

# СПОСОБЫ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ

Ю. А. Плиско

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

*Научный руководитель – В. Ю. Костюченко, кандидат филологических наук, доцент*

Статья исследует особенности локализации англоязычных компьютерных игр. Локализация рассматривается широко, описаны лингвистические, экстралингвистические, технические и переводческие аспекты локализации. Проанализированы случаи прагматической и лингвокультурологической адаптация языка игры, выявлены необходимые для эффективной локализации переводческие трансформации. Сделан вывод о многоаспектности процесса локализации компьютерных игр.

**Ключевые слова:** локализация; компьютерная игра; язык компьютерных игр; перевод; переводческие трансформации; прагматическая адаптация.

Локализация компьютерных игр – это сложный процесс, который включает в себя перевод текста на язык принимающей стороны, но не ограничивается им. Международная ассоциация стандартизации в области локализации отмечает, что «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» [1, с. 3] – «локализация предполагает использование и преобразование продукта в соответствии с языковыми и культурными особенностями целевого региона (страны/области и языка), где он будет реализовываться и продаваться» (перевод наш – Ю. П.).

В данной работе локализация понимается широко, то есть как процесс, выходящий за рамки перевода. Локализатор должен обладать знаниями из разных областей, учитывать лингвокультурологические и прагматические факторы, понимать ценности, образ жизни, технологические привычки, социальные тенденции принимающей стороны. Локализация – это многоаспектный процесс, который включает в себя как лингвистические, так и нелингвистические задачи (работа с кодом игры, изменение интерфейса программы, игрового меню, элементов управления и т. д.).

Материалом данной статьи послужили тексты англоязычных компьютерных игр «Yes, Your Grace», «Resident Evil 4 Remake», «Resident Evil 4», «Twelve Minutes», «Detroit: Become Human», «Hitchhiker», «Horizon: Zero Dawn», «The Elder Scrolls V: Skyrim», «There Is No Game: Wrong Dimension» и «Tiny Room Stories: Town Mystery»

(объемом 4 250 слов). В связи со спецификой работы, в основном осуществлялся языковой анализ текстов данных компьютерных игр.

Для языка компьютерных игр характерна эмоциональность и динамичность, которая выражается с помощью большого количества кратких и лаконичных высказываний: *Aloy. You're very close now* «Элой, ты уже на подходе»; *My brothers!* «Мои братья!»; *My bravest men!* «Мои самые смелые войны!». Такие предложения усложняют процесс локализации, т. к. для их перевода требуется хорошее знание сюжета компьютерной игры.

Часто при работе с такими лаконичными высказываниями переводчик сталкивается с необходимостью добавления слов для восстановления смысла: *Of course, my sweetest* «Конечно **поговорю**, любимая»; *Like Alphas themselves* «**Ушло** как и сами «альфы»».

При локализации компьютерных игр большую роль играет контекст. Например, в некоторых случаях многозначные слова конкретизируются и приобретают контекстуальное значение: *It's not often that we can do this* «Не так часто мы можем **поиграть**»; *3... 2... 1... Ok, here I come!* «3... 2... 1... **Я иду искать!**». Данные реплики говорит отец трех дочерей, когда играет с ними в прятки.

В тексте компьютерных игр можно встретить слова разной стилистической окрашенности: *And here's the little one!* «А вот ты где, **малышка!**» (*little one* «малыш», «(informal) a young child» [2]); *Click on the petitioner to call them forward* «Нажмите на просителя, чтобы вызвать его» (*petitioner* «проситель», «(formal) a person who makes a formal request to somebody in authority» [3]); *Is that a chromatic aberration or is this letter tilted?* «Это **хроматическая абберация** или букву перекосило?» (физический термин *chromatic aberration* «хроматическая абберация», «a failure of colours to be seen correctly through a lens (= a curved piece of glass), caused by the lens not being perfect» [2]); *Otherwise, we'll keep losing supplies* «В противном случае мы продолжим терять **припасы**» (армейский термин *supplies* «припасы», «all items necessary for the equipment, maintenance, and operation of a military command, including food, clothing, arms, ammunition, fuel, materials, and machinery» [4]). Сочетание разных стилей в тексте компьютерных игр значительно усложняет процесс локализации.

Экспрессивность и эмоциональность рассматриваемого материала подчеркивает широкое употребление риторических вопросов и императивных речевых актов: *Why would I expect an answer?* «Зачем отвечать на вопрос?» Императивы в исследуемом материале выражаются не только посредством повелительного наклонения (*Change it as soon as you log in!* «Поменяй его сразу как войдешь!»), но и другими побудительными кон-

струкциями (*Need to find something to open it* «Нужно найти, чем его открыть»; *Shouldn't have insulted your sister from across the gardens* «Не надо было выкрикивать оскорбление своей сестре через весь сад»).

Особую сложность при локализации исследуемых игр с английского языка на русский вызывает передача юмора и игры слов: *Did you get that, Sylens? No? Fitting name you got there* «Ты слышишь, Сайленс? Нет? Ну и молчи себе». Имя *Sylens* созвучно с английским словом *silence* «тишина». Приведем еще один пример: *Yes, yes, yes, trespass is forbidden on pain of death... Strange phrase, the pain of death. See, this one's in no pain at all* «Нарушение границы карается смертью... Тоже мне страшная кара, подумаешь. Видишь, вот он умер и не жалуется».

Локализатор часто использует переводческие трансформации для осуществления эффективной адаптации компьютерной игры. В исследуемом материале чаще всего встречались следующие трансформации:

1. **Логическая модуляция** – «замена слова или словосочетания исходного языка единицей языка перевода, значение которой логически выводится из значения исходной единицы» [5, с. 177]. В исследованном материале данная трансформация встречается наиболее часто: *Well, then... should be just another day in the office, right?* «Значит... Для вас это просто серые будни, да?»; *As close to nowhere that I've ever seen?* «Просто невероятное захолустье».

2. **Опущение** – «отказ от передачи в переводе семантически избыточных слов, значения которых оказываются нерелевантными или легко восстанавливаются в контексте» [5, с. 204].

**Опущение** может быть обоснованным и необоснованным. В следующих примерах необоснованное опущение привело к потере эмоциональной составляющей высказывания: *This one hell of a gloomy place* «Мрачноватое местечко...» *Uh, sorry to barge in like this* «Простите, что я без спроса». Правильнее было бы перевести эти высказывания следующим образом: *This one hell of a gloomy place* «Это чертовски мрачное место...»; *Uh, sorry to barge in like this* «Э-э, простите, что я без спроса». Такой перевод верно отражает эмоциональное состояние героев в данный момент.

Обоснованным является опущение слов или выражений, которые являются избыточными и отсутствие которых не изменит смысла высказывания: *Come on, let's all leave, ok?* «Давай просто вместе уйдем, ладно?»; *I'm leaving now!* «Я ухожу!». Также опущение обосновано в случае, если два прилагательных можно без потери смысла заменить одним: *That's the ultimate reason I'm in this lonely, rural part of Europe* «Вот поэтому я оказался в этой заброшенной части Европы».

Важной составляющей процесса локализации является **прагматическая адаптация**, то есть «изменения, вносимые в текст перевода с целью добиться необходимой реакции со стороны конкретного рецептора перевода» [5, с. 249]: *It's 10 AM. The weather's partly cloudy, 54°, 80 % humidity, with a strong possibility of afternoon showers* «**Десять утра**». Погода облачная, **двенадцать градусов**, влажность 80 %, вероятны ливни во второй половине дня'. В этих предложениях локализаторы перевели значения времени и температуры из одной системы измерения в другую: из 12-часового формата времени в 24-часовой и из градусов Фаренгейта в градусы Цельсия.

Таким образом, исследуемый материал показал, что локализация компьютерных игр – процесс многоаспектный и сложный. Переводчик – это важное звено процесса локализации, тем не менее, он должен работать вместе с маркетологами и разработчиками приложений. В тексте компьютерной игры часто происходит смешение функциональных стилей, локализаторам приходится искать верные языковые соответствия для перевода экспрессивной и прагматически маркированной лексики, использовать переводческие трансформации, а также работать с лаконичным текстом компьютерных игр.

### Библиографические ссылки

1. *Esselink B. A Practical Guide to Localization*. Amsterdam & Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2000.
2. Cambridge Dictionary [Electronic resource]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/> (date of access: 10.04.2024).
3. Oxford Learner's Dictionaries [Electronic resource]. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (date of access: 10.04.2024).
4. Collins Dictionary [Electronic resource]. URL: <https://www.collinsdictionary.com/> (date of access: 10.04.2024).
5. *Комиссаров В. Н.* Теория перевода (лингвистические аспекты): учеб. для интов и фак. иностр. яз. М. : Высш. шк., 1990.