

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков
Кафедра английской филологии

Маслова Аделина Марковна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Особенности перевода компьютерных видеоигр с английского языка на русский в условиях их локализации.

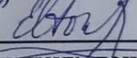
Направление подготовки 45.03.02 - Лингвистика

Направленность (профиль) – Перевод и переводоведение (английский и испанский языки)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

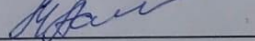
И.о. зав.кафедрой: Битнер И.А.
Кандидат филологических наук, доцент

« 15 » июня 2022 г. 
(подпись)

Руководитель: Штейнгарт Е.А. 
канд. филологических наук, доцент

Дата защиты « 25 » июня 2022 г.

Обучающийся: Маслова А.М.
(фамилия, инициалы)

« 14 » июня 2022 г. 
(подпись)

Оценка хорошо
(прописью)

Красноярск, 2022

Оглавление

Оглавление	2
Введение	3
Глава 1. Особенности перевода видеоигр в рамках их локализации.....	6
1.1 Эквивалентность и адекватность перевода.....	6
1.2 Процесс перевода видеоигр и их локализация.	13
1.3 Специфика аудиовизуального перевода	24
1.4 Типы переводческих трансформаций.....	29
Выводы по первой главе	36
Глава 2. Анализ перевода компьютерных видеоигр.....	38
2.1 The Witcher 3: Wild Hunt	38
2.2 Detroit: Become Human.	44
2.3 The Last of us и The Last of us: Part 2	47
2.4 Трудности перевода при локализации видеоигр:.....	53
Выводы по второй главе	67
Заключение	68
Библиографический список.....	70
Приложение	74

Введение

В настоящее время компьютерные игры набирают популярность по всему миру, в связи с чем растет потребность в качественном переводе составляющих компонентов видеоигры. Трудность перевода игры обусловлена тем, что перевод является неотъемлемой частью локализации игры для ее продажи в новом регионе или стране, от успешной реализации которой зависят рейтинг и уровень продаж игры.

Актуальность данного исследования заключается в том, что тема перевода видеоигр до сих пор не получила достаточного освещения. Тем не менее, перевод видеоигры представляется как особый вид аудиовизуального перевода. Переводчику необходимо воспринимать и синхронизировать как невербальный (аудио, видео) так и вербальный компоненты игры, причем игра – это своего рода набор инструментов, позволяющий игроку правильно воспринимать игру. В связи с популяризацией видеоигр возникла необходимость формирования компетентного подхода к их переводу.

Объектом выпускной квалификационной работы являются англоязычные игры The Witcher 3: Wild Hunt, Detroit: Become Human, The Last of us и The Last of us: Part 2 и их перевод.

Предметом исследования являются специфические особенности перевода видеоигры в условиях ее локализации.

Целью исследования является анализ перевода видеоигр, выявление трудностей и их решение.

Для достижения указанной цели, необходимо решить следующие **задачи**:

- уточнить соотношение терминов «перевод» и «локализация» в контексте видеоигровой индустрии;
- описать специфику аудиовизуального перевода;
- рассмотреть понятия адекватности и эквивалентности перевода;
- изучить типы переводческих трансформаций;
- выполнить сопоставительный анализ текстов оригинала и текстов перевода.

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы исследования**:

- 1) метод лингвистического описания;
- 2) метод сопоставительного анализа.

Теоретической и методологической основой работы послужили научные исследования таких ученых, как Л.К. Латышев [2003], В.Н. Комиссаров [1990, 2000, 2001, 2002], В.С. Виноградов [2001], Л. К. Латышев [1981, 2000, 2003, 2005], Л.С. Бархударов [1989], Ю.А. Найда [1978], В. Коллер [1979], Ю. Ушаков [2018].

Практической базой и материалом исследования послужили следующие источники:

1) оригинальные тексты игр The Witcher 3: Wild Hunt, Detroit: Become Human, The Last of us и The Last of us: Part 2 и их перевод на русский язык.

2) толковые и переводные словари (Например, Толковый словарь русского языка (Д.Н. Ушаков, 2007), Multitran, Macmillan Dictionary, Cambridge Dictionary, The Oxford English Dictionary и др.).

Практическая значимость работы состоит в том, что результаты исследования могут быть использованы переводчиками для работы с переводом видеоигр, в курсах практического перевода, а также для освещения темы проблемы перевода при локализации видеоигр и развития данного направления в нашей стране.

Структура данной выпускной квалификационной работы состоит из введения, двух глав и выводов по ним, заключения, списка использованной литературы и приложения.

Введение содержит в себе объяснение выбора темы, её актуальность, определяются предмет и объект исследования, устанавливаются цели и задачи.

Первая глава посвящена теоретическим основам перевода, описанию соотношения понятий локализации и перевода в контексте видеоигры.

Во второй главе выполняется сопоставительный анализ оригинальных текстов игр The Witcher 3: Wild Hunt, Detroit: Become Human, The Last of us и The Last of us: Part 2 и их перевода на русский язык, а также описание выявленных ошибок.

В заключении сформулированы результаты данного исследования.

Список использованной литературы содержит в себе 41 наименование, среди которых работы как отечественных, так и зарубежных лингвистов.

Приложение включает в себя три рисунка со скриншотами из игр для большей наглядности переводческих несоответствий.

Глава 1. Особенности перевода видеоигр в рамках их локализации

1.1 Эквивалентность и адекватность перевода

В переводоведении термины "адекватность" и "эквивалентность" постоянно повторяются, не будучи четко отличимыми друг от друга, даже зачастую синонимичными. Существует более или менее общее мнение о том, что "эквивалентность" обозначает связь между исходным текстом или каким-либо элементом в нем и текстом или текстовым элементом на языке рецептора. Но природа этого отношения обычно остается крайне расплывчатой. Термин "адекватность" используется повсеместно, иногда даже как синоним эквивалентности; но это четко не определено. Были предприняты некоторые попытки достичь четкого понимания эквивалентности, но они не продвинули обсуждение значительно дальше.

Адекватность – это путь к наилучшему переводу, способ найти оптимальное решение для перевода и, таким образом, это процесс перевода, итогом которого может стать эквивалентный перевод (как результат). Из этого следует, что для создания эквивалентного перевода переводчик подбирает адекватный способ перевода. Каждый раз, когда переводчик принимает решение, доминирующим фактором является цель перевода, поэтому переводческие решения должны соответствовать этой цели. Таким образом, адекватность представляет собой соотношение между средствами и целью и, следовательно, ориентирована на процессуальный аспект перевода. То есть, адекватностью называется соотношение выбора языковых знаков на языке перевода тому измерению первоначального текста, которое выбирается как основной ориентир (например, цель перевода и характер повествования).

С другой стороны, **эквивалентность** - это отношение между двумя продуктами, исходным и конечным текстами. Необходимо проводить четкое различие между этими двумя терминами, поскольку переводы могут служить целям, отличным друг от друга, и перевод может служить целям, отличным от его первичного текста. Это влияет на эквивалентность двух продуктов. Другими

словами, эквивалентность ориентирована на результат двух коммуникативных актов — первичного (создания исходного текста) и вторичного (создания текста на языке перевода). Этот термин охватывает, в понимании К. Райсса и Х. Фермеера, отношения, как между отдельными знаками, так и между целыми текстами [Основы общей теории перевода, 1984].

Иными словами, если эквивалентность отвечает на вопрос, соответствует ли конечный текст исходному, то адекватность же отвечает на вопрос, соответствует ли перевод как процесс данным коммуникативным условиям и целям. В целом эквивалентом называют «единицу речи, совпадающую по функции с другой, способную выполнять ту же функцию, что другая единица речи» [О. С. Ахманова, 1966].

Главное требование теории и практики перевода – это эквивалентность исходного и конечного текстов, а также отношение между содержанием оригинала и перевода должно быть эквивалентным. Поскольку идеального варианта не может быть, возникает когнитивный диссонанс – внутренний дискомфорт переводчика.

Единого мнения об эквивалентности нет: эквивалентность равно адекватность, но эквивалентность не всегда равно адекватность. То есть, перевод может быть адекватным даже тогда, когда он не отвечает (или отвечает лишь отчасти) критериям эквивалентности. Более того, неэквивалентность отдельных фрагментов текста вполне совместима с адекватностью перевода текста в целом. Многие учёные выдвигали свои определения для данных понятий и часто говорили о том, что они довольно размыты и иногда взаимозаменяемы, но В.Н. Комиссаров считал, что их толкование носит чётко выраженный характер и эквивалентность уже подразумевает правильность перевода, поэтому термин «адекватность» лишний. «Адекватный перевод» по В. Н. Комиссарову — это «перевод, который обеспечивает прагматические задачи переводческого акта на максимально возможном для достижения этой цели уровне эквивалентности, не допуская нарушения норм или узуса языка перевода, соблюдая жанрово-стилистические требования к текстам данного типа и соответствуя общественно-

признанной конвенциональной норме перевода». Вместе с тем «эквивалентный перевод» определяется им как «перевод, воспроизводящий содержание иноязычного оригинала на одном из уровней эквивалентности» [В. Н. Комиссаров, 2016]. А.Ф. Тайтлер в своем «Эссе о принципах перевода» писал, что перевод должен читаться легко, как и оригинальное произведение, а также должен полностью передавать идеи оригинала [Тайтлер, 1791]. Согласно с его мнением, манера и стиль изложения перевода должны быть такими же, как и в подлиннике. А лингвист В.С. Виноградов в «Введении в переводоведение (общие и лексические вопросы)» писал, что эквивалентность перевода оригиналу всегда понятие относительное и уровень относительности может быть очень разным, а любой перевод никогда не будет равноценен каноничному тексту [Виноградов 2001].

Далее будут рассмотрены типы адекватности перевода.

Все учёные рассматривают понятие термина адекватности по-своему, при этом придерживаясь взгляда, согласно которому определяющим качеством является сохранение значения первичного текста, при котором приоритет отдается передаче задачи коммуникации. Более того, исследователи выделяют разные типы адекватности перевода, согласно которым можно оценивать равноценность передачи содержания и формы оригинала.

В своей статье Ю.В.Ванников разделяет адекватность на различные типы в зависимости от требований к тексту перевода:

1) семантико-стилистическая адекватность перевода - форма содержания изначального текста должна быть аналогичной форме содержания итогового текста перевода, адекватность при этом сводится к категориям семантической точности и полноты, а также дополняется стилистической эквивалентностью;

2) функционально-прагматическая адекватность перевода, согласно которой акцент делается на правильной передаче основной коммуникативной функции оригинала, его функциональной доминанты, а не всего смыслового содержания и особенностей оригинала;

главное для функционально адекватного перевода правильная передача

основной коммуникативной функции оригинала, его функциональной «доминанты»;

3) прагматическая адекватность перевода, концепт которой выводится из показателя соответствия перевода целевой установке источника информации, а критерием являются коммуникативные эффекты;

4) дезидеративная адекватность перевода, концепт которой применим в тех случаях, когда не совпадают коммуникативные цели перевода и первоначального текста, а также коммуникативная интенция исходит от получателя перевода.

5) волюнтативная адекватность, критерии которой применимы, когда коммуникативная установка переводчика не совпадает с коммуникативной установкой автора, как при переложениях. В этом примере переводчик в какой-то степени является соавтором текста перевода [Ванников, 1988].

Исходя из вышеупомянутых видов адекватности перевода представленных Ванниковым, становится понятно, что они отражают различные требования к тексту перевода. То есть после данной классификации можно подвести итог, что понятие адекватности и требования к тексту перевода обусловлены типом текста и его прагматической направленностью.

Далее будут описаны уровни эквивалентности перевода по В.Н. Комиссарову и В. Коллеру.

Каждый лингвист выделяет уровни эквивалентности перевода по-своему. Например, Ю. Найда выделяет два типа: формальная эквивалентность и динамическая эквивалентность, где первая «ориентирована на оригинал», а вторая – «на реципиента» [Найда, 1978]. **В.Н. Комиссаров** выделяет следующие уровни:

Полная эквивалентность (недостижимый идеал).

Частичная эквивалентность (5 уровней, где каждый последующий включает в себя предыдущий):

- Первый уровень эквивалентности. Уровень реализации основной коммуникативной цели перевода (как бы задается вопрос - для чего?).

Эквивалентность заключается в сохранении только той части содержания

оригинала, которая составляет цель коммуникации. В свою очередь, задача состоит в выражении эмоций говорящего, который возмущен предыдущим высказыванием собеседника.

Для которого характерно: несовпадение лексического состава, отсутствие структурно-грамматической и семантической близости, отсутствие сходства на уровне ситуации, но зато совпадает цель высказывания.

Hold on! – Держись!// Попридержи коней!// Остановись!

That's a pretty thing to say! – Постыдился бы! (возмущение)

- Второй уровень эквивалентности. Уровень идентификации и описания ситуации, а также цели коммуникации (как бы задается вопрос - о чём?).

Передаваемая часть содержания несёт в себе не только одинаковую цель коммуникации, но и отражает одну и ту же внеязыковую ситуацию. Здесь несопоставимые языковые средства оригинала и перевода фактически описывают один и тот же поступок.

Для которого характерно: несовпадение лексического состава, отсутствие структурно-грамматической и семантической близости, но сохраняется общность описываемой ситуации и сохраняется цель высказывания.

I am the last man to do it – Я последний, кто это сделает/ на это согласится

Wet paint! – Свежая краска!// Окрашено!

- Третий уровень эквивалентности. «Способ описания ситуации» (сохранение общих понятий, но порядок другой), а также цель коммуникации и идентичность ситуации (как бы задается вопрос - что?).

Для которого характерно: несовпадение лексического состава и отсутствие структурно-грамматической близости, но сохраняется способ описания ситуации (семантическое содержание), сохраняется общность описываемой ситуации и цель высказывания.

Scrubbing makes me bad-tempered - От мытья полов у меня характер портится.

- Четвертый уровень эквивалентности. Сохранение синтаксической организации оригинала – при сохранении предыдущих уровней передается и

синтаксическая структура или аналогичная ей (как бы задается вопрос - как это говорится?).

Для которого характерно: отсутствует сходство на формальном (пословном) уровне, но сохраняется часть значений синтаксических структур, сохраняется способ описания ситуации (семантическое содержание), общность описываемой ситуации и цель высказывания.

He was never tired of old songs – Ему никогда не наскучивали старые песни
I told her what I thought of him - Я сказал ей свое мнение о нем

- Пятый уровень эквивалентности. Сохранение лексико-семантического соответствия при сохранении всех предыдущих уровней (максимальная языковая близость).

Для которого характерно: сохранение лексического состава (дословный перевод, например, если делается нотариально заверенный перевод), сохраняется часть значений синтаксических структур, сохраняется способ описания ситуации (семантическое содержание), общность описываемой ситуации и цель высказывания.

The house was sold for 10 thousand dollars – Дом был продан за 10 тысяч долларов.

I saw her at the theatre - Я видел её в театре [Комиссаров, Теория перевода (лингвистические аспекты), 1990].

А лингвист **В. Коллер** говорит об определённых качествах оригинала, которые должны быть сохранены в процессе перевода и выделяет другие пять типов эквивалентности [Einführung in die Übersetzungswissenschaft, 1979]:

1) **денотативную**, учитывающую предметное содержание текста, (именуемое в переводоведческой литературе как “содержательная инвариантность”);

2) **коннотативную**, предполагающую передачу смысла текста путем целенаправленного выбора синонимичных языковых средств (в переводческой литературе, как правило, касается стилистической эквивалентности);

3) **текстуально-нормативную**, направленную на жанровые признаки

текста, а также на речевые и языковые нормы (в переводоведческой литературе обычно относится к "стилистической эквивалентности");

4) *прагматическую*, предусматривающую конкретную установку на реципиента (в переводческой литературе именуемое "коммуникативной эквивалентностью");

5) *формальную*, направленную на передачу художественных, эстетических, каламбурных, индивидуализирующих и других формальных признаков оригинала [Коллер, 1983].

Можно сделать вывод из всего вышесказанного, что у В.Н. Комиссарова типы эквивалентности образуют иерархическую структуру, а у В. Коллера все они выстраиваются в одной плоскости.

Из всего упомянутого выше, можно выделить основное в различии понятий «адекватность» и «эквивалентность» перевода. **Адекватный перевод** - это тот перевод, который отвечает поставленной цели и характеру адресата. Катарина Райс и Ганс Вермеер в своей работе «Основы общей теории перевода» писали: «Стремление обеспечить адекватность определяет выбор способа перевода, и поэтому понятие «адекватность» относится к **процессу** перевода, который может осуществляться адекватным способом. «Эквивалентность» относится к **результату** перевода и означает функциональное соответствие текста перевода тексту оригинала. Поэтому перевод не может осуществляться «эквивалентным способом», но может оказаться эквивалентным как частный результат достижения адекватности перевода определенной цели» [Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie, 1984].

Также можно отметить, что вышеизложенная дифференциация этих понятий отвечает их первоначальному смыслу: **перевод эквивалентен** тогда, когда первичный и конечный тексты равнозначны друг другу; перевод адекватен тогда, когда переводческое решение в достаточной мере соответствует их коммуникативной ситуации перевода.

После всего сказанного выше, следует вывод, что обе категории носят, нормативно-оценочный характер. Содержание адекватности — это соответствие **ситуации** перевода, а содержание эквивалентности — это **соотношение** текстов [ред. Бархударов, Тетради переводчика, вып. 23, 1989]. Поэтому, несомненно, что в настоящее время в теории перевода имеют право на существование оба термина.

1.2 Процесс перевода видеоигр и их локализация.

Далее будут представлена история развития процесса перевода видеоигр.

Разработчики программного обеспечения начали локализовать компьютерные игры совсем недавно в 1980-х. Они переводили прямо внутри своих собственных компаний или обращались к фрилансерам, нанимаемым лишь для выполнения определённых задач, либо же сотрудничали с компаниями-распространителями [Esselink, 2000, с.23].

Со временем проекты стали сложнее, а работы, которую надо было выводить на другие рынки, стало больше, поэтому компании воспользовались аутсорсингом, передали бизнес-процессы на исполнение сторонним заказчикам [Аникин, с.217]. Большинство разработчиков просто не обладало достаточным количеством времени, знаниями и ресурсами, которые были необходимы для перевода на другие языки, а также локализации игр.

Уже к середине 80-х годов стали появляться первые многоязычные продавцы программного обеспечения. Для перевода софта технической документации, были основаны новые организации, которые специализировались в менеджменте. А уже существовавшие компании с другими ключевыми компетенциями занялись созданием новых отделов, сосредоточенных на работе с локализацией видеоигр.

В дальнейшем, в ходе изготовления и испытания продукта появилась задача тестирования версий на разных языках, что порождало проблему, так как до этого создатели имели дело только с англоязычной версией игры. В итоге, в начале 90-х разработчики менее охотно стали прибегать к передаче продукта сторонним заказчикам для перевода. А мультиязычные продавцы стали советовать производство, проверку, настольные издательские системы, печать и иные

специальные услуги. Это всё дало рывок к возникновению нового слова «локализация».

В 1990 году в попытке соединить индустрии информационных технологий с компаниями, работающими с локализацией, была учреждена “Localisation Industry Standards Association” [LISA, 2008]. И на данный момент одни из самых крупных компаний по переводу и локализации игр «Lionbridge Technologies», «ALPNET» и «Berlitz GlobalNET».

В 2000-е годы по мере того как все больше стран присоединялось к IT (Информационные Технологии) интернет-революции, количество игроков значительно росло, а это означало, что один и тот же продукт видеоигр потенциально мог бы продавать гораздо больше копий, если бы только были предприняты правильные шаги по локализации. Из-за того, что видеоигры имеют довольно короткий срок службы, даже когда они чрезвычайно успешны, лучшим способом продвижения вперед для издателей игр была одновременная отгрузка всех языковых версий. Симметричная модель распределения капитализирует импульс, созданный одной международной маркетинговой кампанией, и минимизирует риск серого импорта и пиратства. С практической точки зрения это означает, что большинство игр являются незаконченными (не воспроизводимыми), когда локализация должна быть начата, что имеет несколько серьезных последствий для рабочего процесса. Эта модель положила начало целому ряду необходимых изменений в разработке, локализации и публикации видеоигр-процессов, которые до сих пор происходят во многих компаниях.

В первое десятилетие нового тысячелетия многие компании специализировались только на локализации игр, что свидетельствует об объеме спроса. Хотя не все игры постоянно используют закадровый голос, полная локализация постепенно становится стандартом и тем, что ожидает большинство потребителей, потому что все triple A (высокобюджетные компьютерные игры), как правило, имеют эту характеристику.

Локализация игр - это больше, чем просто перевод текста, что подтверждает данная диаграмма основных составляющих локализации видеоигр. (Рис.7) Она

включает в себя гарантии качества, проверку интеграции переведенного текста и адаптацию к культурным и правовым нравам конкретного региона. Специфика может варьироваться от страны к стране. Например, в Австралии и арабских странах алкоголь и наркотики нельзя показывать в видеоиграх. В то время как такие страны, как Китай, не допускают крови, черепов или какой-либо религиозной символики.

Локализация перевода видеоигр на разных языках часто необходима по многим причинам, например:

- Расширение присутствия по всему миру и доступ к миллионам новых игроков
- Преимущества перед прямыми конкурентами
- Выход на нетронутые рынки в новых странах и регионах
- Увеличенное взаимодействие, лучшее понимание и более полноценный опыт игры миллионами новых пользователей

Локализация — это операция, в которой обычно участвуют и переводчики и программисты. Этапов локализации много. От поддержки языка и национальных стандартов по датам, времени, символам валюты, системам мер и перевода документации и текстов в *интерфейсе* (англ. Interface – оформление меню и игрового экрана) программы на целевой язык, до учета национального менталитета и особенностей налогового законодательства целевой страны [В.И. Нардюжев, 2018, с.197].

В Международной ассоциации стандартизации в области локализации “Localisation Industry Standards Association” [LISA, 2008] было дано определение: «Локализацией следует считать культурную и лингвистическую адаптацию продукта для той целевой аудитории (страны, региона, языкового ареала), которая будет использовать данный продукт» [Якунина, Шевченко, 2017, с. 16].

Наиболее важными целями локализации перевода игр являются: увеличить мировую аудиторию игры; сохранить тон и чувствительность, нюансы и общий посыл оригинального материала; при работе с ролевыми играми убедиться, что персонажи не теряют своих уникальных черт и личностей после перевода

контента; заменить/удалить нерелевантный контент там, где это необходимо, чтобы привлечь новую игровую аудиторию.

Далее будут рассмотрено отличие перевода от локализации.

По мнению Л.К. Латышева: перевод - вид языкового посредничества, общественное предназначение которого заключается в том, чтобы приблизить двуязычную коммуникацию к обычной одноязычной коммуникации [Латышев, 2003, с.52].

А для В.Н. Комиссарова «перевод - это средство обеспечить возможность общения (коммуникации) между людьми, говорящими на разных языках» [Комиссаров, 1990, с.37].

Локализация - это процесс адаптации содержания для конкретного рынка в соответствии с национальными требованиями, культурой общества и особенностями определенной страны, региона или группы населения. [Localization Industry Standards Association LISA, 2008]

Таким образом, термин «локализация» в общей теории перевода имеет более широкое значение, чем термин «перевод» (Рис.7). И зачастую включает в себя как перевод, так и другие процессы адаптации текста, а также звуков и музыки в игре, графических образов, символов, местной валюты, использование правильных форм для дат, адресов, номеров телефонов и многие другие детали, включая физические структуры продуктов, которые могут быть неверно истолкованы в другой стране.

Смысловое поле термина «локализация» не ограничивается переводческим дискурсом, а включает смыслы таких терминов как «глобализация», «интернационализация», в связи с чем сама концепция перевода и понятие переводческой компетенции, традиционно рассматриваемые в парадигме эквивалентности, сегодня требуют иных измерений.

После процесса локализации перевод должен соответствовать конкретной местности и культурным условиям, что делает его легко понятным для местных носителей языка. Цель локализации - сделать ваш продукт культурно и лингвистически привлекательным для регионального рынка, где он может быть

продан. В следующей таблице доступно объясняется разница перевода и локализации. (Рис.1)

Процесс перевода включает в себя несколько этапов. Когда речь идет о переводе веб-сайтов, компьютерных игр, мобильных приложений и тому подобного, интернационализация текста производится на начальном этапе. Интернационализация (иногда вместо нее используется термин «глобализация») подразумевает адаптацию текста к международному рынку. «Цель состоит в том, чтобы уничтожить все культурные особенности и создать текст, который мог бы быть легко адаптирован к любой языковой среде или стране. Если региональные особенности не могут быть уничтожены на начальном этапе, это должно быть сделано на этапе локализации».

- Перевод - это акт преобразования сообщения с одного языка на другой. Чтобы быть ясным, миссия квалифицированного переводчика состоит в том, чтобы содержание на целевом языке "читалось" так, как если бы оно было написано на этом языке с самого начала. Это идеальный вариант. Вот почему дословный перевод или даже перевод предложения за предложением не работают.

- Локализация делает все сложнее вокруг таких вещей, как языковые варианты (например, канадский французский, британский английский, бразильский португальский и т. д.) - Говоря о "локалях". Это также обычно означает правильное форматирование чисел, дат, времени, кавычек и т. д. В соответствии с аудиторией (например, отличие в написании цифр 1,000.5 в США и 1.000,5 в ЕС; отличия в написании дат: США и Канада используют месяц / день / год (пример - 03/05/2016 — пятое марта 2016 года), Великобритания и многие другие страны используют день / месяц / год (пример - 03/05/2016 — третье мая 2016 года)). Локализация также может означать чувствительность к таким вещам, как культурные фразы, цветовые схемы, изображения и т. д., которые могут не подходить или не иметь смысла для локали.

- Интернационализация: согласно Международной ассоциации стандартизации в области локализации "Localisation Industry Standards Association" интернационализация – это «процесс генерализации продукта так,

чтобы он мог иметь дело со сложными языковыми и культурными традициями без необходимости дополнительной доработки [LISA, 2008].

- Глобализация – это процесс придания продукту такого вида, который позволит предлагать его к продаже в другие страны [Якунина, Шевченко, 2017, с. 17]. Глобализация, как правило, сосредоточена на проблемах рынка и поиске подходящих способов, как донести свой продукт до места сбыта соответствующим образом. Глобализация часто представляет собой анализ того, «работает» ли ваш продукт в конкретном регионе, что вам нужно сделать для его поддержки. На данном изображении представлен процесс глобализации, который включает в себя интернационализацию и локализацию. (Рис.2)

Различные компоненты и задачи, связанные с локализацией компьютерных игр: перевод руководства пользователя; локализация пользовательского интерфейса; перевод сценария; озвучивание игры; локализация графики; настольные издательские системы из руководства пользователя; тестирование и окончательное обеспечение качества.

В этом глобальном мире перевод сам по себе не поможет продукту достичь своей целевой аудитории. Ему нужно локализоваться в соответствии с местными традициями. Люди будут покупать продукт, если они понимают его сообщение в соответствии со своими потребностями и желаниями. Чтобы повысить вовлеченность потребителей, нужно составить такую маркетинговую стратегию, которая оправдывает ожидания местных жителей. Таким образом, инвестиции в перевод и локализацию помогут разработчикам развивать свой бизнес по всему миру.

Далее будут представлены особенности перевода: культурализация и её влияние на адаптацию игр.

В лингвистике адаптация понимается как упрощение, сокращение текста, приведение его в соответствие с особенностями восприятия реципиента, что может быть как облегчением текста для недостаточно подготовленного читателя, так и адаптация текста для группы потребителей на определённой местности, беря во внимание характерные отличия жителей данного региона.

Локализация с учетом культурных особенностей – это самый дорогой вариант перевода. Во время его реализации часто приходится менять текстуры, переделывать целые миссии и убирать какие-то участки игры. Если студия небольшая, то у них, естественно, нет денег на работу таких масштабов. В итоге они просто лишаются огромных рынков сбыта для своего детища. Тем не менее, есть и разработчики, которые прекрасно понимают, что культурные особенности различных стран важны. Например, в игре Fallout 3 под некоторые рынки сбыта Bethesda сократили одно задание, которое приводит к тому, что в городе Мегатонна, главный герой может взорвать бомбу. Для некоторых стран данный вариант убрали и оставили лишь «Оставить в покое» и «Обезвредить бомбу».

Поэтому локализация несёт в себе некоторые проблемы. Поскольку переводчики-локализаторы не видят текст программы как единое целое, а только как набор отдельно разбитых частей, необходимых для перевода на разные языки, они могут пропустить то, что изначально было заложено в текст разработчиком. И если даже переводчики не могут до конца понять смысл текста, то пользователи окажутся в еще более затруднительной ситуации.

Культурализация является ключевым компонентом процесса локализации, который выходит за рамки языка и фокусируется на культурной, геополитической и исторической адаптации наполнения игры на различные языки для конкретных регионов. Этот термин был недавно введен в индустрию локализации в последнее десятилетие, и он был в основном связан с индустрией видеоигр. Все чаще компании, создающие неигровое наполнение, начинают интегрировать культурализацию в процесс глобализации и локализации. С помощью которой компании создают контент, который является глобально приемлемым и локально релевантным, обеспечивая при этом его адаптацию к местным культурным особенностям и отсутствие местных оскорбительных высказываний. Там, где локализация способна удовлетворить языковые потребности пользователей, культурализация идет еще дальше, чтобы гарантировать, что пользователи из разных культур могут взаимодействовать с продуктом более осмысленным образом.

Следует вспомнить слова В.Н. Комиссарова, одного из основоположников лингвистической теории перевода в нашей стране: «Переводчик должен четко представлять, для чего и для кого он переводит, какую задачу будет выполнять создаваемый им текст, как и кем этот текст будет использован» [Комиссаров, 2001, с. 357].

Люди, занимающиеся культурализацией, включаются в мозговые штурмы и в первоначальный дизайн игры. Эксперты по культурализации обладают глубокими международными, историческими, культурными и геополитическими знаниями, которые они применяют при рассмотрении вопроса об адаптации контента к местной аудитории. Короткий опыт показал, что проще и продуманнее включить культурализацию в общую стратегию дизайна и маркетинга, чем исправлять ошибки после запуска.

Нередко изменения локализации включают в себя исправление игры с учетом индивидуальных культурных особенностей. Эти правки могут быть приведены в действие самими разработчиками или приняты региональными или национальными рейтинговыми советами (Система оценки контента видеоигр). Тем не менее, игры до сих пор иногда выпускаются со спорным или нечувствительным материалом, что может привести к конфликту или отзыву продукта.

Когда говорится, что перевод разнообразен, констатируется факт. Признавая этот факт, ученые-переводчики должны также признать, что переводчик должен соответствовать ожиданиям потребителей перевода. Для этого он обязан адаптировать текст к другой культуре – как в переводе, так и в локализации [В.В. Сдобников, 2018, с.1496].

Далее будут описаны сложности локализации перевода видеоигр и её процесс.

Видеоигры могут варьироваться широко, от историй, которые они рассказывают, до геймплея, который они включают, и того, как они связаны с существующими творениями, историческими событиями и популярной культурой. На самом деле темы, охватываемые современной игровой индустрией,

могут быть настолько далеки друг от друга, что перевод этих продуктов может потребовать специальной подготовки и исследовательских навыков, чтобы справиться с требованиями конкретного проекта. Желательно, чтобы переводчики, работающие в этой области специализации, были знакомы с игровыми жанрами, чтобы знать, чего ожидать до начала проекта, и они могли подготовиться, исследуя местный рынок для аналогичных продуктов.

С точки зрения перевода можно сказать, что существует только два типа игр, исходя из степени свободы, которую дают переводчики. Фактически, некоторые игры требуют больше исследований, чем творчества, а другие требуют больше творчества, чем исследований. Видеоигры очень часто опираются на различные элементы популярной культуры, такие как фильмы, литература, комиксы или спорт. В этом случае переводимый текст потребует глубокого понимания используемого жаргона и точного перевода этой конкретной терминологии для данного языка. В некотором смысле, лучшие переводчики подобны хамелеонам, когда дело доходит до смены языков, потому что они могут заставить свой язык легко вписаться в правильный лингвистический контекст.

С другой стороны, если игра основана на совершенно новой идее или, по крайней мере, новой для принимающего языка, степень свободы значительна и необходим довольно творческий, игровой подход к задаче, подобный тому, который требуется при переводе детской литературы; вспомните, например, перевод книг Доктора Сьюза. «Конечно, ни одна игра не создается в вакууме, и все они могут иметь элементы существующих творений, но ограничения менее строги при переводе *Animal Crossing: New Horizons* (не оф. Перекрёсток Животных: Новые горизонты), чем при переводе Гарри Поттера (Harry Potter)» [Miguel Á. Bernal-Merino, *Challenges in the translation of video games*, 2007, с.3]. В таких случаях переводчикам рекомендуется сделать увлекательный перевод, который хорошо сочетается с игрой и улучшает опыт игроков, независимо от их языка.

Часто локализацию выполняют ошибочно и непрофессионально по следующим причинам:

- из-за незнания иностранного языка локализатором (иногда даже на уровне письма, пример: «пиратская» локализация некоторых частей серии игр «Grand Theft Auto», где локализаторы из-за незнания языка оригинала оставляли текст в субтитрах в оригинале на английском) [Почему в играх «Rockstar»..., 2018]
- перевод был сделан в сжатые сроки (например, машинный перевод, без последующего редактирования)
- из-за технических ограничений (когда длинный текст в переводе вставляют в поле, отведенное для более короткого текста оригинала, в итоге, все может выглядеть некорректно и нечитабельно).
- текст был встроен непосредственно в код игры или её текстуры (этот способ помогает сэкономить время, но локализовать такие проекты это очень трудоёмкий и сложный процесс. Например, диалоги могут быть встроены непосредственно в коде игры, поэтому их нельзя отдельно выделить и перевести или текст окажется в текстурах, тогда локализатору придется менять не строчку, а текстуры полностью).

Этап локализации напрямую зависит от бюджета определенного проекта. Существуют случаи локализации игр в кратчайшие сроки, и конечный результат оставляет желать лучшего.

В России подобный перевод называется «русификация», подчеркивая его низкое качество. Но в тоже время следует отметить, что среди подобных локализаций иногда бывают более качественные версии перевода, чем официальные локализации этого же продукта. Это связано с тем, что переводчик-любитель лучше владеет лексикой и терминологией компьютерных игр и жанровой спецификой конкретного продукта. Например, фанатский перевод игры Warcraft III был оценен игроками гораздо выше, чем официальный от профессиональной группы переводчиков.

Далее будут изложен процесс локализации видеоигр.

Подготовка к локализации:

1 Исследование и анализ рынка. Детальное понимание целевой аудитории влияет на выбор используемой платформы для приложения, функциональность игры, способы геймификации, а так же список языков для локализации.

Исследование предпочтений целевой аудитории подскажет, нужно ли переводить игру полностью или можно оставить некоторые элементы на языке оригинала.

2 Подготовка документации для локализации. Это организация файлов и документов, необходимых для перевода с учётом всех особенностей продукта. Документы со строковыми ресурсами занимают важное место в документации и важно проследить, чтобы они были сохранены в одном формате.

Документация для локализации может включать в себя такие элементы как: глоссарий терминов; предыдущие переводы; файлы, предоставляющие информацию о самом продукте; используемые шрифты; игровые видео; звуковые дорожки.

Локализация проекта. Процесс перевода видеоигры.

Самый важный и самый сложный этап локализации видеоигр — это непосредственно перевод. Даже самая маленькая ошибка может привести к тому, что перевод не будет соответствовать отрывку на экране. А это может повлиять на то, что игроки в какой-то момент не поймут смысла игры или даже разочаруются в ней.

Существуют несколько методов перевода:

1. Машинный перевод

Машинный перевод — перевод текста специальным автоматизированным программным обеспечением. Самое большое преимущество такого перевода — низкая стоимость и высокая скорость. Тем не менее, машинный перевод далеко не идеален: в нём нет персонального подхода и часто теряется смысл.

2. Краудсорсинговый (коллективный) перевод

Этот метод подразумевает вовлечение в перевод местного сообщества игроков. Что помогает улучшить качество переведённого контента и получить информацию о конкретных терминах или выражениях в нужном регионе.

С одной стороны, сообщество превосходно знает продукт, ведь участники сообщества — заядлые игроки. С другой стороны, людям из сообщества часто не хватает профессиональных навыков, необходимых для точного и качественного перевода.

3. Перевод своими силами

В редких случаях у компании-разработчика есть собственная команда опытных переводчиков (за исключением компаний-гигантов). Когда дело доходит до локализации, большинство разработчиков нанимают команду фрилансеров, но они могут не знать всех аспектов локализации.

4. Профессиональная локализация

Под профессиональной локализацией подразумевается сотрудничество с агентством по локализации, которое позаботится не только о переводе текста, но и об управлении самим процессом. Работа с агентством даёт высокое качество перевода.

Также при локализации игры очень важны следующие пункты, такие как: проверить работу дважды; взять во внимание особенности дизайна и учесть их; дать переводчикам возможность самим поиграть в игру (а также, проверить её на игроках); выполнить лингвистическое тестирование и предоставить переводчикам справочный материал и представление о внутриигровом мире.

Дополнительные поясняющие материалы никогда не будут лишними и бесполезными. К примеру, на некоторых платформах можно добавить комментарии к строкам и скриншоты, поясняющие геймплей.

Иногда текст можно интерпретировать по-разному, особенно если контекст не ясен. Чтобы переводчик, и тем более игрок, понял, о чём идёт речь, нужна дополнительная информация (описание того, где и как будет использоваться текст, комментарий или скриншот). Поэтому возможность добавления комментариев облегчает работу и делает перевод более качественным.

1.3 Специфика аудиовизуального перевода

В конце 1990-х годов, произошёл бум новых коммуникационных технологий и преобразования, которые возникли в отношении продуктов

традиционных средств массовой информации (телевидение, телефон, кино и т.д.), вызвали то, что оставило неизгладимый след в современном обществе и было названо «цифровой революцией». Одним из важных последствий технического прогресса является резкое увеличение производства и распространения аудиовизуальных материалов по всему миру, что способствовало широкому доступу и потреблению телекинематических продуктов для развлечения, досуга, сбора информации и, в последнее время, изучения языков. Новые медиа и их расширенный потенциал для интерактивного потребления не только существенно повлияли на социальные, экономические и политические рамки как западных, так и развивающихся стран, но и привели к изменениям в межкультурных взаимодействиях, которые становятся все более быстрыми и далеко идущими. Аудиовизуальный перевод также выиграл от внедрения цифровых технологий и, в то же время, внес существенный вклад в эти социальные изменения, способствуя распространению иностранных языков и культур с помощью продуктов с субтитрами и дублированием.

Глобальные мировые медиа-рынки, которые производят аудиовизуальный контент и развлечения, абсолютно осознают это и, следовательно, все больше осознают роль перевода, также называемого индустрией локализацией, интернационализацией или даже глокализацией, то есть процессом адаптации аудиовизуальной продукции к нормам, симпатиям и антипатии к разным целевым культурам. Можно сказать, что АВП, безусловно, приобрел право на создание законной и независимой области исследований, соответствующей статусу любой другой области исследований в области письменного и устного перевода.

Это утверждение не является необоснованным. Хотя трудно определить четкую границу между исследованиями аудиовизуального перевода и исследованиями перевода или даже исследованиями устного перевода (с которыми аудиовизуальный перевод имеет много общих черт, и не только в случае переписки/повтора фразы), аудиовизуальный перевод, несомненно, бурно развивается и процветает во всех отношениях. Этот феномен вызвал интерес многих ученых и исследователей, вызвав многочисленные теоретические,

описательные, социологические и экспериментальные исследования. Благодаря показательному росту сегодняшнего активного и пассивного потребления аудиовизуальных продуктов по сравнению с предыдущими десятилетиями (Pérez-González, 2014).

Исследования по аудиовизуальному переводу сегодня могут по праву претендовать на центральную роль в процессе понимания и прояснения многих проблем и возможностей, вызванных цифровой революцией. Хотя исследования по аудиовизуальному переводу широко рассматриваются как субдисциплина переводоведения, они сами по себе действительно междисциплинары и объединяют знания о более или менее традиционных средствах массовой информации, информационных технологиях, восприятии аудитории, когнитивизме и, конечно же, языках и культурах [Bollettieri, Di Giovanni, & Rossato, 2014].

Аудитория за пределами экранов становится все более неоднородной, но также все более специализированной к продукту и его переводу. Сегодня все большее внимание уделяется доступности средств массовой информации и созданию аудиовизуальных продуктов для всех, для большой аудитории, которая может оказаться очень разнообразной и требовательной.

Стремительные технологические изменения привели к появлению новых методов и возможностей в изучении языков. В последние два десятилетия растет интерес к интеграции аудиовизуального перевода с коммуникативным подходом к изучению и преподаванию языка. Такой перевод указывает на передачу устного языка в аудиовизуальных средствах массовой информации, и он обычно используется в качестве обобщающего термина, который относится к экранному переводу, переводу фильма, мультимедийному переводу или мультимодальному переводу [Bollettieri, Di Giovanni, & Rossato, 2014].

Аудиовизуальный перевод (АВП) - это особый вид передачи с одного языка на другой вербально-визуальных компонентов видео, включающих аудиальный (вербальный и невербальный – звуки и музыка, шумы) и визуальный элементы. Основной особенностью данного вида перевода, является

необходимость синхронизации данных составляющих, включающих элементы языковых и неязыковых систем. АВП может осуществляться в виде устного (синхронного или последовательного) или письменного перевода, либо комбинированным способом.

Такой перевод может быть применен в различных областях, включая кино, телевидение, театр, рекламу, аудиовизуальную и мобильную связь. Когда различные способы, такие как язык, изображение, музыка, цвет и перспектива, сочетаются в различных формах медиа, при этом главная роль отводится экрану, аудиовизуальный текст можно охарактеризовать как мультимедийный.

Виды АВП можно разделить на две основные группы: субтитры (текстовое сопровождение видеоряда) и озвучивание (процедуры передачи устного языка). Эти процедуры перевода языка могут выполняться между двумя языками (межъязыковые) или внутри одного языка (внутриязыковые). Как субтитры, так и повторные задания могут быть эффективно использованы при изучении второго языка.

В свою очередь озвучивание делится на следующие виды:

- Закадровое озвучивание или закадр (voice-over) — речь поверх оригинальной дорожки, реплики начинаются и заканчиваются приблизительно вовремя, главное — уложиться в длину реплики, дополнительные звуки не пишутся. Отыгрывать эмоции не требуется, исходник всего лишь приглушен, а не сведен на нет. Попадание в длину реплик и артикуляцию актера необязательно.
- Полный дубляж (dubbing) — это озвучивание персонажей, при котором речь совпадает с артикуляцией и мимикой на экране (все звуки, в том числе: дыхание, стоны и пр.), а также звуковой массовки, при котором звуковая дорожка с оригинальными голосами полностью заменяется новой. Такой перевод чаще всего используется в киноиндустрии и для игровых проектов крупных компаний.
- Рекаст (recast) — очень похож на закадровый перевод, но в котором хорошо различимы разные персонажи (у каждого есть свой собственный голос,

свою манеру речи и образ) и длина реплик совпадает с оригинальной, насколько это возможно.

- Липсинк (lip-sync) — синхронизация звукового ряда с визуальным, более дешевая версия дублированного перевода (также нет оригинальной дорожки), но отличается чуть меньшим количеством требований. Согласно которым, нужно попадать в начало и конец реплики иностранного актера, попадание в артикуляцию необязательно.

Следующие виды АВП выделяет Ив Гамбье: устный перевод (в режиме «live», заранее записанный или перевод на язык жестов); свободное комментирование; закадровый перевод; дублированный перевод; перевод сценария или скрипта и субтитрирование [Gambier, 2012].

Хороший перевод – это такой, в котором «форма переструктурирована (изменены синтаксис и лексика), чтобы передать точное значение».

Причины, которые мешает переводчику добиваться этого в должной мере и заставляет прибегать к ненужным буквализмам, предлагают Ю. Найда и Ч. Тэйбер:

1. непонимание природы перевода;
2. слишком большая преданность оригиналу;
3. неуверенность в возможности родного языка выразить все оттенки смысла, зачастую вызванная слабым его знанием;
4. увлечение особым «переводческим диалектом» [Найда, Тэйбер, 1969].

По мнению Найды, которое мы разделяем применительно к АВП, не существует единого русского, английского, испанского и какого бы то ни было языка, так как каждый из них может быть: неформальным и официальным; просторечным и высоким; письменным и устным; архаичным и современным [Найда, Тэйбер, 1969].

В переводческой среде весьма укоренено мнение о том, что «переводчик переводит текст», тем не менее, в случае аудиовизуального перевода переводчик на самом деле работает с четырьмя параллельными значимыми потоками данных, организованными в самостоятельные перекрывающиеся в зрительском канале

восприятия системы, а именно:

- вербальным видеорядом (надписи на экране, субтитры).
- вербальным аудиорядом (диалоги героев);
- невербальным шумомузыкальным аудиорядом;
- визуальным невербальным образным рядом.

Аудиовизуальный перевод занимает отдельное место в классификации видов перевода из-за своей уникальности и непохожести на другие переводы. Здесь задействованы текст, прямые и скрытые смыслы, визуальные образы, звук. Все это осложняет перевод, но в то же время делает его более интересным с точки зрения лингвистики. Локализация - самый неисследованный вид аудиовизуального перевода. Она состоит из перевода и адаптации всех элементов веб-сайтов, видеоигр, программного обеспечения и других аудиовизуальных документов, чтобы обеспечить лучший продукт, одобренный потребителем в определенной стране, в которую он экспортируется.

1.4 Типы переводческих трансформаций

Переводческие трансформации - это полное изменение внешнего вида переведенного слова, фразы или предложения. В зарубежной теории перевода трансформации называются сдвигами перевода.

Я.И. Рецкер пишет, что "хотя не всегда можно классифицировать каждый пример перевода из-за переплетения категорий, в общем можно выделить 7 разновидностей лексических трансформаций:

- дифференциация значений;
- конкретизация значений;
- генерализация значений;
- смысловое развитие;
- антонимический перевод;
- целостное преобразование;
- компенсация потерь в процессе перевода [Рецкер, 1974, с.38].

Известно, что единой системы типологии переводческих трансформаций не

существует. В.Н. Комиссаров выделяет множество видов трансформаций, но в данном исследовании мы рассмотрим лишь некоторые из них, самые распространённые и которые используются в играх, приведённых во второй главе.

Существует 2 вида трансформаций, уже которые подразделяются на типы:

а) изменение только форм:

- транскрипция, транскрибирование
- транслитерация
- перевод заимствованных слов (word-for-word- слово в слово/дословный, blueprint – калькирование)

б) трансформация смысла:

- грамматические трансформации,
- лексические (семантические) трансформации,
- сложные (лексические и грамматические) трансформации [Комиссаров, 2000].

1) Транскрипция/ транскрибирование характеризуется имитацией формы слова или словосочетания. Это копирование звуковой формы слова исходного языка с помощью букв целевого языка: (*Jennings – Дженнингс, Hamilton – Гамильтон, Thatcher – Тэтчер, escalation – эскалация, New-Castle – Нью-Касл, impeachment – импичмент, leader – лидер, football - футбол, volleyball - волейбол, basketball - баскетбол и т.д.*)

2) Транслитерация определяется как написание слова другим алфавитом. Ее часто связывают с транскрипцией. Однако транслитерация - это копирование букв исходного языка буквами целевого языка другой системы: (*Рубль – ruble, царь – tsar, kung fu – кун-фу, Morning Star – газета "Морнинг Стар", Mozart – Моцарт, клуб - club, мотель - motel, круиз – cruise и т.д.*).

Транскрипция и транслитерация часто используются для перевода имен собственных, в том числе географических названий, улиц, названий газет и журналов, а также интернационализмов, неологизмов и единиц специфической национальной лексики (Например, *Bush – Буш, General Motors – Дженерал*

Motorc, The Financial Times – Файнэншал Таймс, gaydar – гейда и т.д.).

В последние десятилетия наблюдается тенденция транскрибировать, а не транслитерировать имена собственные.

3) Перевод заимствованных слов - это перевод слова или фразы по частям. Например: *мозговой трест – bison trust, работа по правилам – work-to-rule, люди доброй воли – people of good wil, kitchen-ette – кух-онька, brainwashing – промывка мозгов, AIDS (Acquired Immune Deficiency Syndrome) – СПИД (синдром приобретенного иммунодефицита), Залив Золотой Рог - Golden Horn Bay. Калькирование* – заимствование лексических единиц из другого языка путём буквального перевода, дословного перевода (Например: superpower – сверхдержава; head of the government - глава правительства; The United Nations Organization – Организация Объединённых Наций; mixed laws – смешанные законы; first-strike weapon – оружие первого удара; non-confidence vote – вотум недоверия; White House – Белый Дом; transnational – транснациональный; miniskirt – мини-юбка и т.д.).

Грамматические трансформации - это морфологические или синтаксические изменения в переводимых единицах. Они подразделяются на следующие виды:

1. Грамматическая подстановка, когда изменяется грамматическая категория переводимой единицы. Таким образом, пассивная конструкция может быть переведена активной речевой глагольной формой. Также может быть замена существительного числительной категории, единственного числа на множественное или наоборот: *Her hair is fair and wavy.* – *У нее светлые волнистые волосы.* Данная трансформация обусловлена структурным различием английского и русского языков: в английском анализируемое существительное в единственном числе, в русском употребляется во множественном числе.

Части речи, наряду с частями предложения, могут изменяться: *He is a poorswimmer.* – *Он плохоплавает,* где существительное заменяется глаголом, прилагательное - наречием; одновременно предикатив заменяется простым глагольным сказуемым. Причина такой трансформации может быть объяснена

языковыми предпочтениями: английский тяготеет к нарицательному выражению состояния, русский может обозначать общее состояние с помощью глагола.

2. Изменение порядка слов. Обычно причиной такой трансформации является то, что английские и русские предложения имеют разные информационные структуры, или функциональную перспективу предложения. Например, *A new press conference was held in Washington yesterday*, естественно, эквивалентно *Вчера в Вашингтоне состоялась новая пресс-конференция*, где обстоятельства, подлежащее и сказуемое расположены в определенном порядке. зеркальная мода.

3. Разбиение предложения - это замена простого предложения в исходном тексте сложным предложением (с некоторыми предложениями) или сложным предложением с несколькими независимыми предложениями в целевом тексте по структурным, семантическим или стилистическим причинам: *Моя машина не завелась, поэтому я не смогла заехать за вами. – My car wouldn't start. Therefore, I couldn't pick you up.*

Лексические трансформации изменяют семантическое ядро переводимого слова. Их можно разделить на следующие группы:

1. Лексическая подмена, или помещение одного слова на место другого. Она часто возникает в результате различных семантических структур слов исходного языка и языка перевода. Таким образом, слово *молодой* не всегда переводится как *молодой*; скорее, это зависит от его сочетаемости слов: *молодой картофель* равно *new potatoes*. Данный переводческий эквивалент предопределяется словосочетанием, в котором он используется. Данный вид перевода вряд ли можно назвать подстановкой, так как он является регулярным эквивалентом данной фразы.

Несколько подтипов:

а) Уточнение или замена слов с более широким значением словами с более узким значением: *Will you do the room?* – *Ты уберешься в комнате?* *I'll get papers on the way home.* – *Я куплю газеты по дороге домой.* Подчеркнутые английские слова имеют больший объем значения, чем их русские аналоги, и их особая

семантика распознается из контекста.

б) Обобщение, или замена слов более узкого значения словами более широкого значения: *People don't like to be stared at*. – *Людям не нравится, когда на них смотрят*. Если сравнить семантическую структуру английских и русских глаголов, то можно увидеть, что английское *stare* конкретизирует действие видение, выраженное русским глаголом. Русское *смотреть* может означать смотрящий, обращенный, взирающий и др. Конкретное значение в русском предложении может быть выражено наречием *пристально*.

в) Дифференциация - довольно редкий прием замещения. Она имеет место при замене одного слова другим с параллельным значением, обозначающим сходный вид: *bamboo curtain* – *железный занавес*. И бамбук, и железо (*iron*)-материалы, известные своей твердой природой. Они употребляются образно для обозначения барьеров между западными и коммунистическими странами (*бамбуковый занавес* применительно к Китаю, *железный занавес* применительно к другим государствам СЭВ (Совет экономической взаимопомощи). Между понятиями *бамбук* и *железо* нет никаких гипонимических отношений (хотя референциальная область *железный занавес*, конечно, гораздо шире, чем у *bamboo curtain*.)

г) Модуляция - логическое развитие понятия, выраженного словом: *But outside it was raining*.-- *Но на улице шел дождь*. Первичным эквивалентом слова *вне* является *снаружи*. Но нельзя сказать по-русски *Но снаружи шел дождь*. С помощью нехитрой логической операции переводчик находит другой эквивалент: *на улице*. При этом он принимает во внимание традицию словосочетания и приемлемость словосочетания. В этом ему помогает метонимическая близость значений слов, основанная на смежности двух понятий.

2. Компенсация - это преднамеренное введение некоторого дополнительного элемента в целевой текст для восполнения потери аналогичного элемента в исходном тексте. Основной причиной такой трансформации является лексическая пробел в языке перевода. Например, одну из героинь Голсуорси называли *леопардессой*. Но односложного эквивалента такой же стилистической

окраски в русском языке нет. Поэтому переводчик компенсировал слово, используя слово *тигрица* для характеристики дамы. Хотя использование феминитивов и «создание» новых нормально для языка, так как в этом есть потребность.

3. Метафорические трансформации основаны на передаче значения за счет сходства понятий. Целевой язык может повторно метафоризировать слово или фразу, используя один и тот же образ или другой (*Он вернет нам деньги, когда рак свистнет.* – *He will pay us our money back when hell freezes over*). Метафора исходного языка может быть уничтожена, если в целевом языке нет подобной идиомы: *Весна уже на пороге.* – *Spring is coming very soon*.

Сложные трансформации касаются как лексического (семантического), так и грамматического уровня, т.е. затрагивают структуру и смысл. Следующие приемы могут быть связаны с лексическими и грамматическими трансформациями:

1. Экспликаторный перевод, то есть переформулирование смысла в другую структуру, чтобы у рецептора было лучшее понимание фразы. Эта трансформация часто сопровождается расширением структуры, добавлением новых элементов: *I have a nine-to-five.* – *Я работаю с 9 утра до 5 вечера*. Причина, по которой производится эта трансформация, заключается в том, что целевой текстовый рецептор обладает различными фоновыми знаниями. Иногда это преобразование требуется из-за несходства между языковыми структурами, при этом структура исходного языка является неполной для целевого языка, как *gun licence* - это *удостоверение на право ношения оружия*.

2. Редукция (опущение, имплицитация) - отказ от избыточных и коммуникативно нерелевантных слов: *Summer rains in Florida may be violent, while they last.* – *Летом во Флориде бывают сильные ливни*. Редукция обязательна, если исходный язык выражает понятие фразой, а целевой язык сжимает идею в одно слово: *сторонники охраны окружающей среды* – *conservationists*. Наблюдается общая тенденция английского языка к лаконичным и сжатым выражениям по

сравнению с русским: *внебюджетные источники финансирования – nonbudget sources; контроль за ходом проекта – the Project control.*

3. Интегральная трансформация - это замена заданной фразы другой клишированной структурой, имеющей ту же речевую функцию: *How do you do! – Здравствуйте!; Wet paint. – Осторожно, окрашено. Help yourself. – Угощайтесь.*

4. Антонимический перевод - это описание ситуации целевым языком с противоположной стороны.

It can be done through antonyms: *the inferiority of friendly troops – превосходство сил противника.* Причиной такой трансформации является отсутствие односложного перевода, эквивалентного слову *неполноценность*.

Эта трансформация может также иметь место, когда мы меняем модальность отрицания предложения: *She is notunworthy of your attention.* – *Она вполнедостойна вашего внимания.* В английском предложении мы имеем дело с двойным отрицанием, называемым недосказанностью, которое, согласно логическим правилам, означает положительное, выраженное в русском предложении. Благодаря недосказанности англоговорящие люди избегают выражать свои идеи слишком категоричным тоном.

Данные примеры показывают, что соответствия в двух языках иногда не имеют общих семантических компонентов, обладают различной внутренней формой и в то же время передают идентичное содержание средствами разных языков.

Выводы по первой главе

Видеоигры - один из многих продуктов, затронутых глобализацией, и как разработчики, так и издатели должны осознать важность интернационализированного дизайна игрового кода для целей локализации. Тем не менее, задача улучшения локализации игр (продукта и процесса) требует многогранного подхода, в котором многие профессионалы должны играть определенную роль. Переводчики и специалисты по локализации должны изучить особенности локализации игр, чтобы улучшить существующие практики. Университеты и учебные центры высшего образования также могут помочь, работая с экспертами отрасли над созданием модулей по переводу видеоигр.

Типы адекватности и уровни эквивалентности перевода помогают специалистам оценить насколько хорош перевод, стоит ли его менять и как. Многие учёные выдвигали свои определения для данных понятий и часто говорили о том, что они довольно размыты. Тем не менее, единого мнения об эквивалентности нет: эквивалентность равно адекватность, но эквивалентность не всегда равно адекватность. Главное требование теории и практики перевода – это эквивалентность исходного и конечного текстов, а также отношение между содержанием оригинала и перевода должно быть эквивалентным. Поскольку идеального варианта не может быть, возникает когнитивный диссонанс – внутренний дискомфорт переводчика и возникать он будет практически всегда.

Локализация - это не просто перевод отдельных текстовых элементов. Этот термин в общей теории перевода имеет более широкое значение чем термин «перевод», зачастую включая в себя как перевод, так и другие процессы адаптации текста, а также звуков и музыки в игре, использование правильных форм для адресов и валюты. Она требует учета особенностей восприятия контента и графики, требуемой иностранной аудиторией, стратегии маркетинга компании-заказчика и другие важные параметры. Локализация является формой межкультурной коммуникации, успешность которой невозможна без внимания к социокультурным компонентам языка пользователей. Работая над локализацией видеоигр переводчики сталкиваются с различными особенностями,

лингвистическими трудностями и сложными экстралингвистическими задачами.

Локализация - самый неисследованный вид аудиовизуального перевода, который в свою очередь отличается определённой сложностью, что может вызвать больше проблем у переводчика. Аудиовизуальный перевод занимает отдельное место в классификации видов перевода из-за своей уникальности и непохожести на другие переводы. Тем не менее, качественная локализация АВП обеспечивает лучший продукт, который будет одобрен потребителем в определенной стране, в которую он экспортируется. Бесспорно то, что переводчику нужно помнить об особенностях языков: интонации, ритме, и т.д. Однако чтобы сделать хорошую локализацию и перевод, нужно не только знать, но и использовать переводческие трансформации, которых есть множество. В.Н. Комиссаров описывает немало видов трансформаций, но в данном исследовании мы рассмотрели лишь некоторые из них, самые распространённые и которые используются в играх, приведённых в следующей главе.

Глава 2. Анализ перевода компьютерных видеоигр

2.1 The Witcher 3: Wild Hunt

Возможно, это удивительно, но яркий пример локализации на русский язык, которую делали в самом конце – это **Ведьмак 3: Дикая Охота (The Witcher 3: Wild Hunt)** от студии CD Projekt RED 2015 года. Не всем известно, но изначально игра разрабатывалась на английском и потом ее переводили, но отечественная локализация была создана путем перевода именно польского текста, с одной стороны - это дало возможность сохранить тот самый славянский колорит, но с другой - вызвало весьма негативные последствия для локализации в целом. Озвучкой проекта занималось свыше 125 артистов, а объём сценария превышает 400 тыс. слов (что равняется 45 тыс. реплик).

Всего в игровом мире имеется свыше 1200 имен и названий чудовищ, многие из которых не имеют прямых аналогов в разных языках и странах, поэтому локализаторам приходилось непросто.

Следует начать со слова «ведьмак», так как это слово передаёт сущность главного героя. Польский писатель Анджей Сапковский позаимствовал его из славянской мифологии, но смысл было немного другое. «Ведьмаками» называли человека, связанного с дьяволом, который способен своими мыслями и действиями вредить людям, насылать болезни, портить скот и прочее, на что часто отсылаются часто селяне, которые говорят с главным героем. Однако в западной мифологии даже эквивалента этому слову не было. Тем не менее, в словаре Д.Н. Ушакова есть определение этого слова как «знахарь, колдун, оборотень» [Ушаков, 2007, с.102]. Слово в основе своей имеет лексему «witch», которая имеет значение «ведьма» [Мюллер, 2010, с.998], это логично, так как ведьмаки обладают не только боевыми, но ещё и магическими способностями. А суффикс -er обозначает мужской пол, что тоже объяснимо, поскольку ведьмаками по легенде становились только мальчики. «Witcher» — искусственно созданное название, которое переводится как «ведьмак» и сейчас в основном ассоциируется с данной серией игр.

Большая часть имен переведена с помощью методов транскрибирования, транслитерации или калькирования: Geralt of Rivia - Геральт из Ривии, Vesemir – Весемир, Yennefer of Vengerberg - Йеннифэр из Венгерберга, Zoltan Chivay - Золтан Хивай. Однако есть и исключения. В качестве примеров будут представлены несколько второстепенных персонажей:

Бьянка, воин Синих полосок, во всех локализациях игр кроме второй она носит имя Вэс (Ves). Логично, что в третьей части франшизы было поздно менять имя персонажа, но скорее всего это имя было выбрано из-за цвета волос героини, имя Бьянка означает "белокурая". Также, героя Dandelion (с англ. Одуванчик) в русской локализации зовут Лютик, но это уже, потому что в оригинале, на польском, его имя звучит как Jaskier, что переводится именно как Лютик. Вопрос скорее стоит в том, почему переводчики на английский выбрали такой перевод имени, возможно Buttercup (с англ. Лютик) не такое благозвучное для мужского имени. А Ивасик стал Johnny, скорее всего из-за того, что John считается аналогом имени Иван, в польском оригинале имя этого героя Janek (Янек). Сделать имя «детским», используя уменьшительно-ласкательный суффикс, было решено потому, что герой действительно выглядит как ребёнок.

Большая часть лексики из меню данной игры переведены хорошо, далее представлены несколько примеров, которые воплощают в себе стиль и внутриигровой мир игры:

Ford – переправа через реку

Crossroads – распутье (подходит стилю игры, адекватно)

Witcher senses - ведьмачье чутьё (безэквивалентное словосочетание, которое обозначает магические способности главного героя слышать запахи или звуки на нечеловеческом уровне чувствительности, перевод выполнен адекватно)

Bestiary – бестиарий (перевод этого слова как «книга с описанием чудовищ» звучало бы слишком увесисто и скорее всего не влезло бы в строку для перевода, использован метод транслитерации)

Roach – Плотва (кличка лошади главного героя, использован метод калькирования)

Mousesack – Мышовур (режиссёр английской адаптации игры, Борис Пугач-Мурашкевич, признаётся, что это калька с польского «Myszowor» и впоследствии на русский язык перевели также с использованием метода калькирования) В связи со сказанным, можно упомянуть, что позже имя данного героя было изменено на Ermion (Эрмион), в переводе которого также использовалась калька.

Далее будут разобраны примеры оригинальных диалогов из игры и их перевод.

I'm very sorry, Uncle Vesemir. (Мне очень жаль, дядя Весемир.)

Я ужасненько виновата, дядюшка Веземир.

Локализация на русском языке смотрится органичнее, так как она канонична и такая манера присуща героине Цири.

Evil is evil. Lesser, greater, middling. (Зло есть зло. Меньшее, большее, среднее - Так же и в книге.)

Зло есть зло. Большое, маленькое, среднее.

«Маленькое зло» звучит некорректно, странно, что это так перевели, хотя в оригинале это даже в название главы вынесено и звучит как «меньшее зло». Лексическая ошибка – нарушение в сочетаемости слов.

A trobairitz, like you said. Quite popular of late. Picture Dandelion with a pair o' tits and you've got the general idea. (Представь Лютика с грудью - вот тебе и общее представление.)

Представь, что Лютик переменил пол, вот и будет полная картина.

Небольшая погрешность, так как смысл все ещё ясен, но обусловлено это тем, что и русские и английские переводы время от времени искажают исходный польский текст, чаще всего хоть один из переводов в какой-то конкретной фразе совпадает с оригиналом, но иногда ни один перевод нельзя назвать хорошим. Ко всему прочему, Лютик в польском оригинале и есть Лютик, ну а вот в английском он стал Одуванчик.

Польский ориг. - *Pewnie, ze przez mury. Jesteś w szkole czy na wczasach?* (Конечно через стены. Ты в ведьмачьей школе или на каникулах/в отпуске?)

Of course. This a witcher school or an elven bathhouse? (Конечно. Это

ведьмачья школа или бани эльфские?)

Конечно через стены. Ты в школе ведьмаков или в оранжерее?

К сожалению, в каждом переводе что-то утеряно и оптимальным является – «Конечно через стены. Ты в школе ведьмаков или на каникулах/на отдыхе?». Но в русском переводе «оранжерея» тоже смотрится довольно неплохо, так как подразумевается теплица, место где выращивают цветы со всей заботой и уходом, также как и в английском «эльфские бани».

Remember Tretogor, hunting that zeugl in the trash heap? You spent half the next day bathing, scrubbing yourself. (Помнишь Третогор, охоту на того риггера, на помойке?)

Помнишь, как мы в Третогоре на помойке охотились на риггера?

Или вот это казалось бы всего лишь одно безобидное местоимение «мы». Откуда оно? Скорее всего, главный герой Геральт помнит это по-другому, так как в тот раз он сражался один по колени в грязи и отмывался потом полдня. Поэтому это достаточно весомая ошибка для игрока, что может ввести его в заблуждение.

Finally found you two! Enjoying yourselves? (Наконец-то нашёл вас двоих! Хорошо проводите время?)

Наконец-то я вас нашел. Не скучайте тут?

Тут ошибка в том, что предложенные варианты ответов (Да. Нет. Достал лошадей?) в русской локализации могут ввести игрока в заблуждение, хотя и будут совпадать с оригиналом.

That Field Marshal Duda's replacement? The marshal was a parrot - you do remember, right? Where'd you get her? (Это замена Фельдмаршалу Дубу? Маршал был попугаем, ты ведь помнишь? Где ты ее взял?)

Это наследница Фельдмаршала Дубы, откуда она у тебя?

В общем и целом русская версия корректней передает исходный польский текст, в английской адаптации многое добавлено – на одно славянское предложение может прозвучать два английских.

Whiskey! Slither! Ringworm! Rubbish! Bumblebee! Flabbergasted! Ha! The sound of it! (Виски! Скользкий! Лишай! Вздор! Шмель! Долбанутый! Ха! Как звучит!)

Молоко! Шишка! Улитка! Кролик! Телега! Корзинка! Пердеж! Как звучит!

В каждом из этих переводов есть что-то свое, английскую адаптацию критиковать сложно потому, что по сути это и не адаптация вовсе, а оригинал, как нельзя осуждать и российскую версию, она сильно отличается от этого оригинала, но не по вине переводчика, а по той лишь причине, что переводилось она с польского языка.

You robbed her, killed her, didn't you! (Ты её ограбил и убил, не так ли?!)

Ты ее обокрал или ограбил, так же?!

Смысл изменён не полностью, но эмоциональность высказывания в русской локализации слабее. Последовательное использование «to rob» и «to kill» используется для градации и усиления эмоциональности высказывания.

Excellent. One last request... Oh, let's call it what it is - a command. Don't draw your sword unless I ask you to. (Замечательно. Последняя просьба... Точнее, приказ. Не вынимай меча из ножен, пока я не скажу.)

Замечательно. Последняя просьба... Точнее, рекомендация. Не вынимай меча из ножен, пока я не скажу.

В данном примере демонстрируется лексическая ошибка – использование антонима при переводе. Представленное в русской локализации «рекомендация» носит противоположный характер существительному “command”.

Литературно перевод и дубляж в данной игре просто на высшем уровне качества, тем не менее, есть одна проблема. Создатели игры поставили время на фразы в русских диалогах, ориентируясь на английские, что потом вынудило их дополнительно ускорять или замедлять некоторые предложения.

В виду того, что многие фразы на английском отличаются своей длинной от точно таких же на русском. Этот недочёт легко заметить, если начать читать диалоги в игре вместо того, чтобы тратить время на их прослушивание. Есть моменты, когда вы еще не успели прочитать фразу, а Геральт (главный герой,

которым управляет игрок) или его собеседник уже ее сказали и продолжили беседу.

В игре немало диалогов, которые намеренно ускоренны или замедленны в угоду переводу из-за чего текст не попадает под липсинк (синхронизация речи персонажа с движениями рта) героев.

При создании дубляжа за исходный материал бралась уже английская озвучка, но тут есть другой нюанс, который смягчает критику в адрес несоответствия звучания оригинала и локализации. The Witcher 3 – это огромная RPG игра, так что большинство сцен озвучивались вслепую, и актерам приходилось на основании какого-либо описания ситуации решать, как тут должен звучать их персонаж, поэтому нет смысла критиковать работу актеров.

Скорость речи персонажей сделали сами CD Projekt RED и их работа обернулась очень сильным ускорением или замедлением речи героев, что сложно не заметить. Дело, конечно же, в липсинке, который не был проведён должным образом.

Можно было бы обвинить во всем локализаторов, но стоит углубиться в тему. Если взять в игре одну и ту же фразу на разных языках, то становится заметно, что мимика перерисована. У студии есть инструмент не только для изменения мимики персонажей, но и для растягивания и сжимания хронометража каждой сцены, и видимо понадеявшись на эту систему, издатели не требовали от локализаторов дотошного липсинка, предполагая, что разработчик справится с задачей синхронизации текста. Но то ли инструментарий оказался не настолько универсальным, чтобы довести работу до ума, то ли не хватило времени на грамотные внедрения дубляжа в игру, то ли просто в очередной раз кто-то схалтурил. В любом случае результат ужасен и те самые негативные последствия, связанные с переводом польского текста, о которых было сказано ранее, как раз в этом липсинке и заключаются. В силу этого, отечественные переводчики абсолютно дословно переводят польскую фразу «понятия не имею», а в результате оригинальный английский и русский дубляж в этом месте произносит слово «нет». Подобные ошибки в локализации встречаются довольно часто, и

виной всему то, что создатели видеоигр до сих пор недооценивают значимость качественного перевода.

2.2 Detroit: Become Human.

Ещё одна игра, разбор которой хотелось бы сделать, это **Детройт: Стать человеком [Detroit: Become Human]**. Приключенческая компьютерная игра с элементами интерактивного кинематографа, разработанная французской компанией Quantic Dream и выпущенная Sony Interactive Entertainment для PlayStation 4 в 2018 году, переводом занималась компания SoftClub. Но её разбор будет короче, так как перевод сделан очень качественно.

Следует снова начать с имён, ещё 30 октября 2017 года, была опубликована статья о новом трейлере с героиней Карой. Проблема в том, что уже тогда имя девушки-андроида перевели, как «Кэра». Хотя ранее, 13 июня того же года, в статье в блоге писали о главном герое Маркусе и упомянули Кару (ориг. Kara), написав её имя привычным образом. [Ю. Ушаков, 2018]

Также имя девочки Alice перевели, как «Алиса», хотя сейчас везде это имя переводят, как «Элис» («Обитель зла», «Всё ещё Элис» или «Астрал»).

Далее будут разобраны примеры оригинальных реплик из игры их перевод.

The previous Connor should anticipated the danger. (Презжий Конор должен был почувствовать опасность)

Презжий Конор почувствовал бы опасность.

Это упрек в адрес андроида, который дал себя убить, а в дубляже все немного по-другому. Потому что презжий Конор так и не почувствовал опасность.

They got taken down before they could react...

Ну, их и убили на месте.

Даже если игрок не убивал охранников, а использовал выбор «обхватить», дубляж озвучит конкретное «убили», потому что оригинал использует обтекаемое выражение - вырубить, которое можно интерпретировать по-разному, Проблема контекста.

And be sure police. (Не говоря уже о полиции.)

Полиция наготове.

Тут уже одна из реплик диалога не вписывается в него ни текстом, ни озвучкой, просто другой дубль затесавшийся в катцене или же локализаторы не поняли к чему была сказана фраза. В данной сцене герои обсуждают охрану магазина и говорят о том, что кроме сигнализации его точно охраняют еще и полицейские дроны, но полицейские не знали о нападении андроидов, поэтому сами служащие точно не были наготове.

Weather is partly cloudy... (Переменная облачность)

Погода облачная, 12 градусов.

Игроку должно быть странно слышать такое при том, что видно как из окна льёт солнечный свет, если бы уточни что на улице именно «переменная» облачность, вопрос был бы исчерпан. (Рис.4)

Who are you? How did you get in? You need to leave.

Кто ты? Как ты вошел? Тебе надо уйти.

Следовало перевести с использованием местоимением «мы», так как в андроидах заложено быть вежливым с человеком.

The sexiest androids in town.

Самые горячие кибер-девочки.

Перевод не верен, так как в этом стриптиз-клубе были и андроиды мужского пола. Также, удачно использовано опущение и сохранена длина фразы.

Welcome home, Marcus (Добро пожаловать домой, Маркус)

Добро пожаловать, Маркус

Казалось бы мелочь, но слово «дом» играет важную роль. Дом, это что-то родное, это тепло и гостеприимство. Речь о том, что Карл оставил доступ *домой* для Маркуса, несмотря на произошедшее в игре, он все ещё считает его *сыном*. В дубляже этот момент менее трогательный. Такие мелочи рождены из-за вездесущего липсинка или просто таймингов, ведь, чего и следовало ожидать, анимация зафиксирована, вся игра как следствие уложена и кое-что как следствие не влезает.

Пароль: *hard-boiled eccentric policeman (матёрый эксцентричный*

полицейский)

Пароль: *старый матёрый полицейский*

Не каждого игрока слово «старый» в моменте с паролем могло натолкнуть на правильный ответ.

In English, please.

Попроще можно.

Пример хорошей адаптация для русскоязычного игрока, второй уровень эквивалентности.

Now put the gun down and let the hostage go (А теперь опусти пистолет и отпусти заложника).

Брось пистолет и отпусти ребёнка.

В данном примере выделенное слово переведено как «ребёнок» для усиления эмотивности. Андроид Коннор просит девианта отпустить не просто безличного заложника, а именно ту девочку, для которой он был другом. Здесь был использован метод конкретизации.

Look what you did! You're designed to serve humans, not kill them! (Посмотри, что ты наделал! Ты создан для того, чтобы служить людям, а не убивать их!)

Посмотри на себя! Ты создан служить людям, а не убивать их!

Подчёркнутая фраза органично переведена на русский язык. Тем самым, Коннор просит девианта посмотреть со стороны на свои действия и осознать, что он совершил преступление. Локализаторы прибегнули к модуляции.

Why are we wasting time sending an android to negotiate? (Почему мы тратим время, посылая андроида на переговоры?)

Зачем отправлять туда андроида?! Пустая трата времени!

При переводе данного предложения была использована синтаксическая трансформация – членение предложения. Кроме того, был использован метод модуляции. Глагол «to negotiate» был заменен на указательное местоимение «туда». Становится неясно, куда и зачем был направлен один из главных героев, тогда как в оригинале этот глагол указывает на то, что андроид должен вести переговоры с девиантом.

В результате, перевод выполнен в общем хорошо и текст на экране в игре выглядит отлично. Русский шрифт стилистически подогнан под оригинал, он аккуратно внедрен в саму игру. Интерфейс андроидов, записки и даже подписи с бегущей строкой в эфире новостей - все смотрится прекрасно, единственное - текст порой выходит за контур для текста, но это почти незаметно, да и для глаз приятно оформлено.

2.3 **The Last of us** и **The Last of us: Part 2**

Следующей игрой, локализация перевода которой будет рассмотрен дальше, является **The Last of Us** — компьютерная игра в жанре action-adventure с элементами survival horror и стелс-экшена, разработанная студией Naughty Dog Software и изданная Sony Computer Entertainment. Перевод был выполнен компанией 1С-Софтклуб. Игра была выпущена в 2013 году.

Название игры это её важная часть и к ней нужно подходить с осторожностью, “The Last of Us” буквально с английского — «Последние из нас», в России же официально издаётся под названием «Одни из нас». Многие любят критиковать итоговый перевод, не зная, что работа переводчика не сводится только к поиску эквивалентного соответствия, она включает в себя использование лексических преобразований и трансформаций, с которыми большинство недовольных незнакомо. Такой перевод был выбран, в том числе и в угоду визуальному расположению названия на обложке коробки с игрой, так текст смотрится компактнее. Слово «одни» такое же короткое, как и «last», а «последние» значительно длиннее и вставлять его в макеты проблематично, иначе пришлось бы думать над версткой, менять шрифт с размером (разница – шесть букв, а не одна) и новым расположением названия, а может и вовсе менять дизайн обложки. Такие кардинальные изменения могли бы повлиять на восприятие геймерами игры, на её узнаваемость и продаваемость, ведь обложка одна для всех визуальных коммуникаций, а название игры – это её логотип. Также перевод названия усложняется из-за того, что нужно соблюдать еще и определенную длину слов и ритмичность, чтобы название было запоминающимся и приятным на слух – *The Last of Us* (*Зе-лáст-оф-áс*). Дословный перевод ломает существующую

в названии игр размеренность и очень сильно удлинняет первое слово. У оригинального названия есть определенная звучность, которую локализаторам не хотелось нарушать. Дословный перевод названия игры звучит на русском языке не очень, мы так вообще не говорим. Так как грамматика английского языка намного проще, чем грамматика русского, у «Last» в названии можно перевести по-разному: последнИЕ, последнЯЯ или последнИЙ. Так что, возможно, смысла в английском названии игры больше, чем может показаться на первый взгляд – постапокалипсис, выжило небольшое количество людей, а тех, что остались и людьми назвать сложно, некоторые из них задаются вопросом человечности. Могут ли они называть убийц и мародеров одними из них? Последние из нас – из вида человеческого и из гуманных людей, которым не все равно, которые могут сострадать и т.д.

Далее будут разобраны примеры оригинальных фраз из первой части игры и их перевод. Локализация перевода данной игры в целом хороша, но всё же не обошлось без корректировок, изменений и ошибок, как незначительных так и непростительных. Первые представляют собой фразы, изменения которых не влияет на восприятие сюжета и характеры персонажей, так сказать художественные допущения:

- *Well, Texas. (Ну, Техас)*

Ну, ковбой.

- *Fresh air. (Свежий воздух)*

Кислород.

- *I hate the smell of the city. (Ненавижу запах города)*

Потому что город воняет.

- *Yes, half an hour ago. (Да, полчаса назад.)*

Да, недавно.

- *Go around them. (Обойди их)*

Займись ими.

- *Earn it. (Заслужи)*

Поработай.

- *I want to see these guns. (Я хочу увидеть эти пушки.)*

Нам нужны эти пушки.

- *He's not even hurt. (Он даже не ранен)*

Придуривается.

- *Awkward. (Неловко)*

Жутковато.

- *Wait here. (Жди здесь)*

Отдохни.

Причиной следующих уже более серьёзных ошибок являются скорее всего банальные опечатки и ошибки или просто невнимательность к игровому процессу, но какие бы ни были причины косяков в переводе результат на выходе превращает происходящие в абсурд и иногда даже бессмыслицу, что способна в некоторой степени подпортить впечатление об игре:

Tess: Be careful. (Будь осторожен)

Joel: What if I am not? (А что, если не буду?)

Tess: That's trick question? (Вопрос с подвохом?)

Тесс: Осторожно.

Джоэл: Ясное дело.

Тесс: Вопрос с подвохом?

В переводе данного диалога нет никакого вопроса, присутствует логическая неопределённость.

Uhm... there's some pretty ugly stuff here... (Эм... тут довольно мерзкая обстановка)

О здесь, столько всего интересного.

Элли говорит данную фразу находясь в комнате, где лежат кучи тел. В данном контексте перевод с использованием антонима неуместен.

Ellie: Convince of what? (Убедить в чем?)

- *That you can come around. (Что ты сможешь жить среди нас)*

Элли: Убедить в чем?

- *Что ты нормальная.*

Из-за такого перевода может сложиться впечатление, что в данном диалоге речь идёт о психическом состоянии Элли, но в оригинале это не так.

Y'all take it easy out there. (Будьте аккуратнее там.)

А ну-ка, спокойно!

Русская версия первой части игры в половине случаев вообще не понимала, что и где нужно показывать – где-то реплики персонажей в диалогах никак не перекликаются с репликами собеседника, а где-то фразы просто не подходят по смыслу к ситуации в видеоряде, будто контекст вообще не существует как явление.

Далее будут разобраны примеры оригинальных фраз из второй части игры и их перевод.

В основном, в данной сери игр выделяют такую проблему как озвучка, но также есть ошибки и в русских субтитрах. К счастью, основные моменты переводчики всё же не упустили, так что дубляж получился достаточно хорошим, однако во второстепенных диалогах постоянно возникают какие-то упрощения или ошибки. В переводе игры на русский реплики иногда звучат немного нелепо и бессмысленно, но как конечный продукт перевод игры выглядит достойно.

- *The Sleek Habit.* (Герой ошибся, когда читал название группы на плакате)

- *The SICK Habit.*

- *Изоцрѣнные.*

- *Извращѣнные.* (Выделено интонационно актером озвучания)

Название музыкальной группы “The Sick Habit” (Дурная привычка) было переведено как «Извращѣнные», хотя особой нужды в этом не было, так как само по себе смысловой нагрузки для игрока оно не несёт и встречается в игре 1 раз.

- *Brachiosaurus ate six hundred pounds of plants each day. (Брахизавр съедал шестьсот фунтов растений каждый день.)*

Брахизавр ежедневно съедал 300 кило зелени.

- *Pushed a hundred eighty-five pounds yesterday. (Вчера выжала сто восемьдесят пять фунтов.)*

Вчера выжала восемьдесят пять кило.

Фунты в игре конвертированы в килограммы, что хорошо, так как для русскоговорящего игрока это понятнее и удобнее.

Название на самом деле существующей башни “*The Space Needle*” перевели как «*Спейс Нидл*» с помощью транскрибирования. Однако, восклицание “*Bingo*” адаптировали как «*Нашла*» согласно концепту происходящего. Таким образом, ускользает систематичность в подходе переводчиков к адаптации, но игра и не пытается делать вид, что действие происходит не в США или что все происходящее не имеет английских лингвистических корней. Что-то переводится, а что-то оставляется как есть или переводится так, что в дальнейшем не вписывается в контекст сообщения.

Joel: Some folks call this thing here a gee-tar.

Джоэл: Некоторые называют эту штуку бревном.

Гитару в южных штатах США иногда называют не «*guitar*», а именно «*geetar*», и про это как раз, судя по всему, и шутит Джоэл.

В русской версии он внезапно говорит, что некоторые люди называют гитару «бревном». Звучит странно и непонятно для русскоговорящего игрока. Но у этой версии есть своё основание — первую в мире электрогитару с цельным корпусом действительно называли «бревном» (Лес Пол вручную собрал прототип цельнокорпусной гитары и назвал его «Бревно» (*The Log*). «Бревно» получило своё название от того, что цельной вставкой был сосновый блок). Нам кажется, что такая версия перевода вызывает ещё больше вопросов, чем оригинал. С другой стороны, сложно найти хороший выход из данной ситуации, оригинальная шутка попросту не поддаётся переводу.

She (Dina) didn't mean anything by it. (Она ничего под этим не подразумевала)

Это ничего не значит.

В данном варианте перевода произошёл перенос ответственности героя. Получается, будто бы вообще для всех поцелуй вообще ничего не значил, но это не так, что и показано в оригинале, где речь идёт только о чувствах Дины.

I don't know what's going on with you and Joel... (Я не знаю, что происходит между тобой и Джоэлом...)

Я не знаю, чем Джозел тебя мог обидеть.

Снова перенос ответственности на конкретного героя. В оригинале говорится о какой-то размолвке между двумя персонажами, а в переводе вся вина оказывается на Джозеле, хотя виноваты, могут быть оба. Сложно представить, для чего это было сделано.

Sorry I grew up. You should try it. (Прости, я выросла. И ты должен попробовать.)

Это разумно. Серьёзно.

Одна из серьёзных ошибок перевода, так как полностью теряется смысл высказывания. Такой перевод вызывает полное непонимание слов персонажа и его последующих действий для игрока.

— *And you're good with leaving [Name] by herself?* (*И ты согласен оставить [Имя] одну?*)

— *Her orders.* (*Её приказ.*)

— *И ты готов оставить [Имя] одну?*

— *Придётся.*

В результате такого перевода получается, будто два героя бросают третьего из-за сложившихся обстоятельств, а не по приказу, как сказано в оригинале. Всё же это разные вещи и не ясно, зачем переводчик так сделал.

В основном, в переводе этой части игры серьёзных ошибок, которые может заметить игрок, мало, однако тех, которые звучат логично, но смысл в оригинале несли другой, больше. В целом об одной из самых концептуальных основах этого мира локализация не осведомлена – в переводе было слово «зомби», которого в оригинале не было по определённой причине.

The Last of us – проект довольно чувственный и эмоциональный, в который геймеры должны погружаться с головой, чтобы проникнуться атмосферой игр.

В локализации первой части игры проблемы всё же больше в дубляже и игре актёров озвучивания, а не в переводе. Многим игрокам не понравилась именно озвучка субтитров и к переводу претензии есть, ведь иногда смысл диалогов совсем утерян. Во второй части игры перевод гораздо лучше, уже больше именно

переводческих неточностей и они не так сильно мешают геймплею. Но всё ещё есть довольно критичные ошибки. Однако, по большей части перевод хороший, понятный и недочёты совсем не мешают игре. Перевод игр не дословный, а именно адаптированный, как и должно быть в локализации.

2.4 Трудности перевода при локализации видеоигр:

1. Ограничения в размере плейсхолдера, которая приводит к необходимости использования таких переводческих трансформаций как компрессия.

К экстралингвистическим особенностям локализации с английского на русский относятся те случаи перевода, которые связаны с техническими, культурными и маркетинговыми составляющими дизайна продукта. Например, важно, чтобы фраза целевого языка не превышала длину исходного текста, потому что разработчики выделили для этой фразы определенную строку или ячейку, ограниченную по размеру – плейсхолдер (от англ. placeholder – заполнитель, поле ввода).

Пример удачного перевода: *Do you want to save the game?* – *Сохранить игру?* Однако иногда текст длиннее и немного выходит за поле, отведённое для него. (Рис.6) Если игра имеет звуковое сопровождение, задача усложняется – слова должны совпадать с липсинком (артикуляцией персонажей). По этой причине, в игре *The Witcher 3* некоторые фразы произносятся персонажем ускоренно, а другие замедленно, что игроку сложно не заметить.

В недавно вышедшей (10 июня 2022 года) игре *The Quarry* при нахождении одной из улик игрок видит на экране знак с надписью “*No swimming without supervision*” (Запрещается купаться без присмотра), при этом перевод справа гласит – Знак «*Купание запрещено*». С одной стороны, купание не запрещено полностью, оно разрешено под присмотром, но с другой – опущение обусловлено тем, что знак был установлен для детей летнего лагеря, а главные герои вожатые, также, скорее всего компрессия вызвана ограничением в размере плейсхолдера.

Пётр Иващенко, актёр дубляжа, говорит, что ограничение длинной фраз в дубляже существенно усложняет перевод, так как русский язык по

произношению, примерно в полтора раза длиннее, чем английский, соответственно теряются некоторые слова, которые просто не влезают в плейсхолдер или хронометраж. К тому же, в данной ситуации, многое еще зависит от «укладчика» - специального человека, который после переводчика, редактирует текст так, чтобы он попадал в липсинк. Но чаще всего, хоть некоторые слова и заменяются, смысл все равно остается как в первоисточнике.

Чтобы соблюсти пространственные границы, отведенные определенному тексту, переводчику нужно прибегать к разным решениям, используя разнообразные конструкции и трансформации. Ему необходимо построить высказывание таким образом, чтобы привлечь внимание пользователя к наиболее важным моментам и максимально кратко, прибегнув к компрессии, передать его смысл без потери эквивалентности в готовом варианте. Но в связи с тем, что русский язык более «многословен», а при переводе с английского часто практикуется описательный перевод, локализаторам следует уделять этому должное внимание и избегать громоздких описаний при локализации.

2. Особенные условия перевода, в которых отсутствует представление об игре или переводчик не видит видеоряд игры, которые вызывают высокую вероятность переводческих ошибок.

При локализации игры переводчик сталкивается с рядом проблем, как технических, так и связанных просто с недостаточной подготовкой. Например, необходимость в обладании конкретными фоновыми знаниями, которые помогут в осуществлении качественного перевода игры. Данное явление понимают как метатекстуальность. Это могут быть и отсылки к предыдущим частям из серии игр или же просто к различным произведениям искусства, кино, музыки, медиа и так далее. Они должны быть переведены в соответствии с общепринятыми стандартами, а также, должны быть внедрены в перевод так, чтобы их понял игрок. В связи с этим, переводчику стоит быть осведомлённым обо всех ключевых моментах игры, а также о различных отсылках, упомянутых во внутриигровом мире.

Пара примеров из игры The Witcher 3, представленной ранее:

Польский ориг. - *Myślisz, że Emhyra obchodzi, co tam za uszami?* (Думаешь, Эмгыра волнует, что у меня за ушами?)

Think Emhyr cares if I'm clean? (Думаешь, Эмгыра волнует, чистый ли я?)

Думаешь, императору важно, не слишком ли длинные у меня уши?

В английской локализации смысл остаётся почти тем же, но не в русской, где он полностью утерян. К сожалению, только отечественный перевод временами бывает низкого качества, оригинальная английская версия этим не страдает, что неудивительно, ведь она готовилась параллельно с польским сценарием, в то время как отечественная локализация создавалась уже другими людьми и в других условиях.

See the hollyhock there? The violet blooms? Brought the plants here from Nazair.

(Видишь мальвы? Фиолетовые цветы)

Видишь мальвы? Вот эти вот голубые.

Порой, даже сложно представить, по какой причине что-то переводят именно так. Почему эти цветы назвали голубыми, хотя и в польской, и в английской версиях они фиолетовые? Скорее всего, у переводчика не было перед глазами видеоряда игры, поэтому это ввело его в заблуждение, и он решил, что цветы голубые. (Рис.2)

Несколько примеров из игры Detroit: Become human, упомянутой выше:

I'm not in a very good shape, am I? (Я не в очень хорошей форме, так ведь?)

Плохи, наверно, мои дела, да?

После этой фразы Маркус качает головой и это означает, что дела плохи, а в дубляже у этого качания смысл диаметрально противоположный. Потому что переводчик не видит невербальное взаимодействие между героями, если для перевода ему предоставляют только скрипт.

Алиса: Will we be together forever?

Кэра: Sure.

Алиса: Мы никогда не расстанемся?

Кэра: Никогда.

Ещё один пример с похожей ошибкой. Часто с подобными диалогами

бывают проблемы, особенно, если есть кивки и качания головой. Локализатор не знал, что происходит в игре в данном эпизоде, скорее всего именно поэтому и перевёл неверно.

Call. (Позвонить)

Позвать.

Тут у слов разный смысл, поэтому герой выполняет действие как в оригинальном переводе и отвлекает администраторшу звонком, а не зовёт её. Такая абсурдная ошибка может запутать игрока, даже такой перевод как «Отвлечь» был бы уместнее. Переводчик допустил данную ошибку, скорее всего из-за того, что ему не был предоставлен видеоряд игры.

В дубляже игры The Last of us, разобранный ранее, можно заметить некоторую невнимательность при переводе:

That's pretty good. (А это довольно хорошо)

Прикольно.

Когда главная героиня находит чей-то рисунок, она оценивает его как художник, так как сама любит рисовать. Именно поэтому Элли и говорит свою фразу, как бы критикуя качество работы. В русской же версии она просто бросает слово, которое ничего вообще не значит, такой перевод, как «Довольно неплохо», был бы уместнее. Так переводчиком была утеряна информация о героине и её хобби, что бесспорно важно для игры. (Рис.5)

He was a good man. (Он был хорошим солдатом)

Он был мне другом.

Женщина говорит о своём соратнике, но они не были друзьями. Переводчик об этом не знал.

Ugh. How does anyone stay dry in this city? (Ах. Как кому-то удается оставаться сухим в этом городе?)

Тут хоть где-то можно остаться сухим?

Такой перевод может озадачить игрока – Элли только что вышла из убежища и находится на улице во время дождя, где может спрятаться от дождя, зайдя в любое здание. В игре главная героиня говорит конкретно про Сиэтл,

который можно назвать американским Санкт-Петербургом, у него слава самого дождливого города США. К сожалению, данный контекст упущен и произошло это, скорее всего из-за отсутствия у переводчика представления об игре.

Есть также пример из игры Gothic II, когда актёру озвучки и дубляжа, Петру Иващенко, написали, что нужно озвучить героя как бы «напевая под нос». Больше не было никаких уточнений и примеров, что осложнило его работу. Актёр изобразил это как бубнение и напевание песни низким голосом. В итоге, в самой игре появляется персонаж, который называется «блуждающий огонёк», в оригинале он звенел или пищал. Легко представить какой шок и непонимание было у игроков, когда вспомогательный персонаж в виде точки летал и подсвечивал тёмные места на карте, издавая какие-то несвязные низкие звуки. «Кто бы знал!» говорит Пётр Иващенко, ведь он сделал свою работу верно, возможно, переводчики неверно перевели слово «писк», что и усложнило понимание задачи актёра. По его словам глобальные проблемы отечественного дубляжа это непрофессионализм переводчика. Причём это не значит, что человек не владеет языком, английский сейчас многие знают, но важно то, на каком уровне. Всё дело в том, что современные «специалисты» считают, что раз они знают английский, то сразу же стали мастерами своего дела. Переводчик, считает Пётр Иващенко, должен читать огромное количество самой разнообразной литературы, к тому же русской, а не зарубежной в переводе, чтобы овладеть всем богатством слов родного языка. И что ужаснее всего, это маленький словарный запас на родном языке у многих переводчиков. В то же время есть и узкоспециализированные профессионалы. Актёр дубляжа приводит в пример своего знакомого, которому можно смело отдавать всё, что касается военной тематики. Он никогда не перепутает зенитку (жарг. от Зенитное орудие) с рогаткой (жарг. от зенитная установка "Рогатка"), снаряд с гранатой. Он знает, как в армии общаются и матерятся, не скрывая своих эмоций. Тем не менее, если ему отдать что-то про любовь и романтику, это будет ужасно [С. Жигальцев, 2016].

Пётр Иващенко говорит, что фанатский перевод может оказаться лучше профессиональной локализации, поскольку у него нет строгого срока по

реализации, как в официальной. Там всё точно и чётко, если игру выпускают совместно со всем миром, то приходится в сжатые сроки что-то вырезать и делать в спешке, что влияет на результат. Между тем, штучная работа фанатов во все времена ценится, ведь они с трепетом относятся к материалу, а официальная адаптация, за исключением некоторых примеров, по большей части бездушная машина. Работа делается на потоке и переводчиками, которым всё равно на проект, им дают куски текста из середины игры без какого-либо видеоряда и ждут от них при этом хорошего результата.

Таким образом, не всегда виноват переводчик, довольно часто качество перевода зависит от компании разработчиков самой игры. В отдельных случаях, помогает диалог, когда компании идут навстречу переводчикам и объясняют, что и как от них требуется, давая всю нужную информацию. Однако бывают ситуации, когда ни компания, ни переводчик не настроены на результат, поэтому не стараются и даже не пытаются сделать локализацию, а делают просто перевод, при этом иногда ещё и не очень хорошего качества. К счастью, ещё есть переводчики, заинтересованные в качественном продукте и готовые сделать всё, чтобы игроки наслаждались переведённой версией игры.

3. Наличие безэквивалентной лексики.

Некоторые переводчики считают, что безэквивалентная лексика должна быть оставлена в его первоначальном виде, в то время как другие настаивают на переводе с использованием различных преобразований. В этом вопросе нет единства мнений. Логотип и название игры могут остаться неизменными, и во многом вопрос "перевести или не перевести" зависит от степени известности игры. Локализаторам не нужно переводить названия крупных игровых проектов, популярность которых распространяется по всему миру. К примеру, такие проекты, как "Perfect World", "World of Warcraft", "TERA", "Warface", "Hearthstone", уже локализованы и сохранили свое первоначальное название.

Множество игр, не исключая и онлайн-проекты, не переводятся из-за их международного характера. До выхода известных и ожидаемых игр рекламная кампания проводится по всему миру, чтобы можно было получать интересную

информацию не только на русскоязычных сайтах, но и в зарубежных СМИ. Поэтому большинство игроков помнят оригинальное название, а не локализованную версию. Оригинальное название "Need for speed" встречается чаще, чем переведённое «Жажда скорости». Довольно сложно найти подходящий и лаконичный русский эквивалент некоторых названий игр, например игры "Dota", сами же игроки часто используют транслитерацию и пишут название просто как «Дота». Также поступили и с названием серий игр Барби (Barbie), при переводе использовался метод транслитерации, так как потребитель, а именно дети, уже знаком с мультфильмами и куклами с таким названием.

Часто в игровых вселенных попадают персонажи со своеобразными именами или так называемыми "говорящими" именами, причем количество таких, иногда даже превышает тех героев, чьи имена не вызывают трудностей при переводе. Как пример, имена героев из игры "World of Warcraft" достаточно сложно адаптировать на русский язык. В качестве примера может выступить имя героини "Lady Sylvanas Windrunner", которое было переведено как «Леди Сильвана Ветрокрылая». В то время как для перевода имени использовался метод транскрипции, к переводу фамилии героини и составного слова "Windrunner" было принято решение подходить определенным образом, чтобы выявить характер персонажа и обеспечить адекватность и качество перевода, частично была утеряна эквивалентность. Для многих буквальный перевод «бегущая по ветру» будет связан с индейским именем, которое абсолютно не отражает личность персонажки. В связи с этим был построен ассоциативный ряд (бегущая по ветру - летящая на ветру - крылья). Ещё один случай с безэквивалентной лексикой из той же игры, в которой перед игроком появляются два персонажа с последующими именами: Auctioneer O'reely - Аукционист Дану и Auctioneer Yarly - Аукционист Нуда. В этом примере мы можем заметить потерю эквивалентности, но при этом наличие адекватного и качественного перевода. O'reely эквивалентен английскому "Oh, really?". А Yarly созвучен с «Yeah, really». Переводчик должен быть осведомлённым и очень внимательным к текущим молодежным тенденциям стран оригинальных и целевых языков, чтобы заметить такие тонкости и

адекватно их передать.

В новой игре жанра интерактивного фильма The Quarry название Главы 1 “*Hackett's Quarry Forever!*” («*Хэкеттс Куори*» навсегда!) перевели как ««*Хэкеттс Куори*» *форева!*». При переводе название летнего лагеря была использована транслитерация, что является нормой для перевода безэквивалентной лексики, но не понятно, почему последнее слово не перевели как «*навсегда*».

Старший менеджер проектов по локализации игры Ведьмак 3, Айнара Эчаниз, и старший продюсер локализации, Миколай Швед, рассказывают: «Названия деревень или другие географические названия, имена людей имеют свой смысл». Например, *White Orchard* (*Белый сад*) называется так, потому что, вероятно, вокруг деревни есть сады. Также названия мест, к примеру, районы *Новиграда* (*Novigrad*), которые обозначают не самые лучшие места. Все названия чем-то оправданы. «Мы не говорим переводчикам копировать то, что есть в английской версии, обычно мы говорим, что всё называется так-то потому-то, поэтому найдите что-то в своём языке, что будет соответствовать и передавать тот же смысл». Подобное было и со славянскими монстрами и персонажами, например, как *Ворожея* (*Peller*), которая очень важна для польской культуры, потому что есть пьеса «*Дяды*» (*The drama Dziady*), одно из крупнейших произведений польской литературы. Оно вызывает определенные ассоциации на польском языке, локализаторы попытались найти слова, которые имеют схожую коннотацию в других языках. Поэтому на английский перевели с использованием калькирования, а потом на русский язык, используя тот же метод.

Одно из самых частотных слов в игре Detroit: Become human «*android*» было переведено с использованием транслитерации, так как в русском нет такого слово, которое бы подходило под определение «*человекоподобная синтетическая машина*». А в игре The Last of us группировка «*The Fireflies*» (светлячки) была переведена как «*Цикады*».

Можно сделать вывод о том, что перевод безэквивалентной лексики в компьютерных играх может привести определённые переводческие трудности.

Для достижения эквивалентности применяются различные переводческие трансформации: калькирование, описательный перевод, транскрипция, конкретизация, лексическое опущение. Переводчику необходимо владеть навыками поиска информации, опираться на широкий кругозор и образованность и использовать творческий подход.

4. Необходимость культурной адаптации.

Для того чтобы успешно локализовать игру, она должна стать понятной для жителей определённого региона и быть переведена на местный язык, в соответствии с культурными особенностями страны, в которой планируется выход. Как пример, для *Ведьмака 3* это означает адаптация перевода тысяч страниц диалогов и запись сотен закадровых озвучек на нескольких языках, но просто сделать перевод с польской (и английской) версии было бы недостаточно, поэтому именно здесь начинается адаптация. Адаптация - это гарантия того, что идиомы, культурные отсылки и исходный материал, представленные в каждой версии, уместны в каждой стране, где играют в эту игру.

В документальном видео по переводу игры *Witcher 3*, Айнара Эчаниз, старший менеджер проектов по локализации, и Миколай Швед, старший продюсер локализации, отмечают, что *Ведьмак* очень европейская игра по своему содержанию и настроению, и это также исключительно славянская игра, и есть много стран, которые, возможно, незнакомы со всем фольклором. Безусловно, есть регионы, которые совершенно не знают его, как например, арабские или азиатские страны. То есть локализаторам нужно было найти способ, показать людям что-то новое, чтобы они могли увидеть или узнать что-то совершенно иное в культурном отношении, используя то, что есть в их собственной культуре.

Адаптация - это времязатратный и трудный процесс, для которого требуются специалисты со знанием, как исходного материала, так и культуры, для которой производится адаптация. Борис Пугач-Мурашкевич, директор английской адаптации *Ведьмак 3*, работает в CD Projekt (студия, которая занималась локализацией данного проекта) с момента выпуска самой первой игры. Он говорит: «В играх, которые мы делаем, очень много диалогов. Исходный

материал, который мы получаем, целиком на польском языке. И мы должны сделать его максимально подходящим для англоговорящей аудитории (а затем и для русскоговорящей). Это означает, что мы должны взять польские топонимы и найти такие английские эквиваленты, которые вызовут определенный отклик. Это означает, что мы берем историю, которую персонаж рассказывает на польском и рассказывает ее тем способом, который соответствует канонам польских сказок или польских легенд, и пересказываем ее на английском языке тем способом, который соответствует канонам английского языка, английских сказок и легенд и так далее и тому подобное». То есть, затем локализаторы взяли историю, которая «соответствует канонам английского языка, английских сказок и легенд» и адаптировали её на русский язык, тем способом, который соответствует канонам русского языка, русских сказок и легенд, хотя многие вещи перевели методом калькирования с польского языка.

Бартош Очман, глава команды разработки открытого мира *Witcher 3*, рассказывает как было непросто переводить варшавский слэнг: «Есть такая фраза, *"Купи кирпич"* (*Would you like to buy a brick?*). Это звучит совершенно бессмысленно по-английски, но не в Варшаве, где после войны всё было полностью уничтожено. Там были умные ребята из Праги, которые ходили по переулкам и, видя, как к ним приближается парень в хорошем пальто, они хватали кирпич и спрашивали, не хотел бы он купить кирпич? Если он отказывался, то мог получить по голове этим кирпичом. Так что это было частью городского фольклора». Бартош хотел, чтобы такие же ситуации происходили и в опасном Новиграде. Он объяснил это Трэвису и Борису, и они попытались перевести это на английский примерно, как *«Не хотели бы вы сэндвич из кулака?»*.

Борис говорит, что все игры серии были сделаны в Польше. Но ничто не должно казаться странным в локализации для англоязычного игрока (или игрока из другой страны). Однако он полагает, это происходит с любым языком, не только с польским. Вряд ли локализаторы в других странах будут просто пересказывать то, что есть в английской версии. Они перескажут так, чтобы это находило отклик у игроков из их страны, в этом и есть цель культуризации и

локализации в целом. Это по существу предполагает взять источник а затем переписать его таким образом, где объяснение полностью скрыто за эмоциями, характеристиками, за акцентами и диалогами.

Он замечает, что ощущения европейцев в значительной степени схожи, но локализаторы переводили также на китайский и арабский языки. Есть вещи, многие которые должны быть заменены и это задача культурализации была довольно сложная, с самого начала, когда команда искала кого-то для перевода на арабский. С самого начала были люди, которые отказывались переводить, что вызвало определённые трудности. Половина компаний, а именно 6, отказались от перевода, потому что они чувствовали себя оскорблёнными, к примеру, из-за сцен проституции и распития алкоголя. Локализаторы пытались найти баланс в адаптации всего этого для рынка, но сохранить при этом дух Ведьмака. В какой-то момент, издатель сказал, что они не могут перевести фрагмент игры из-за большого упоминания «*богов*». Айнара сказала, что тогда можно просто использовать «*бог*», затем, при тестировании, команда обнаружила, что один из символов в слове «*бог*» был поврежден на экране – это был просто квадратик. Подобное обычно происходит когда одной из букв нет в шрифте. И тогда Айнара сделала некоторые исследования и узнала, что некоторые шрифты включают скрытые символы «*Аллах*», потому что они не должны это писать. Команда локализаторов все изменила на «*судьба*», «*счастье*», «*звезды*», «*господь*» (*lord*). Как ещё один пример, у людей данной культуры есть вопросы, так как в их культуре нет эльфов или у них нет гномов.

Майкл говорит: «Основная идея в том, чтобы подвергать цензуре как можно меньше, чтобы адаптировать, но сохранить первоначальный дух. Потому что, если удалить эти вещи которые, вроде бы, очень существенны в Ведьмаке, возможно, что это будет странно. В конце концов, мы получили отзывы от сообщества, говорящие, что все чувствуется, как в Ведьмаке. Все было очень хорошо сделано».

Известно, что в английском языке, в отличие от русского языка, отсутствует грамматическая категория рода. Поэтому при переводе с английского на русский

род - это та же грамматическая категория, которая доставляет неудобства переводчику, поскольку в некоторых играх (например, в жанре "фэнтези") имя персонажа не указывает на пол. Кроме того, в отличие от русского предложения в английском, подлежащее не согласуется со сказуемым по роду, поэтому перевод такого простого вопроса, как *"Have you already got this?"* на русский язык, это проблема, поскольку возникает потребность в выборе окончания глагола, которое выступает в роли сказуемого в соответствии с родом подлежащего («*Ты уже это достал(а)?*»).

Отдельного упоминания стоит кое-что проходящее через всю игру Detroit: Become Human и являющиеся, ключевой темой повествования – отношения людей к андроидам и другим роботам. Для переводчика это дополнительная проблема – перевод среднего рода. He, she, it – он, она и оно, но необязательно такое «оно» как в русском языке, не что-то среднее между мужским и женским или неопределённость пола. It - означает скорее это, но мы будем использовать местоимение «оно» просто чтобы было проще сопоставить его с двумя другими. It - это и предмет интерьера, и инструмент, и даже животное, что-то неодушевлённое или абстрактное, это не человек (чаще всего). Но есть небольшой нюанс, какая-нибудь абстрактная собака это it, но домашний питомец и любимец, например, это для людей уже he или she. Когда что-то становится для человека кем-то, оно превращается из it в he, she. Это важно, так как в игре людьми по отношению к андроидам, используются именно it, потому что андроиды для них это вещь. Однако, признающие в других машинах личностей, девианты (роботы с чувствами) обращаются к ним как «он» и «она». Кроме того, если человек не разделяет общепринятой точки зрения об андроидах, то и говорит о них, как о себе равных и живых. Данный момент почти полностью пропадает в адаптации игры. Однако это не представляет собой ошибку локализаторов, так как на русском языке практически не представляется возможным использовать слово «оно» так же гармонично, как это делается в оригинальном тексте.

You recognize him? – тело судимого уголовника-наркомана, но человека.

If it falls(андроид) ... she falls (девочка).

Что важно девианты (deviant) это *it* для Конора (и других андроидов) лишь о того момента пока он сам не становится девиантом, потому что для девиантов другая машина (андроид) это *he* или *she*, девианты признают в своих собратях личностей в отличие от людей. Тем самым игра подчеркивает отношения людей к машинам, машина это не *he* или *she*, это *it* – нечто бездушное. А если какой-то человек внезапно не разделяет подобную точку зрения, то и говорит он об андроидах иначе, как о живых и как о себе равных. Это крайне простой и крайне очевидный, при игре в оригинале, прием, но в то же время крайне действенный, ведь он постоянно давит на игрока. И этот приём почти полностью пропадает в локализации:

Человек говорит о девианте – *Разберись с Маркусом, он нужен живым.*

Человек говорит об андроиде – *Что теперь-то он делает?*

Разницы нет и не по вине локализаторов. Просто потому, что в русском языке невозможно все это вписать так же органично, как и в английском. Нельзя вместо «*Был ли у него эмоциональный шок?*» спросить «*Был ли у этого эмоциональный шок?*», это звучит неправильно.

Слово *оно* несет у нас иной смысл, неопределенности пола скорее, чем неодушевленности предмета. Так что всё, что связано с *it* исчезает в дубляже почти полностью. Благо, переводчики осознавали свою ответственность и все же время от времени вполне грамотно вставляли «*это*», когда это было возможно и уместно.

It was really messed up. What did you say happened to it again?

Машина была просто в хлам, что говорите с ней стряслось?

Локализаторы лишь добавили к местоимению слово "машина", зато у игрока сразу подсознательно возникла ассоциация, что здесь и сейчас *она* - это не женщина, *она* - это *машина*.

Do you know if it's been behaving strangely before this?

У этой машины ранее уже случались сбои?

В этом случае переводчики, используя метод модуляции, удачно заменили данное местоимение, то есть «*оно*», на слово «*машина*». Этот способ усиливает

акцент на том, что девиант – это не живой человек, а всё-таки робот. Кроме того это подчеркивается тем, как была переведена следующая фраза, так как сбои не могут быть у человека, а только у автоматических устройств.

Why aren't you sending a real person? Don't let that thing near her! Keep that thing away from my daughter! Keep it away! (Почему вы не посылаете реального человека? Не подпускай к ней эту тварь! Держи эту штуку подальше от моей дочери! Держи его подальше!)

Это же не настоящий человек! Там же мой ребенок! Не смейте его к ней подпускать! Там моя дочь!

Первое предложение переведено с использованием антонимическим типом трансформаций – английская отрицательная конструкция передается русской утвердительной. Локализаторы руководствовались стилистическими соображениями при переводе данной эмотивной конструкции, когда «естественное» звучание текста имеет большое значение. Кроме того, в переводе был утерян аспект неодушевленности андроида – в оригинальном тексте было использовано слово «thing», которое носит признак «предметности», ведь женщина хочет подчеркнуть то, что говорит о роботе.

Переводчики сделали всё возможное для того, чтобы добавить «оно» в русский текст так, чтобы это звучало правильно и не резало слух игроку. Однако, не всегда представлялось возможным локализовать отношение людей к андроидам, но это не ошибка переводчиков, а особенность русского языка.

Для разработчиков очень важно не пренебрегать культурализацией, но они часто на этом экономят. Они не смогут заработать денег на намеченных рынках, если контент их игры для них неприемлемый. Сэкономив один раз на культурализации, разработчик может потерять свое место на мировом рынке. Переводчики должны быть знакомы не только со своей культурой, но и с культурой иностранного языка, с которого или на который он делает перевод. Также им стоит не просто переводить текст, но и использовать все свои знания, учитывая важные моменты и особенности другой культуры, чтобы добиться качественного перевода.

Выводы по второй главе

Во второй главе были рассмотрены примеры локализации более четырёх игр, на примере которых можно сделать вывод, что при работе с цифровым контентом главной задачей локализатора и переводчика является преобразование текста таким образом, чтобы он был понятен носителю другой культуры. Кроме того, важно оформление текста, чтобы игроку было приятно использовать продукт и он понимал, куда и почему он нажимает, а также, что происходит на экране. Становится понятно, что при адаптации игр, основанных на произведениях (как *The Witcher 3*) или же просто с проработанным сюжетом (как *The Last of Us*), переводчики сталкиваются с большим количеством проблем, к которым добавляются ещё и экстралингвистические задачи. Также, существуют некоторые проблемы при дубляже игры – важно, чтобы герой не говорил слишком быстро или слишком медленно и при этом, чтобы смысл реплики был сохранён.

Также были рассмотрены трудности, с которыми сталкивается переводчик при локализации видеоигр. С какими-то из них локализаторы сталкиваются из-за особенностей русского языка. Это могут быть, размер плейшолдера, безэквивалентная лексика и необходимость перевода среднего рода. А другие связаны с тем, владеет ли достаточной информацией и умениями переводчик – это метатекстуальность и культурная адаптация. С некоторыми из них переводчик может справиться, если у него будет достаточно опыта и желания, тогда он переберёт несколько вариантов перевода и выберет наилучший или посоветуется с разработчиками. С остальными же трудно что-то сделать из-за особенностей языка, но всегда есть какие-то решения и варианты. Например, как сделали переводчики *Detroit: Become Human* – добавляли слова или изменяли реплики, где это возможно. Даже если в каком-то конкретном случае не удалось локализовать текст, то перевести его можно всегда, а вот насколько качественно это будет сделано, зависит от переводчика.

Заключение

Резюмируя всю работу, можно сделать вывод, что процесс адаптации перевода, бесспорно, является очень трудоёмким процессом, требующим у переводчика наличия большого объёма знаний. Локализация – явление новое, ещё только развивающееся в нашей стране, суть которого в адаптации перевода к культурным особенностям так, чтобы любой потребитель и игрок мог наслаждаться продуктом, понимая, что происходит и что от него требуется.

Данный процесс состоит из нескольких других процессов, поэтому он по своему сложен и многогранен. Эти процессы которые тесно связаны между собой и вытекают один из другого: интернационализация, глобализация и культурализация. В сущности локализация и есть неотъемлемая часть перевода. Во втором разделе был выполнен сопоставительный анализ текстов оригинала и текстов перевода, на примерах которых можно убедиться, что в играх, как и в художественных произведениях, локализаторы сталкиваются со всеми аспектами и трудностями, с которыми встречается рядовой переводчик. Тем не менее, специалисты данной сферы деятельности сталкиваются ещё и с исключительно технической областью (работа с графическим дизайном, форматирование, преобразование аудио- и видеоматериалов и т. д.), вследствие чего можно считать, что локализация это более высокий уровень переводческой деятельности.

Проанализировав публикации, работы, примеры локализованных игр, можно сделать вывод, что для успешной локализации перевода нужно использовать разные типы переводческих трансформаций. А типы адекватности и уровни эквивалентности перевода помогают специалистам оценить насколько хорош перевод и стоит ли его менять. Сам аудиовизуальный перевод занимает отдельное место в классификации видов перевода из-за своей уникальности и непохожести на другие переводы. Локализация перевода развивается стремительными темпами, и что на сегодняшний день специалисты в данной области пользуются спросом, так как для успешного продвижения товаров необходимо не только сделать понятным содержание продукта, но и адаптировать его к культурным особенностям каждой отдельной страны. Также можно сделать

вывод, что процесс адаптации, бесспорно, является очень трудоёмким процессом, требующим у переводчика наличия большого объёма знаний.

Подводя итоги и обобщая вышеизложенное, можно сказать, что все переводы данных компьютерных видеоигр хороши как цельный перевод и удачно смотрятся во время прохождения игры, за исключением приведённых в главе неточностей и ошибок. Как было описано выше, исправить все неточности в переводе компьютерной игры намного сложнее, чем в прозаическом переводе. В каждой игре упущено достаточно важных деталей, как по содержанию, так и по форме, которые сказываются на понимании игроком сюжета и геймплея. Но, несмотря на ряд несоответствий, каждый из переводов данных игр достоин внимания как законченный переводческий продукт.

При локализации перевода видеоигр переводчики имеют дело с аудиовизуальным переводом, где важно обращать внимание на внеязыковые факторы: изображение, звуки, форматы дат, технические параметры, что является непростой задачей для переводчика. Также сложность заключается в том, что перевод – это часть локализации, то есть адаптация к рынку сбыта продукта, поэтому возникают определённые трудности при переводе, описанные в работе, которые требуют определённых решений.

Важно обратить внимание на актуальность данного исследования, которая заключается в том, что тема перевода видеоигр до сих пор не получила достаточного освещения. Тем не менее, перевод видеоигры представляется как особый вид аудиовизуального перевода. В связи с популяризацией видеоигр возникла необходимость формирования компетентного подхода к их переводу и последующей локализации.

Библиографический список

1. Иванова И.Н. Бакалаврская работа на тему Специфика перевода компьютерных игр с английского на русский язык / И.Н.Иванова руководитель К.А. Касаткина, испр. и доп. – Тольяттинский государственный университет Кафедра «Теория и практика перевода», 2017. -67 с.
2. Курячая Е.И. Игровой текст: перевод или моделирование? / Е.И. Курячая // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2012. – №1. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoy-tekst-perevod-ili-modelirovanie> (дата обращения : 01.06.2017).
3. Банникова И. А., Мурзаева Ю. Е. Трансформация как способ достижения адекватности перевода / И.А. Банникова, Ю.Е. Мурзаева // Изв. Саратов. ун-та Нов. сер. Сер. Филология. Журналистика. – 2009. – №3. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsiya-kak-sposobdstizheniya-adekvatnosti-perevoda> (дата обращения : 01.06.2017).
4. Найда Ю.А. К науке переводить // Вопросы в теории перевода в зарубежной лингвистике. М., 1978. – 114-137 с.
5. Липатов А.Т. Сленг как проблема социолектики: учебное пособие/ А.Т. Липатов – М.: ООО Изд-во ЭЛПИС, 2010. – 212 с.
6. Комиссаров В. Н. Современное переводоведение: учебное пособие / В.Н. Комиссаров - М: ЭТС, 2002. – 278 с.
7. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высшая школа, 1990. – 94, 253 с.
8. Латышев Л. К., Семенов А. Л. Перевод: теория, практика и методика преподавания. – М.: Академия, 2003. – 52 с.
9. Сдобников В.В. Новые тенденции в переводоведении, том 2, 2018.
10. Хомяков В. А. Нестандартная лексика английского языка: учебное пособие / В.А. Хомяков -2-е изд //М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ. – 2010 – 156 с.
11. Пашутина А.Н. Локализация компьютерных игр: суть проблемы решения / А.Н. Пашутина // URL : <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения : 23.04.2017).

12. Денина О.О. Использование переводческих трансформаций для достижения адекватности перевода / О.О. Денина // Вестник ОГУ. – 2015. – №11 (186). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-61-perevodcheskih-transformatsiy-dlya-dostizheniya-adekvatnosti-perevoda> (дата обращения : 01.06.2017).
13. Зилев В.М., Сюткина А.И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества / В.М. Зилев, А.И. Сюткина // Молодой ученый. – 2015. – №11. – С. 181-184.
14. Нардюжев В.И. Лингвистические особенности локализации программного обеспечения, 2018. – 197 с.
15. Латышев Л.К. Курс перевода: Эквивалентность перевода и способы ее достижения. - М.: Международные отношения, 1981. - 247 с.
16. Бархударов, Л.С. (ред.) Сборник/Тетради переводчика. - М: Международные отношения, вып. 23. - 1989. - 175 с.
17. Ванников Ю. В. Проблемы адекватности перевода: Типы адекватности, виды перевода и переводческой деятельности // Текст и перевод. М., 1988.
18. Комиссаров В.Н. Общая теория перевода. М., 2000. С. 118.
19. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение. - М. 2002, сс.116-134.
20. Латышев Л.К. Технология перевода: Учеб. пособие для студ. лингв, вузов и фак. - 2-е, перераб. и доп. изд. - М.: Издательский центр «Академия», 2005. - 320 с.
21. Латышев Л.К. Учебное пособие по подготовке переводчиков (с немецким языком). - М.: НВИ-ТЕЗАУРУС, 2000. - 280 с.
22. Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). — М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. — 224 с.
23. Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. М.: Международные отношения, - 1974. 216с.

24. Якунина В. Г., Шевченко Е. В. Лингвоиндустрия, локализация и перевод //Наука без границ. 2017. № 6(11). С. 16-20.
25. Reiss K., Vermeer H.J., Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie. – Tübingen – 1984. – 254 p.
26. Costales A.F. Exploring translating strategies in video game localisation / A.F. Costales // MonTI. – 2012. – № 4. – Pp.385–408.
27. Koller W. Einführung in die Übersetzungswissenschaft. 5 Aufl, Wiesbaden, 1979. S. 225—258.
28. Gambier Y. The position of audiovisual translation studies // The Routledge Handbook of Translation Studies / ed. by C. Millan and F. Bartrina. – London, 2012. – P. 45–59.
29. Nida E., Charles R. Taber. The Theory and Practice of Translation. – Leiden: Brill – 1969.
30. Bollettieri, R. M., Di Giovanni, E., & Rossato, L. New challenges in audiovisual translation. In R. M. Bollettieri Bosinelli, E. Di Giovanni & L. Rossato (Eds), inTRAlinea Special Issue: Across Screens Across Boundaries - 2014. http://www.intraline.org/specials/article/new_challenges_in_audiovisual_translation
31. Pérez-González, L. Audiovisual translation: theories, methods and issues. Routledge - 2014.
32. Gambier Y. The position of audiovisual translation studies // The Routledge Handbook of Translation Studies / ed. by C. Millan and F. Bartrina. – London, 2012 – P. 45–59.

Ссайты

33. Игромания «ТМ-Медиа.» (с 2003)
<https://www.igromania.ru/search/?q=%E0%E4%E0%EF%F2%E0%F6%E8%FF#gsc.tab=0&gsc.q=локализация&gsc.sort>
34. Жигальцев С. «StopGame.ru». Интервью с Петром Гланцем. Часть 2. (26.12.2016) https://stopgame.ru/show/87174/interview_s_petrom_glancem_chast_2
35. Ушаков Ю. «DTF». Что не так с русской локализацией Detroit: Become Human? (23.03.2018) <https://dtf.ru/flood/17685-что-не-так-s-russkoy-lokalizaciey->

[detroit-become-human](#)

36. «Онлайн школа EnglishDom». «Ведьмак 3: Дикая охота»: как локализаторы переводили имена и названия (22.02.2019)

<https://habr.com/ru/company/englishdom/blog/441290/>

37. LISA. Romainmôtier, Switzerland: Localisation Industry Standards Association. What is Globalisation? Дата обращения: 06.09.2010. Архивировано 24.03.2008.

<https://web.archive.org/web/20080324044737/http://www.lisa.org/What-Is-Globalization.48.0.html>

38. Видео «Трудности перевода. The Last of Us» с канала «Денис Карамышев» на сайте YouTube

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=B38jZ2d9cg4>

39. Видео «Трудности перевода. The Last of Us: Part II» с канала «Денис Карамышев» на сайте YouTube

https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=O-Y-dtRoaZg&list=PLb48Ubr_9WeWsaA5jVL_wjZ6MPrDziAot&index=1

Словари и справочники

40. Большой энциклопедический словарь. Языкознание / гл. ред. В.Н. Ярцева. – 2-е изд. – М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. – 685 с.

41. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. М.: Изд-во "Сов. энциклопедия", 1966. - 608 с.

42. Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка, 1996

43. Мюллер В.К. Большой современный англо-русский, русско-английский словарь, словосочетаний и идиоматических выражений, 2009.

44. Электронный словарь «Multitran». – URL: www.multitran.ru

45. Электронный словарь «Macmillan Dictionary». – URL: <https://www.macmillandictionary.com/>

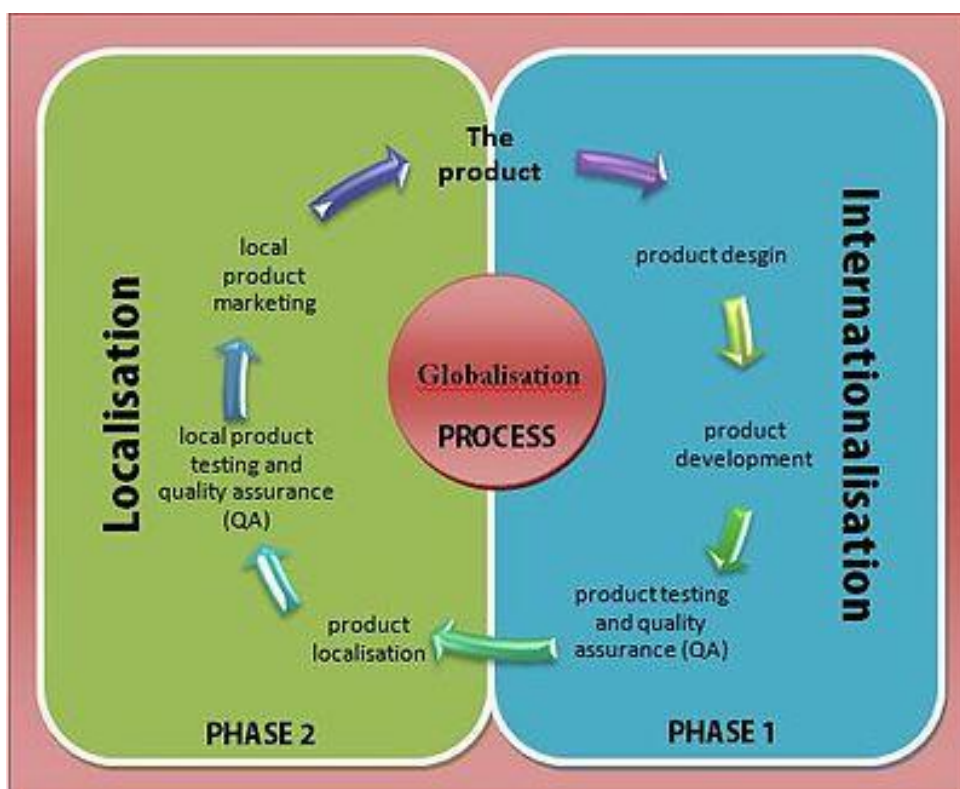
46. Электронный словарь «Oxford Dictionary & Thesaurus». – URL: <https://www.lexico.com/>

47. Электронный словарь «TheFreeDictionary». – URL: <https://www.thefreedictionary.com/>

Приложение

	Перевод	Локализация	Адаптация
Основные черты	Полностью сохраняется содержание	Сохраняется значение	Разрабатывается другое содержание для соответствия коммерческим целям
Язык	Буквальный перевод всей информации	Перевод значения слов с оглядкой на культурное восприятие	Текст разрабатывается полностью на языке целевой аудитории. Может использоваться англ.яз. как часть бренда
Изображения	Без изменений	Меняются с целью соответствия ожиданиям целевой аудитории / целям продукта	
Верстка	Без изменений	Изменения минимальны	Меняется с целью соответствия ожиданиям целевой аудитории
Знаковая лексика	Без изменений	Без изменений	Метафоричная, развернутая

(Рис.1)



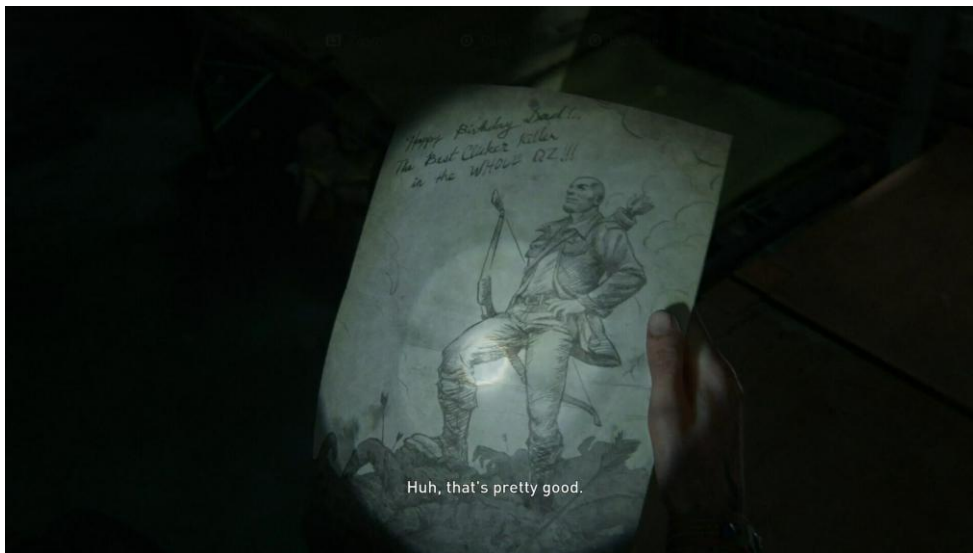
(Рис.2)



(Рис.3) «Голубые» мальвы



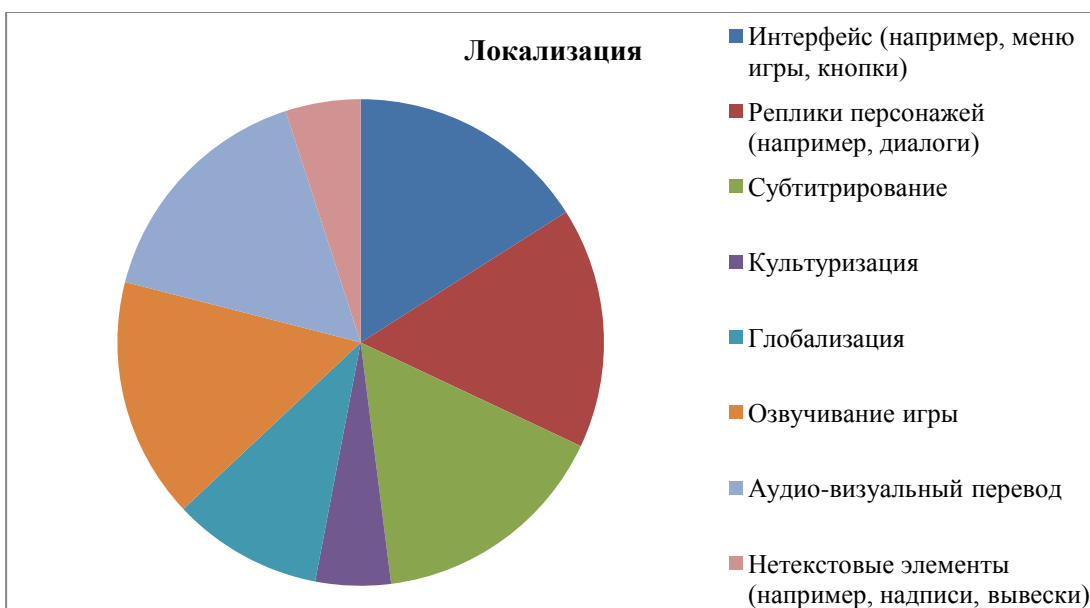
(Рис.4) «Облачная» погода



(Рис.5) «Прикольно»



(Рис.6) Плейсхолдер



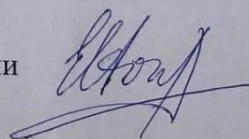
(Рис.7) Основные составляющие локализации видеоигр

ОТЗЫВ

о выпускной квалификационной работе
 «Особенности перевода компьютерных видеоигр с английского языка на
 русский в условиях их локализации»
 студента факультета иностранных языков, обучающегося по очной форме
 ФГБОУ ВО КГПУ им. В.П.Астафьева по направлению
 45.03.02 - Лингвистика
 Направленность (профиль) – Перевод и переводоведение (английский и
 испанский языки)
Масловой Аделины Марковны

	Параметры оценивания	Оценка			
		отлично	хорошо	удовлетв.	неудовлетв.
1.	Новизна и актуальность исследования	+			
2.	Лингвистические методы удовлетворяют задачам исследования		+		
3.	Выводы соответствуют поставленной цели исследования		+		
4.	Соответствие теоретической части практическим задачам исследования		+		
5.	Убедительность аргументации и критический анализ			+	
6.	Самостоятельность исследования		+		
7.	Язык, стиль и логичность изложения			+	
8.	Качество оформления работы и демонстрационных материалов (при наличии)		+		
9.	Объём текстовой части		+		
10.	Практическая ценность работы			+	
11.	Качество оформления библиографических источников		+		
<p><i>Заявленная тема потребовала от автора освоения теоретического материала, умения использовать различные приёмы языкового анализа.</i> <i>Структура работы соответствует цели исследования и конкретным задачам.</i> <i>Аделина Марковна владеет методикой сопоставительного анализа текста оригинала и текста перевода. Количество анализа языкового материала достаточное.</i> <i>В заключении, сделаны необходимые выводы.</i></p>					
Рекомендация научного руководителя		<i>Работа рекомендована к защите и заслуживает положительной оценки.</i>			

Научный руководитель,
 кандидат филол. наук,
 доцент кафедры английской филологии
 КГПУ им. В.П. Астафьева



Штейнгатт Е.А.



СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

Красноярский государственный
педагогический университет им.
В.П.Астафьева

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ ANTIPLAGIAT.VUZ

Автор работы: Маслова Аделина Марковна
 Самоцитирование
 рассчитано для: Маслова Аделина Марковна
 Название работы: Особенности перевода компьютерных видеоигр с английского языка на русский в условиях их локализации.
 Тип работы: Выпускная квалификационная работа
 Подразделение: кафедра английской филологии

РЕЗУЛЬТАТЫ

■ ОТЧЕТ О ПРОВЕРКЕ КОРРЕКТИРОВАЛСЯ: НИЖЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ ДО КОРРЕКТИРОВКИ

ЗАИМСТВОВАНИЯ	32.11%	ЗАИМСТВОВАНИЯ	32.28%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	59.43%	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	60.19%
ЦИТИРОВАНИЯ	8.46%	ЦИТИРОВАНИЯ	7.53%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%	САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 17.06.2022

ДАТА И ВРЕМЯ КОРРЕКТИРОВКИ: 17.06.2022 14:07

Модули поиска: ИПС Адилет; Библиография; Сводная коллекция ЭБС; Интернет Плюс; Сводная коллекция РГБ; Цитирование; Переводные заимствования (RuEn); Переводные заимствования по eLIBRARY.RU (EnRu); Переводные заимствования по Интернету (EnRu); Переводные заимствования издательства Wiley (RuEn); eLIBRARY.RU; СПС ГАРАНТ; Модуль поиска "КГПУ им. В.П. Астафьева"; Медицина; Диссертации НББ; Перефразирования по eLIBRARY.RU; Перефразирования по Интернету; Перефразирования по коллекции издательства Wiley; Патенты СССР, РФ, СНГ; СМИ России и СНГ; Шаблонные фразы; Кольцо вузов; Издательство Wiley; Переводные заимствования

Работу проверил: Штейнгарт Елена Анатольевна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

Штейнгарт Елена Анатольевна
17.06.22

Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

СОГЛАСИЕ

на размещение текста выпускной квалификационной работы обучающегося
В ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева

Я, Маслова Ирина Марковна
(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу бакалавра / специалиста / магистра / аспиранта

на тему:

Особенности перевода компьютерных вирусов с английского языка на русский в условиях их локализации.

(название работы)

(далее – ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева, расположенной по адресу [http:// elib.kspu.ru](http://elib.kspu.ru), таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

14 июня 2022 г.
(дата)

Маслова
(подпись)