

Ю. А. Плиско

г. Минск, Республика Беларусь

СПЕЦИФИКА ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ

Локализация – это относительно новый феномен, который возник в связи с интенсивным ростом индустрии компьютерных игр. Впервые данный термин был употреблен в 1980-х годах американской компанией Microsoft.

Под локализацией тогда понимался перевод программного обеспечения на основные языки европейского потребителя (немецкий, французский и испанский). Помимо перевода текста программы, было необходимо адаптировать функциональные клавиши и другие элементы интерфейса, что значительно усложняло работу. В итоге перевод стал лишь частью большого и сложного процесса, который назвали локализацией [1].

По 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, p. 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 – Ю. П.). Исходя из данного определения, локализация предполагает такую адаптацию продукта, с помощью которой он будет соответствовать культурным и юридическим нормам другой страны.

По мнению М. Бернал-Мерино, процесс локализации – это, несомненно, многоаспектный процесс, т. к. он включает в себя множественные лингвистические задачи [3] (например, работа с кодом игры, изменение интерфейса программы, игрового меню, элементов управления, дубляж, видоизменение графических элементов) [4]. Очень часто локализаторам приходится вносить существенные изменения в сюжет игры или в отдельные ее элементы. Так, например, в некоторых странах на юридическом уровне запрещено показывать сцены насилия и кровь. В этих случаях локализаторы должны самостоятельно найти и изменить неприемлемые элементы, заменив, к примеру, красную кровь на зеленую или синюю воду. В связи с этим, можно сделать вывод, что процесс локализации – многоаспектный и сложный процесс и его нельзя приравнивать к переводу.

Однако не все ученые согласны с таким подходом. К примеру, В. В. Сдобников пишет, что «разграничение перевода и локализации, по крайней мере в теоретическом аспекте, представляется нам искусственным» [5, с. 76]. По мнению исследователя, любой качественный перевод изначально предполагает учет лингвокультурологического фактора. В каждом случае переводчик работает с текстом на стыке двух культур, и осознание этого факта способствует осуществлению качественного и верного перевода.

Материалом данной статьи послужили тексты англоязычных компьютерных игр «Tiny Room Stories: Town Mystery», «Yes, Your Grace», «Horizon: Zero Dawn» и «There Is No Game: Wrong Dimension». Количество отобранного англоязычного материала составило 2512 слов.

подавляющее большинство реплик персонажей в компьютерных играх состоит из кратких и лаконичных высказываний, что подчеркивает эмоциональность и динамичность рассматриваемого материала (в цитируемом материале сохранена оригинальная пунктуация): *My brothers!* ‘Мои братья!’, *My bravest men!* ‘Мои самые смелые войны!’, *Blameless men!* ‘Безгрешные люди!’ *Turned to dust, scattered to the void* ‘Обратилось в пыль, ушло в

пустоту'. Это создает определенные трудности при локализации, потому что нужно четко разбираться в сюжете игры, чтобы не допустить смысловых несостыковок.

Часто при работе с такими лаконичными высказываниями локализатор 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.

Особенностью языка компьютерных игр является наличие слов разной стилистической окрашенности и терминов: *Cut it out, both of you* 'Прекратите сейчас же, обе' (*cut out* 'прекращаться' '3. (informal) used to tell somebody to stop doing or saying something annoying' [6]), *And here's the little one!* 'А вот ты где, **малышка!**' (*little one* 'малыш' '(informal) a young child' [7]). *It will be impossible to satisfy the needs of every petitioner* 'Невозможно будет помочь всем **нуждающимся**' (*petitioner* 'нуждающийся' '3. (formal) a person who makes a formal request to somebody in authority' [6]). *Is that a chromatic aberration or is this letter tilted?* 'Это **хроматическая аберрация** или букву перекосило?' (физический термин *chromatic aberration* 'хроматическая аберрация' означает 'a failure of colours to be seen correctly through a lens (= a curved piece of glass), caused by the lens not being perfect' [7]), *Otherwise, we'll keep losing supplies* 'В противном случае мы продолжим терять **припасы**' (*supplies* 'припасы' это армейская терминология и данное слово означает 'all items necessary for the equipment, maintenance, and operation of a military command, including food, clothing, arms, ammunition, fuel, materials, and machinery' [8]). Такое переплетение разных стилей в тексте компьютерных игр значительно усложняет процесс локализации и требует знаний в различных областях.

Логическая модуляция, а именно «замена слова или словосочетания исходного языка единицей языка перевода, значение которой логически выводится из значения исходной единицы» [9, с. 177], является наиболее частой переводческой трансформацией в рассматриваемых локализациях компьютерных игр с английского языка на русский: *I do all the dangerous stuff* 'Я одна тут **рискую шкурой**' (*to do dangerous stuff* 'делаю опасные вещи' (досл.), т.е. рискую, делая что-то опасное), *That didn't sound good* 'Не **нравится** мне это' («*sound good*» означает 'to seem good, interesting, strange, etc. from what is said or written' [7]).

Необходимо также отметить случаи, когда переводческая трансформация **опущение**, т. е. «отказ от передачи в переводе семантически избыточных слов, значения которых оказываются нерелевантными или легко восстанавливаются в контексте» [9, с. 204], была обоснованной и необоснованной. В первом случае можно привести следующий пример: *Look close, and you'll*

find hand-holds, leading up ‘Смотри внимательно: там есть упоры для рук’. Выражение *leading up* ‘ведущие вверх’ (досл.), опущено ввиду избыточности – игрок и так может видеть, что упоры для рук ведут вверх.

Как пример необоснованного опущения можно привести следующее высказывание: *He never saw the slaughter in the Sun-Ring* ‘Поглядел бы он на Кольцо Солнца’. В данном предложении локализаторы убрали эмоциональное слово *slaughter* ‘резня’ [10], что значительно исказило оригинальный смысл. Правильнее было бы перевести предложение как «Поглядел бы он на резню в Кольце Солнца», ведь в оригинале наблюдалась явная критика того, что происходит в Кольце Солнца (арене, на которой людей практически без оружия заставляли биться с роботами).

В следующих примерах опущение выделенных слов помешало передаче истинного эмоционального состояния героев: *The world we are living in... it's... it's a monument to what they died trying to accomplish* ‘Мир, в котором мы живем, – это памятник тому, ради чего они отдали свои жизни’ (опущение запинки), *Yes, yes, yes, trespass is forbidden on pain of death...* ‘Нарушение границы карается смертью...’ (опущение повторов), *And who put these there? Hmm? Right* ‘Кто же это постарался? Ну да’ (опущение междометия). Приведем еще один пример: *Try not to fall to your death* ‘Смотри не свались’. Здесь речь идет о физическом падении с обрыва. *Fall to one's death* ‘разбиться’ [10] стилистически яркая конструкция, которую на русский можно передать как «не разбейся насмерть» или «смотри не убейся», в локализации же прибегли к не такому яркому стилистически «не свались», что также привело к потере эмоциональной окраски высказывания.

Экспрессивность и эмоциональность рассматриваемого материала подчеркивает также широкое употребление риторических вопросов и императивных речевых актов: *You skimp us a little gold? Shouldn't the King support his people in the hard times? Pff, I can't feed my guests with the 'Kings blessing'...* ‘Вы скупитесь на небольшое количество золота? Разве король не должен поддерживать своих людей в трудные времена?! Пфф, я не могу накормить своих гостей «благословением короля»’ В локализации верно передано настроение просителя, а именно использован русский эквивалент междометия *pff* ‘пфф’ и стилистически верно подобран перевод глагола *to skimp* ‘скупиться’ [10].

Императивные речевые акты в исследуемом материале выражаются не только посредством повелительного наклонения (*Lost him loose, general* ‘Отпустите его, генерал’, *Look close, and you'll find hand-holds, leading up* ‘Смотри внимательно: там есть упоры для рук’), но и другими побудительными конструкциями (*Need to find something to open it* ‘Нужно найти, чем его открыть’, *I need something to unscrew this screw* ‘Нужно что-нибудь, чем можно открутить этот винт’).

Особую сложность при локализации рассматриваемых игр с английского языка на русский вызывает наличие юмора и игры слов: *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'. При локализации данного высказывания была утрачена игра слов, но удалось сохранить юмористический посыл предложения. Приведем еще один пример удачной передачи игры слов с английского языка на русский: *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' [10].

Часто локализаторы компьютерных игр сталкиваются с необходимостью прагматической адаптации высказывания под конкретного адресата или страну (культуру). Под прагматической адаптацией понимаются «изменения, вносимые в текст перевода с целью добиться необходимой реакции со стороны конкретного рецептора перевода» [9, с. 249]. Локализаторы могут искать подходящие русскоязычные эквиваленты (*All right. We're going to play... um... Roshambo. Oh, we're gonna have a great time! You know, it's the one with rock, paper, scissors* 'Хорошо. Мы поиграем в... эм... Цу-е-фа. О, мы отлично проведем время! Это та, где камень, ножницы и бумага, если что') или раскрывать понятия, которые могут быть непонятны новым игрокам (*You can find your inventory in the lower left corner* 'Вы можете найти **перечень своих предметов** в левом нижнем углу'). В следующем примере локализаторы добавили в предложение новое слово, чтобы дать более точные указания игроку: *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**'.

При локализации компьютерных игр часто приходится работать и с авторскими неологизмами. Так, весь сюжет компьютерной игры «Horizon Zero Dawn» связан со сражениями с животноподобными машинами, которые населили Землю. Одной из таких машин является *Trampler* 'Бизон'. По переводу названия этой машины видно, что локализаторы в основном опирались на ее внешний вид: четыре большие ноги и голова с рогами. Локализаторы нашли удачное краткое слово для обозначения этого вида машин, ведь само слово *trampler* можно передать лишь с помощью описательного перевода – 'тот, кто топчет' [10].

Таким образом, исследуемый материал показал, что локализация компьютерных игр с английского языка на русский – процесс многоаспектный и сложный. В тексте компьютерной игры часто происходит смешение разных функциональных стилей, локализаторам приходится искать верные языковые соответствия для перевода эмоционально-экспрессивной и прагматически маркированной лексики, использовать разнообразные переводческие трансформации, а также работать с очень семантически емким и лаконичным текстом компьютерных игр.

ЛИТЕРАТУРА

1. Пырсигов, А. С. Локализация программного обеспечения в аспекте лингвистики и переводоведения / А. С. Пырсигов // Коммуникативные аспекты

- языка и культуры : сб. материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых, Томск, 21–23 мая 2014 г.: в 3 ч. / Национальный исследовательский Томский политехнический университет, Институт международного образования и языковой коммуникации ; редкол.: С. А. Песоцкая [и др.]. – Томск, 2014. – Ч. 1. – С. 207–215.
2. *Esselink, B.* A Practical Guide to Localization / B. Esselink – Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. – 488 p.
3. *Bernal-Merino, M.* On the Translation of Video Games / M. Bernal-Merino // The Journal of Specialised Translation [Electronic resource]. – 2006. – № 6. – Mode of access: https://jostrans.soap2.ch/issue06/art_bernal.php. – Date of access: 09.03.2024.
4. *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 [и др.]. – Минск, 2019. – С. 510–515.
5. *Сдобников, В. В.* Новые тенденции в переводоведении / В. В. Сдобников // Казанский вестник молодых ученых. – 2018. – №4 (7) – С. 72–79.
6. Oxford Learner's Dictionaries [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>. – Date of access: 17.03.2024.
7. Cambridge Dictionary [Electronic resource]. – Mode of access: <https://dictionary.cambridge.org/>. – Date of access: 17.03.2024.
8. Collins Dictionary [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.collinsdictionary.com/>. – Date of access: 18.03.2024.
9. *Комиссаров, В. Н.* Теория перевода (лингвистические аспекты) : учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. / В. Н. Комиссаров – М. : Высш. шк., 1990. – 253 с.
10. Multitran [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.multitran.com/>. – Дата доступа: 17.03.2024.