращения: 09.10.2023).
2. Сахнов К. Игры по-крупному: как будет развиваться российский гейминг в ближайшем будущем [Электронный ресурс] // Forbes. URL: <https://www.forbes.ru/tekhnologii/489405-igry-po-krupnomu-kak-budet-razvivat-sa-rossijskij-gejming-v-blizajsem-budusem> (дата обращения: 09.10.2023).
3. Bernal-Merino M. A. On the Translation of Video Games // The Journal of Specialised Translation. 2006. No 6. P. 22-36.
4. Локализация: определение и особенности [Электронный ресурс] // LinguaContact. URL: <https://linguacontact.com/blog/lokalizatsiya-opredeleniye-i-osobennosti/> (дата обращения: 09.10.2023).
5. Honeywood R. Best Practices for Game Localization / International Game Developers Association. 2012.
6. Крыкова И. В. Особенности перевода имен персонажей при локализации современных компьютерных игр // Индустрия перевода. Пермь: ПНИПУ, 2017. С. 103-105.
7. Адёр А. Н. Перевод «говорящих» имён собственных в процессе локализации (на материале компьютерной игры «The SIMS 2») // Молодые голоса : сб. трудов молодых ученых. Екатеринбург : Ажур, 2021. Вып. 10. С. 73-77.
8. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) : учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. М. : Высш. шк., 1990.