

И. Н. Галухина
Минск, МГЛУ

СЛОЖНОСТИ ПЕРЕВОДА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ

В статье рассматриваются проблемы, связанные с локализацией англоязычных компьютерных игр для русскоязычных потребителей. В результате контекстуального и сравнительно-сопоставительного анализа существующего варианта текста локализации компьютерной игры Portal 2 и его оригинала автором выявлены и классифицированы наиболее часто допускаемые неточности при переводе и адаптации.

Индустрия компьютерных игр является одной из самых быстро развивающихся сфер, что является следствием широкой доступности мощных персональных компьютеров и игровых приставок, а также разнообразия жанров компьютерных игр, интерактивности и увлекательности подобного вида досуга. Рынок компьютерных игр стремительно расширяется, и выпускаемые продукты продаются во многих странах мира, а значит, требуют полной или частичной локализации в соответствии с культурными и языковыми особенностями получателей конечного продукта. Качество же локализации во многих случаях оставляет желать лучшего, так как для ее выполнения привлекаются специалисты, плохо знакомые с культурой и менталитетом страны переводящего языка, а зачастую и в недостаточном объеме владеющие как переводящим, так и исходным языком. К тому же имеет место недостаточная обратная связь от разработчиков игры и работа переводчика в сжатые сроки и/или в условиях недостатка контекста. Ввиду всего вышесказанного тема исследования на сегодняшний день является весьма актуальной.

Целью данного исследования является выявление типичных ошибок языковой локализации англоязычных компьютерных игр и формулирование рекомендаций по их предотвращению.

Материалом исследования послужили существующие варианты локализации компьютерной игры Portal 2.

Следует отметить, что наиболее часто под локализацией понимается перевод рекламных текстов, программного обеспечения и компьютерных игр с учетом культурных особенностей страны переводящего языка. При переводе происходит лишь замена текста на исходном языке эквивалентным текстом на переводящем языке. При локализации же могут потребоваться и другие преобразования.

Очевидно, что локализация требует от переводчика обладания более широким набором навыков, нежели простой перевод, и творческого подхода, а также умения при необходимости учитывать культурные особенности страны переводящего языка.

В рамках нашего исследования мы будем понимать языковую локализацию как процесс перевода и культурной адаптации различных продуктов, в частности компьютерных игр, к потребностям представителей различных стран и групп населения.

В ходе анализа было выявлено приблизительно 70 расхождений текстов ИЯ и ПЯ на текст объемом около 1650 слов. Мы разделили все несоответствия перевода оригиналу на четыре группы: фактические ошибки перевода, связанные с недостаточной компетентностью переводчика; фактические ошибки перевода, связанные с недостатком переводческого контекста; переводческие преобразования, диктуемые специфическими требованиями к локализации; прочие переводческие преобразования, не являющиеся ошибками перевода.

Для начала проанализируем название первой главы игры – «Courtesy call». В переводе глава носит название «Визит вежливости». Данный перевод является не совсем корректным в общем контексте игры и может быть непонятен игроку, так как не содержит в себе никакой связи с сюжетом. Название

главы является отсылкой к тексту автоматического сообщения, которое в первой сцене слышит главная героиня игры («*This courtesy call is to inform you that all test subjects should immediately vacate* [сообщение обрывается]»). Поскольку в английском языке словосочетание *courtesy call* может обозначать не только визит, но и телефонный звонок или иное уведомление, корректнее было бы подобрать для главы иное название, каким-либо образом отражающее происходящие события, как, к примеру, в испанской локализации (название главы на испанском – «*Despertares*», то есть «Пробуждения»; оно менее буквальное, но более подходящее по контексту). Данный же перевод, на наш взгляд, является неудачным.

Следующим серьезным расхождением в текстах перевода и оригинала является опущение названия лаборатории, в которой приходит в себя главная героиня игры (см. ниже).

In compliance with state and federal regulations, all testing candidates in the Aperture Science Extended Relaxation Center must be revived periodically for a mandatory physical and mental wellness exercise.	Все испытуемые в Центре продолжительной консервации должны регулярно пробуждаться и выполнять упражнения для поддержания физического и умственного здоровья.
---	--

Лаборатория носит название «Aperture Science», но в тексте русского перевода игры это название ни разу не фигурирует, ни в локализованном, ни в первоначальном виде. Для сравнения, в испанском переводе название приводится в неизменной форме. Оправданность данного опущения определить сложно: с одной стороны, название не несет в себе никакой важной для игрового процесса информации и его сложно локализовать. С другой стороны, лаборатория «Aperture» является важной частью внутриигрового мира, это название постоянно появляется на экранах загрузки, и даже незнакомый с первой частью серии игрок непременно упустит какую-то часть игрового мира, что влияет на погружение в игру и общее впечатление от продукта.

В этой же реплике можно увидеть еще два переводческих преобразования, которые приводят к частичной потере смысла и изменению стилистической окраски. Во-первых, целиком опущена часть *In compliance with state and federal regulations*. По всей видимости, это сделано для того, чтобы облегчить укладку текста в длительность реплики при дубляже, что также является одной из специфических задач полной локализации игры. Также название «Extended Relaxation Center» переведено как «Центр продолжительной консервации». По сюжету игры главная героиня находится в лаборатории в качестве испытуемой и пребывает в состоянии приостановленной жизнедеятельности, поэтому с фактической точки данный перевод не противоречит событиям игры. Однако, поскольку все внутриигровые сообщения в значительной мере построены на сарказме, более оправданным был бы не адаптированный вариант «консервация», а близкий к изначальному тексту вариант «продолжительный отдых», чтобы сохранить стилистическую окраску уведомления.

Далее мы можем рассмотреть следующую реплику:

Good morning. You have been in suspension for nine nine nine... nine nine ni-	Доброе утро. Вы находились в консервации девять девять девять дев... Это
This courtesy call is to inform you that all test subjects should immediately vacate [FADES OUT]...	сообщение зачитывается с целью уведомить вас, что все испытуемые должны немедленно покинуть [ЗАТИХАЕТ]...

Как мы видим, данное сообщение содержит в себе прямую отсылку к названию главы, «courtesy call», что никак не обыгрывается в русской локализации. Более того, по сюжету данное сообщение зачитывается в ситуации, когда лаборатория долгое время заброшена и практически разрушена, а обеспечивающий ее энергией ядерный реактор вот-вот взорвется. Как мы видим, в данном контексте выражение *courtesy call* также носит в себе оттенок сарказма, который никак не передается в русском переводе.

Среди других несоответствий в переводе, напрямую связанных с непониманием переводчиком сюжета игры и влияющих на восприятие происходящего игроком, можно отметить, например, следующие.

После пробуждения героини с ней через дверь разговаривает персонаж, подозревающий, что в комнате есть кто-то живой. Поскольку героиня ему не отвечает, персонаж никак не может знать, что протагонист женского пола. Однако в русском переводе он обращается к ней в женском роде, что противоречит логике событий. При этом предложением ранее в переводе фигурирует «испытуемый», а не «испытуемая».

Alright, look, okay, I'll be honest. You're the LAST test subject left. And if you DON'T help me, we're both going to die. Alright? I didn't want to say it, you dragged it out of me.	Ладно, слушай, говорю тебе прямо. Ты – последний <i>испытуемый</i> . И если ты мне не поможешь, мы оба умрем. Я не хотел тебе говорить, но ты из меня <i>вытянула</i> .
--	---

Позже по сюжету этот же персонаж перемещает камеру, в которой находится протагонистка, по воздуху между перекрытиями обрушенных этажей и периодически общается с героиней. Здесь в переводе есть несколько неточностей, затрудняющий понимание происходящего.

Oh, it's close... can you see? Am I gonna make it through? Have I got enough space?	О, уже близко... тебе видно? <i>Я пролезу?</i> Места хватит?
---	--

Речь идет не о том, пролезет ли в провал в стене сам персонаж (весьма миниатюрного размера), а о том, сможет ли он провести в отверстие всю камеру с главной героиней. В данном случае было бы корректнее перевести

данную реплику как «Мы пролезем?» или «Пролезет?», но не «Я пролезу?», так как это вызывает недоумение в связи с фактическими размерами персонажа. Та же самая ситуация повторяется и в переводе реплик ниже:

Agh, just... I just gotta get it through here... А, ведь надо как-то пройти.

Все та же ситуация: речь идет о том, как протащить по коридору камеру, в которой находится главная героиня.

Aggh, see, now I hit that one, I hit that one... А-а! Видишь, я ударился, я ударился...

Камера плохо поддается управлению и задевает одно из перекрытий комплекса. В условиях плохой видимости создается впечатление, что персонаж говорит о том, что он ударился обо что-то сам. Это не соответствует действительности и вызывает непонимание у игрока.

Позже в разговоре звучит реплика о том, что за стеной находится «всякое оборудование». Данный перевод является фактической ошибкой. По всей видимости, переводчик не был полностью знаком с сюжетом игры: речь идет не об абстрактном оборудовании, а о конкретном устройстве, играющем ключевую роль в прохождении, – порталной пушке. Об этой же пушке персонаж говорит буквально два предложения спустя, уточняя свою реплику («Remember: you're looking for a gun that makes holes»), поэтому перевод «всякое оборудование» в данном случае является некорректным.

On the other side of that wall is one of the old testing tracks. There's a piece of equipment in there we're gonna need to get out of here. За стеной находятся старые испытательные камеры. И там есть *всякое оборудование*, которое нам пригодится, если мы хотим отсюда выбраться.

Еще одним интересным случаем несоответствия перевода оригиналу является эпизод, где персонаж пытается протаранить стену камерой с главной героиней. По каким-то причинам текст субтитров в этой реплике не совпадает с текстом озвучки, поэтому мы имеем два варианта перевода одной и той же оригинальной реплики:

I'm going to attempt a *manual override* on this wall. Could get a bit technical! Hold on!

ТЕКСТ: Я постараюсь произвести *ручное вскрытие*. Это техническая процедура. Держись!

ГОЛОС: Я постараюсь *взять управление на себя*. Возможно, это слишком технически звучит. Соберись с духом!

Как можно заметить, варианты достаточно сильно отличаются друг от друга, причем ни один из них не является достаточно адекватным с точки зрения перевода. Выражение *manual override* означает принудительный пере-

вод устройства на ручное управление, что применительно к тарану стены звучит комично. В текстовом варианте этот комизм отчасти сохранен, второй же вариант перевода является попросту непонятным и неуместным, как и перевод «hold on» как «соберись с духом» (текстовый вариант «держись» является гораздо более удачным). В переводе субтитров, однако, полностью потеряян юмор второго предложения реплики: таран стены никак не связан с какими-либо техническими сложностями.

Присутствуют в тексте перевода и просто фактические ошибки, никак не связанные с непониманием сюжетной составляющей. К примеру, персонаж пытается заставить немую главную героиню сказать несколько слов, однако та только подпрыгивает на месте. После нескольких неудачных попыток наладить общение герои слышат сообщение с призывом начать эвакуацию, и звучит следующая реплика:

Okay, you know what? *That's close enough.* Just hold tight. Знаешь что, *уже достаточно близко,* просто держись.

В данном контексте эту фразу следовало перевести приблизительно как «Знаешь что, сойдет».

But don't be alarmed, alright? Although, if you do feel alarm, *try to hold onto that feeling* because that is the proper reaction to being told you have brain damage. Не стоит тревожиться. Хотя если возникнет чувство тревоги, *не нужно с ним бороться.* Это нормальная реакция на сообщение, что у тебя поврежден мозг.

Здесь выделенную часть реплики стоило бы перевести как «это хороший признак».

Подобные ошибки и несоответствия не влияют на сюжетную составляющую игры, однако снижают качество локализации в целом. Мы не будем рассматривать здесь все мелкие огрехи перевода, остановившись на наиболее заметных.

Анализ показал, что расхождения, входящие в одну из первых трех групп, отрицательно влияют на качество языковой локализации продукта, так как приводят к значительным потерям смысла. При этом мы учитывали, что преобразований, связанных со специфическими требованиями к процессу локализации (например, с укладкой текста в определенный тайминг или определенной длины текстовое поле), избежать затруднительно, однако некорректный перевод, связанный с недостатком контекста или некомпетентностью переводчика, может быть предотвращен. При этом данный тип ошибок составляет около половины всех расхождений текста ИЯ и ПЯ.

The article deals with the issue of video games localization for Russian speaking audience. The author singles out and groups most frequent cases of inadequate translation from English into Russia.