

ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР В КОНТЕКСТЕ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПЕРЕВОДА

Видеоигры являются постоянно растущим и популярным медиаразвлечением в современном обществе и в то же время крупным экономическим сектором.

Современные возможности цифровой дистрибуции видеоигр посредством Интернета и культурное многообразие стран позволяют реализовать широкие возможности для создания большой целевой аудитории и популяризации видеоигрового контента. Вместе с этим появляется необходимость постоянной и высококвалифицированной работы над локализацией игр для успешной продажи товаров и услуг данной категории в различных регионах мира.

Во многих ситуациях термины *локализация* и *перевод* являются взаимозаменяемыми, однако в отличие от аудиовизуального перевода локализация программного обеспечения и видеоигр представляет собой более многоуровневый и продолжительный процесс создания продукта.

Центральной характеристикой успешного аудиовизуального перевода любого типа контента является синхронизация переведенных элементов с оригинальными видеоэлементами. В большинстве видеоигр языковые элементы обладают интерактивным характером и создают трудности на всех этапах их разработки. В отдельных случаях языковая информация может напрямую быть частью игрового процесса. В видеоигре *Return of the Obra Dinn* игровой процесс связан с исследованием пропавшего корабля, анализом информации и выбором вариантов произошедших событий с экипажем в формате одного предложения, с выбором вариантов отдельных частей предложения с помощью контекстного меню. Маркированность языковых единиц в отдельных языках, типология порядка слов, отсутствие прямых эквивалентов и другие языковые особенности вынуждают вносить серьезные изменения в интерфейс игры или смысл оригинальной фразы, редуцируя, изменяя и устранивая оригинальную импликационную информацию.

Локализация игр является развивающейся профессиональной сферой, с множеством специфических ограничений и творческих свобод в рамках лингвистики и теории перевода. Специфические характеристики видеоигр напрямую отражают развитие и уникальный характер данного вида аудиовизуального перевода как интерактивного формата развлечений. Несмотря на

функциональную схожесть с локализацией программного обеспечения, локализация видеоигр обладает особенностями, связанными с фокусом конечной цели продукта на развлечении потребителя данного продукта. Для достижения данной цели команды-локализаторы стараются сохранить баланс между оригинальным материалом, потребностями новой целевой аудитории и возможностями разработчиков видеоигр.