

ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ВИДЕОИГР НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Химич Н. А.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Петрова Н.Е. – к.филол.н., доцент

Статья посвящена изучению разнообразных аспектов локализации видеоигр на русский язык. Рассмотрено понятие локализации, её уровни и особенности работы переводчика с каждым уровнем. Приведены некоторые примеры локализации из игр и предложены некоторые варианты решения рассмотренных проблем.

В настоящее время популярность видеоигр достаточно большая и покрывает практически все возраста. Тем не менее, вопрос о доступности и качестве игр иностранного производства в русскоязычном исполнении остается под сомнением. Причинами данного явления могут быть множество факторов. В этой статье будет рассмотрен один из этих факторов, а именно сложности и особенности локализации при переводе игр на русский язык.

Следует понимать разницу между понятиями перевода и локализации. Перевод подразумевает под собой достоверный лексикографический перевод текста с отражением смысла слов и предложений переводимого текста. Локализация же подразумевает более глубокий подход к переводу текстов, включая анализ не только самого переводимого текста, но и других факторов, которые окружают этот текст. В контексте локализации видеоигр такими факторами могут быть: контекст игровой ситуации, особенности персонажа,

которому принадлежит фраза, неуместность корректного перевода из-за особого смысла, вложенного в иностранном языке, но не отраженном в корректном переводе на русский язык, и др.

Существует несколько уровней локализации видеоигр:

- коробочная локализация: перевод текста на упаковке физической копии видеоигры, перевод описания и скриншотов;
- локализация интерфейса: перевод интерфейса, названия кнопок, страницы помощи видеоигры;
- текстовая локализация: перевод всех текстов в видеоигре, включая субтитры, без перевода речи персонажей;
- локализация с озвучкой: перевод речи и диалогов, их озвучивание актёрами;
- глубокая локализация: культурная адаптация видеоигры под культуру языка [1].

У каждого уровня локализации есть свои особенности, которые стоит учитывать и к которым надо подходить со всей тщательностью, так как даже мелкие недочеты могут оставить плохое впечатление игроку [2].

Для упрощения анализа был выбран английский язык в качестве рассматриваемого иностранного, так как в большинстве triple-A игр в мире языком оригинала является именно английский язык. Поскольку практически все игры имеют перевод на английский язык, то данная статья может быть отнесена практически к любой игре.

Примеры ошибок будут рассмотрены на примере текстов из серий видеоигр “The Last of us” и “Resident Evil”.

Первая рассматриваемая проблема – это проблема ограниченного контекста. Нередко локализаторам приходится выполнять перевод текста видеоигры без возможности ознакомления с ней. Часто фразы дают без ситуации, в которой они были приняты, из-за чего переводчик вынужден искать соответствия, которые вписывались бы в как можно более широкий контекст [3].

В качестве примера можно привести видеоигру “The Last of Us (2013)”, в русской локализации которой можно найти большое количество ошибок, связанных с недостатком контекста у переводчика. Так, фраза *You all take it easy out there*, сказанная одним персонажем игры в качестве напутствия на прощание, в русской локализации звучит следующим образом: «А ну-ка, спокойно!» Наиболее адекватным переводом было бы: «*Будьте осторожны там!*»

Вторая рассматриваемая проблема – это перевод интерфейса. Нередко локализаторам приходится сталкиваться со строгими ограничениями, связанными с длиной текста, который необходимо уместить в игровой интерфейс: меню, диалоговое окно и так далее. Из-за таких случаев, они вынуждены иногда перефразировать целые предложения, чтобы уместить текст в ограниченном пространстве [3].

Третья рассматриваемая проблема заключается в программном коде. Для многих видеоигр характерно использование переменных, которые не имеют постоянного значения. Такие переменные обычно обозначают характеристики персонажа: расу, пол, имя, специальность и тому подобное. При работе с английским языком, в котором слова не меняют окончаний и звуков в корне, формулы с переменными работают достаточно успешно. В случае с русским языком такой подход часто становится причиной ошибок, потому что переменные могут влиять формы зависимых от них слов. Например, переменную “has attacked you” можно перевести как «атаковал (атаковала) вас». И при решении такого случая нужно будет: либо используя тире указать оба варианта, что делает текст длиннее, либо перефразировать [4].

Для предотвращения подобных и иных ошибок переводчику необходимо изучить общие принципы работы и функционирования видеоигр для большего понимания их технической составляющей.

Помимо проблем, связанных с технической составляющей видеоигры, локализаторы могут столкнуться с рядом трудностей, связанных с недостатком фоновых знаний. В игре могут содержаться различные отсылки на произведения, медийные продукты, игровые продукты или события реальности. Хорошему переводчику нужно быть хорошо осведомленным в подобных и смежных сферах [5].

В качестве примера можно привести видеоигру “Resident evil 7 (2017)”, в которой можно найти множество отсылок на популярные произведения. Так, фраза “Groovy”, произносимая одним из персонажей игры при нахождении им бензопилы, отсылает к крылатой фразе фильма «Зловещие мертвецы 2» (1987), в котором главный герой также использует бензопилу в качестве оружия. В игре данная фраза была переведена как «Круто», из-за чего отсылка была потеряна. Проблемы подобного рода разрешить очень трудно, а в большинстве случаев даже невозможно.

Таким образом, в ходе исследования было рассмотрено понятие локализации видеоигр и её отличия от других видов локализации. Было показано, что процесс видеоигровой локализации отличается многогранностью и разнообразием, требуя от переводчика многих дополнительных знаний. Также, на примере локализации видеоигр серии “Resident Evil” и “The Last of Us” были выявлены основные трудности перевода видеоигр: ограниченный контекст, перевод интерфейса, программный код и недостаток дополнительных знаний.

Список использованных источников:

1. O'Hagan, M. *Game localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry* / O'Hagan M. // Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. – 2013. – P. 44 - 45.

59-я научная конференция аспирантов, магистрантов и студентов БГУИР, 2023

2. Особенности локализации игр на иностранные рынки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/324496>. – Дата доступа: 01.12.2022.
3. О специфике локализации компьютерных игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://genapilot.ru/ospecifikelokalizacii-kompjuternyh-igr>. – Дата доступа: 01.12.2022.
4. О специфике локализации компьютерных игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://genapilot.ru/ospecifikelokalizacii-kompjuternyh-igr>. – Дата доступа: 01.12.2022.
5. Зеленко, К. Р. Особенности перевода компьютерных игр с учетом специфики данного вида перевода / К. Р. Зеленко // Наука, образование и культура. – 2017. - № 5. – С. 98-100.