

Секция «Актуальные направления перевода текстов различных функциональных стилей»

Особенности локализации компьютерных игр

Научный руководитель – Рыбакова Анна Сергеевна

Лузина Екатерина Алексеевна

Студент (бакалавр)

Государственный социально-гуманитарный университет, Коломна, Россия

E-mail: eluzina130@gmail.com

Одним из главных этапов подготовки компьютерной игры к выпуску в зарубежных странах является ее адаптация на язык целевой страны, то есть перевод. Однако, в связи с разнообразием видов перевода возникает необходимость научной классификации видов переводческой деятельности.

Рассмотрим понятие термина локализация. Локализация текстов - это профессиональный перевод, включающий в себя техническую, лингвистическую и культурную адаптацию текстов к особенностям определенной страны, региона или группы населения.

В широком понимании, локализация - это «комбинирование языка и технологии для получения результата, способного преодолеть культурный и лингвистический барьеры» [Гамбье И., 2016: с.2].

В общей теории перевода термины перевод и локализация имеют тесную взаимосвязь. Согласно Берту Эсселинку, локализация — это процесс, который «включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности (страна, регион и т.д.) где данный продукт будет использоваться и продаваться» [Берт Эсселинк, 2003]. Под термином перевод же понимается «процесс преобразования письменного или устного текста одного языка в другой» [Рыбин П.В., 2007: с. 7-8].

Процесс локализации включает в себя множество лингвистических трудностей, от адекватного перевода которых будет зависеть коммерческий успех игры в реализуемых странах.

Трудности перевода англоязычных компьютерных игр можно разделить на две группы:

- 1) Лингвистические трудности. Данный вид трудностей подразумевает различия в грамматике русского и английского языка. Одной из самых распространенных лингвистических ошибок при локализации русскоязычных компьютерных игр является неправильный выбор лексического соответствия. Дело в том, что при переводе с русского на английский можно использовать несколько вариантов близких по значению слов или словосочетаний.

Одной из самых распространенных лингвистических ошибок локализации англоязычных компьютерных игр является неправильный выбор окончаний глаголов, указывающих на пол персонажа. Дело в том, что в английском языке отсутствует грамматическая категория рода, а некоторые игры позволяют игроку выбрать пол своего персонажа. Локализаторы в основном переводят обращения к главному герою в мужском роде, что негативно влияет на адекватность перевода.

- 1) Технические трудности. Данные трудности возникают из-за несовпадения длины текстов на языке оригинала и перевода. Локализатору необходимо учитывать количество символов, чтобы перевод соответствовал длине оригинального текста или

реплики, артикуляции персонажей при дубляже. Для этого локализатору необходимо сократить или дополнить высказывание так, чтобы оно передавало важную информацию без потери эквивалентности.

Кроме того, следует учитывать и культурологические трудности. Некоторые элементы игры могут быть негативно приняты в иных странах по ряду политических, исторических или культурных причин. Чтобы избежать запрета или критики игры в целевой стране, локализатору необходимо учитывать культурные реальности потенциальной аудитории игры.

Приведем пример трудности локализации на основе выбранного нами материала — англоязычной компьютерной игры «Dragon Age: Origins» и русскоязычной компьютерной игры «Metro 2033». Можно заметить, что особой трудностью является перевод имен персонажей или географических названий. Зачастую они носят довольно «говорящие» имена, которые содержат в себе определенную информацию, шутку или отсылку. Например в рассматриваемой нами компьютерной игре «Dragon Age: Origins» название крепости «Adamant Fortress» перевели как «Крепость Адамант». Однако, стоит учитывать, что во вселенной игры эта крепость заслужила свое название за несокрушимость и защищенность. В таком случае, можно было бы перевести название крепости как «Неприступная Крепость», потому что перевод транслитерацией не передает подтекст и историю названия.

В рассматриваемой нами русскоязычной компьютерной игре «Metro 2033» также часто встречаются реалии — русские имена собственные и названия станций московского метро. Многие из них являются говорящими в рамках внутриигрового мира. Например на станции «Кузнецкий мост» находится скопление различных мастерских по производству оружия, что является отсылкой на кузнечное дело. Кроме того, на этой локации главный герой встречает персонажа по имени Андрей-Кузнец. В англоязычной локализации название станции было передано смысловым аналогом «Armoгу» (оружейная), что привело к потере ироничности названия станции. Имя Андрея было передано с помощью транслитерации и словарного соответствия — Andrew the Smith. Такой перевод сохранил смысл прозвища, но из-за предыдущей переводческой ошибки в переводе названия станции была утеряна взаимосвязь между именем персонажа и локацией, на которой он находится.

Таким образом, рассмотрев в статье основные трудности в процессе локализации на материале компьютерных игр «Dragon Age: Origins» и «Metro 2033», мы смогли проанализировать русско- и англоязычные локализации на предмет переводческих ошибок и выявили основные переводческие трудности, с которыми сталкивается локализатор в процессе работы.

Источники и литература

- 1) Алексеева И.С. Введение в переводоведение, 2004
- 2) Ачкасов А.В. Индустрия локализации и подготовка переводчиков // Индустрия перевода, 2016
- 3) Берт Эсселинк. Эволюция локализации. Руководство по локализации. Многоязычные вычисления и технологии, 2003
- 4) Гамбье Ив, Перевод и переводоведение на перекрестке цифровых технологий // Вестник Санкт-Петербургского университета. Язык и литература, 2016
- 5) Гарбовский, Н.К. Теория перевода / Н.К. Гарбовский. М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. с.544
- 6) Рыбин П.В. Теория перевода. Курс лекций. // Москва, 2007