

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

Шабалин Александр Валерьевич

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

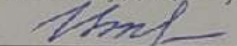
«Особенности локализации компьютерных игр «Horizon: Zero Dawn»,
«Disco Elysium», «God of War»


Направление подготовки 45.03.02 Лингвистика Направленность (профиль) – перевод и
переводоведение (английский и испанский языки)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой Битнер И.А.

(к. филол. н., доцент)

« 15 » июня 2022 г. 

 (подпись)

Руководитель Смирнова А.В.

(к. пед. н., доцент)

(подпись)

Дата защиты « 25 » июня 2022 г.

Обучающийся



(фамилия, инициалы)

« 14 » июня 2022 г. 

(дата, подпись)

Оценка удовлетворительно

(прописью)

Красноярск

2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	2
Глава 1. Теоретические основы исследования перевода компьютерных игр.....	5
1.1. Терминология в сфере игровой локализации и проблемы языковой локализации компьютерных игр.....	5
1.2. Уровни эквивалентности.....	11
1.3. Критерии качества перевода.....	13
1.4. Понятие и классификации переводческих трансформаций.....	16
Вывод по главе 1.....	23
Глава 2. Практические основы исследования переводческих трансформаций компьютерных игр.....	24
2.1. Особенности локализации компьютерной игры Horizon: Zero Dawn.....	24
2.2. Особенности локализации компьютерной игры God of War.....	32
2.3. Особенности локализации видеоигры Disco Elysium.....	40
Вывод по главе 2.....	51
Заключение.....	52
Список использованных источников.....	53
Приложение А.....	56
Приложение Б.....	57
Приложение В.....	58

Введение

На сегодняшний день видеоигровая индустрия является одним из самых быстро развивающихся видов медиа. Видеоигры представляют собой крупное социокультурное явление в области развлечений. В течение нескольких десятков лет видеоигры получили стремительное развитие и сформировали определенную культурную базу. Как и любой популярный феномен в сфере культуры, они стали объектом многих научных исследований. Основными направлениями изучения видеоигр можно назвать прикладное, изучающее разработку игр и их локализацию, способствующую их распространению по всему миру, и теоретическое, исследующее влияние игр на человека и его жизнь.

Локализацией видеоигрового контента в основном занимаются специальные агентства, ставящие перед собой задачу воссоздать ту или иную игровую вселенную на языке перевода, адаптируя текст и учитывая те или иные особенности культуры целевой аудитории.

Все виды деятельности, связанные с переводом и распространением игрового контента как в России, так и за ее пределами, часто становятся предметом обсуждения в рамках игровых сообществ. Несмотря на то, что с каждым годом видеоигры становятся все более популярны, встает вопрос о необходимости компетентного подхода к локализации видеоигр. Ситуация осложняется тем, что в настоящее время нет единого стандарта по локализации видеоигр в России, в связи с чем страдает качество их перевода и, следовательно, успешность продвижения игры на российском рынке.

Локализации подвергаются многочисленные элементы, встречаемые в тексте видеоигр: названия игр, лингвокультурные реалии, выдуманные слова и выражения, специализированные термины, метафоры и различные лакуны, перевод которых требует особого мастерства и творческого подхода. Именно благодаря этому процесс локализации видеоигр, изучение особенностей и

различных переводческих стратегий привлекает внимание многих исследователей-языковедов.

Популяризация видеоигр среди разных аудиторий, огромная востребованность локализации на рынке переводческих услуг и необходимость выработки теоретических и практических знаний по осуществлению качественной работы по локализации и переводу видеоигр, определяют **актуальность** данного исследования.

Данное исследование посвящено анализу трансформаций, использованных переводчиками-локализаторами при переводе текстов таких популярных однопользовательских игр как «Horizon: Zero Dawn», «Disco Elysium», «God of War» с английского языка для русскоязычного сообщества.

Объектом исследования является локализация компьютерных игр с английского языка на русский.

Предметом исследования являются лингвистические средства, используемые в рамках локализации компьютерных игр с английского языка на русский.

Целью исследования является сравнительно-сопоставительный анализ контента англоязычных и переведенных на русский язык компьютерных игр «Horizon: Zero Dawn», «Disco Elysium», «God of War».

Для достижения цели были поставлены следующие **задачи**:

1. дать определение понятию «локализация»;
2. выявить процессы, связанные с локализацией;
3. раскрыть понятие переводческой трансформации;
4. проанализировать перевод компьютерных игр «Horizon: Zero Dawn», «Disco Elysium», «God of War»;
5. определить качество выполненных переводов компьютерных игр «Horizon: Zero Dawn», «Disco Elysium», «God of War».

Теоретической базой исследования являются труды отечественных и зарубежных ученых таких как: Бархударов Л.С., Верещагин Е.М., Виноградов

В.С., Латышев Л.К., Комиссаров В.Н., Найда Ю., Федоров А.И., О'Хаган М. и др.

Методической базой исследования в данной работе являются анализ теоретической литературы по проблеме исследования; метод контент-анализа; метод описания языковых фактов; лексико-семантический анализ; метод контекстуального анализа; метод сплошной выборки из оригинальных источников; статистический метод обработки полученных данных.

Теоретическая значимость проведенного исследования заключается в систематизации материала по теме исследования, сравнении и сопоставлении взглядов современных лингвистов по проблеме перевода кинофильмов и определения лингвистических особенностей субтитров.

Практическая значимость исследования определяется возможностью использования материала на занятиях по теории и практики перевода.

Структура работы определяется её исследовательскими задачами. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложения. Во введении обосновывается выбор темы, актуальность исследования, определены объект и предмет исследования, его цели и задачи. В первой главе рассматриваются теоретические основы перевода, классифицируются переводческие трансформации, определяются трудности языковой локализации видеоигр. Вторая глава посвящена результатам лингвистического анализа переводческих трансформаций, способствующих эффективной адаптации конечного варианта локализации видеоигр «Horizon: Zero Dawn», «Disco Elysium», «God of War». Заключение содержит выводы по проделанной работе. Список использованной литературы включает в себя труды отечественных и зарубежных лингвистов.

Глава 1. Теоретические основы исследования перевода компьютерных игр

1.1. Терминология в сфере игровой локализации и проблемы языковой локализации компьютерных игр

Перевод – является одним из самых древних видов деятельности человека. Его история начинается с возникновения самых разных языков и насчитывает тысячи и тысячи лет. Однако локализация появилась совсем недавно. В основном из-за того, что локализация – это побочный продукт развития компьютерных технологий, которые в известном нам виде появились примерно в 1970-х годах и значительно развились благодаря Интернету.

Выход разработчиков аппаратного и программного обеспечения на международные рынки вызвал необходимость поддержки их продуктов на разных языках. В связи с этим компании столкнулись с рядом новых проблем. Они осознавали, что перевод программ будет очень сильно отличаться от перевода книг, ведь компьютеры и приложения постоянно обновляются, в отличие от печатных изданий. Как пример - справочная информация на веб-странице может быть изменена в соответствии с отзывами пользователей. Быстрая локализация местами казалась непосильной задачей. Наиболее распространенным в те времена решением проблемы стало активное пользование услугами внешних поставщиков. Помимо перевода, они выполняли различные инженерные услуги, такие как - компьютерная верстка и управление многоязычными проектами – все то, что было необходимо для запуска международного продукта.

Локализация – это процесс адаптации продукта или отдельного его содержимого для конкретного рынка или специальной локации. Ключевым моментом локализации является культурная адаптация продукта к особенностям определенной группы населения, региона или страны. Под «продуктом» понимается любой товар или услуга, например, интерфейс сайта, сам веб-сайт, видеоигра, программное обеспечение.

В рамках данного исследования особый интерес представляет такой термин как «видеоигра», под которым понимается виртуальное

мультимедийное игровое пространство, поддерживаемое некоей программой. Данное игровое пространство может включать в себя сюжетные элементы разной степени значимости, но они могут и отсутствовать. Ключевым понятием для видеоигр является игровой процесс, т.е. интеракция игрока с игровым пространством. Несмотря на то, что существуют проекты, сводящие игровой процесс к минимуму (например, игры студии Tale of Tales), именно наличие даже минимальной интерактивности – один из важнейших критериев, позволяющих отнести проект к видеоигре.

Локализация игр включает в себя перевод с языка оригинала на иностранный язык, изменение художественных средств игры таких как – интерфейс в меню, всплывающие сообщения в игре, а также диалоговые окна, создание новых запакованных файлов и справочных руководств, запись новых аудиофайлов, преобразование аппаратного обеспечения, изменение отдельных фрагментов игры согласно культурным особенностям определённого региона в котором издаётся игра, добавление дополнительных участков для перемещения вырезанного контента.

Процесс локализации производится в следующем порядке:

1. анализ и обработка присланных разработчиком видеоигры материалов, их подготовка к переводу;
2. подбор команды на проект, распределение ролей и задач;
3. выдача материала исполнителям, контроль сроков;
4. перевод;
5. оценка качества и редакция;
6. финальная проверка;
7. сдача текста компании-разработчику;
8. тестирование локализации.

Для выполнения текстового перевода игр с большим объёмом текста в первую очередь создаётся глоссарий игровых терминов, чтобы не возникла путаница между общеупотребимыми словами и словами с локальным значением. Затем создаётся визуальная графика, на которую накладывается

текст перевода, выполненный в шрифте, используемом в оригинальной игре. Если в игре используется оригинальный шрифт, отдельно создаётся аналогичный шрифт для алфавита, используемого при локализации. В зависимости от визуальной составляющей игры и особенностей в программном коде, программисты (чаще всего в любительских студиях) могут вносить изменения в программное обеспечение или создавать отдельные файлы для удобства перевода. При составлении перевода локализатор учитывает особенности языка региона, традиционных правил транскрипции и произношения с других языков, официальный перевод первоисточника игры, если таковой есть, а также устоявшиеся слова, фразы или термины из игры среди её поклонников. Локализация и перевод могут осуществляться как при активном взаимодействии с разработчиком, так и самостоятельно, в зависимости от желания разработчика.

При переводе локализаторами учитываются следующие нюансы:

1. полнота локализации (перевод имён собственных, названия элементов интерфейса, перевод игровых терминов, перенос игры слов, связь полноты локализации с озвучиванием);
2. влияние непереведённых и транслитерированных слов на понимание текста;
3. уровень владения языком в стране локализации;
4. перевод существующих реалий;
5. перевод текстов на графических элементах игры.

Неофициальный перевод игр от официального отличается менее ограниченными сроками выполнения, более скрупулёзным переводом, основанном на канонической истории игры, но в то же время технически более сложным для выполнения из-за проблем с лицензированием и отсутствием открытого кода игры для более удобного процесса локализации, более вольным переводом фраз с зачастую используемым сленгом и нецензурной лексикой, а также частичным или полным отсутствием литературного стиля.

Наиболее сложным при переводе является адаптация игры слов и устоявшихся выражений, выявление культурных отсылок и их перевод с соответствующей передачей интонации при озвучивании, подбор актёров озвучивания с голосами, похожими на голоса оригинала, передача эмоционального окраса, передача акцента (неизвестный в стране локализации региональный акцент, например, шотландский, обычно не передаётся).

Задача как переводчиков, так и специалистов по локализации и актёров озвучки – сохранить оригинальную культурную идентичность персонажа, но при этом ассимилировать его в целевой социокультурной среде. И здесь возникает ряд задач, которые необходимо решить:

1. Адаптировать дискурс видеоигры с сохранением его семантических свойств.
2. Ориентироваться на целевую аудиторию – потребителей продукта – так, чтобы игроками были правильно расшифрованы интенции авторов видеоигр с учетом лингвокультурологических особенностей того или иного региона.

Типичными ошибками при переводе являются орфографические и пунктуационные ошибки, потеря или замена смысла при переводе, вырезанные части текста, непереверждённые текст и дополнительный контент, монотонное зачитывание текста, сильные искажения фраз, непереверждённые куски текста, диалоги плохого качества, монотонность и невыразительность голосов актёров, непереверждённый текст, слабый литературный стиль или его отсутствие.

Перед озвучиванием переведённого материала создаётся рабочая группа по специализациям: руководитель проекта, режиссёр дубляжа, звукорежиссёр, звукооператор, инженеры и тестировщики. Переведённый текст укладывается под оригинальные аудиофайлы. Производится подсчёт и сравнение ранее присланных разработчиком текстовых материалов с итоговым материалом. После окончательного озвучивания оригинала и получения готового материала производится подбор актёров. Подбор происходит двумя способами: живым прослушиванием или поиском по базе голосов. Живое прослушивание чаще

всего проходит при участии представителя разработчика посредством удалённой видеосвязи. Голоса подбираются из базы предыдущих проектов, актёров приглашают в студию, записывают образцы на основе оригинала и отправляют разработчику на утверждение, после чего начинается озвучивание. Перевод и озвучивание чаще всего происходят параллельно с производством игры, поэтому локализаторы часто вынуждены подстраиваться под разработчика, если он что-то меняет в производственном процессе, и перезаписывать реплики согласно изменениям. После окончания озвучивания происходит укладка озвученных фраз под мимику персонажей и сведение полученной аудиодорожки с исходной фонограммой. Готовый материал отправляют на тестирование для выявления ошибок и брака, после чего при необходимости дорабатывают и отправляют заказчику.

Говоря о локализации, стоит уточнить, что теоретические модели построения перевода могут и должны дополняться в соответствии с требованиями объекта перевода. Так, следует добавить также технологический уровень, то есть возможность развернутого либо, наоборот, сокращенного перевода, его отображение на экране устройства и удобство воспроизведения.

К примеру, технические параметры некоторых устройств позволяют выводить на экран технического устройства (внешняя оболочка ПО) определённое количество строк, что заставляет локализаторов действовать в условиях ограничений. Иногда это влияет на выбор семантически эквивалентной морфемы. Либо приходится использовать сокращения.

Следует отметить, что в оригинальной версии таких проблем не возникает. В игре «God of War» часто встречаются приемы опущения местоимений, что может быть связано с необходимостью совпадения количества слогов и тайминга реплик.

В процессе анализа игровой локализации следует учитывать модель локализации. М. О'Хаган выделяет две основные модели локализации – *sim-ship* и *post-gold* [О'Хаган, 2005].

Модель *sim-ship* (от англ. *simultaneous shipment*, непрерывная доставка) предполагает уникальную модель адаптации, в том числе языковой: команда локализаторов работает одновременно с разработчиками, то есть продукт локализуется на стадии своего формирования. Эта уникальная модель перевода не имеет аналогов в других сферах искусства, так как при переводе кинофильмов и книг переводчику предоставляется уже готовый продукт: «Модель *sim-ship* имеет особое значение для переводчика, которому приходится взаимодействовать с нестабильным и постоянно развивающимся источником контента. Работа в таком режиме не позволяет переводчику рассматривать игру как готовый продукт...» [О'Хаган, 2005, с.79]. М. О'Хаган отмечает, что данный вид локализации не позволяет переводчику отождествлять себя с игроком, поскольку исключена возможность первичного прохождения игры ввиду ее активной разработки.

Вторая модель локализации – *post-gold* – предполагает классический вариант адаптации, когда переводу подвергается готовый продукт, либо основа продукта. Данная модель применяется, когда исходная игра уже завершена, и обычно она уже выпущена. В результате существует задержка между выпуском оригинальной и локализованной версий. Модель *post-gold* позволяет локализаторам получить доступ к завершенной игре, а не работать с неполными фрагментами и, как правило, дает больше времени для завершения переводов, поэтому при использовании этого метода возникает меньше ошибок перевода.

Отдельно следует выделить «интернациональную» модель или «*Final Mix*». Свое название термин получил благодаря способу локализации японской игры «*Final Fantasy International and Last Mission*» для консоли Playstation 2. Суть данной модели состоит в том, что диалоги персонажей идут на американизированном английском с японскими субтитрами, в то время как весь пользовательский интерфейс (меню, инструкции, подсказки) воспроизведены на японском языке [О'Хаган, 2005].

Таким образом, процедура локализации игры – довольно сложный процесс, который требует комплексного подхода. Локализация зависит от таких

факторов, как бюджет проекта, штат переводчиков и программистов, исходный код, отлаженная коммуникация между командой локализаторов и авторами видеоигры, юридические особенности локализации. Фундаментальным процессом все же является литературный перевод и сопутствующие процессы, такие как глоссарий и составление словаря.

1.2. Уровни эквивалентности

Одна из главных задач переводчика заключается в максимально полной передаче содержания оригинала, и, как правило, фактическая общность содержания оригинала и перевода весьма значительна.

Следует различать потенциально достижимую эквивалентность, под которой понимается максимальная общность содержания двух разноязычных текстов, допускаемая различиями языков, на которых созданы эти тексты, и переводческую эквивалентность - реальную смысловую близость текстов оригинала и перевода, достигаемую переводчиком в процессе перевода [Комиссаров, 2000].

Пределом переводческой эквивалентности является максимально возможная (лингвистическая) степень сохранения содержания оригинала при переводе, но в каждом отдельном переводе смысловая близость к оригиналу в разной степени и разными способами приближается к максимальной. Переводческая эквивалентность может основываться на сохранении (и соответственно утрате) разных элементов смысла, содержащихся в оригинале. В зависимости от того, какая часть содержания передается в переводе для обеспечения его эквивалентности, различаются разные уровни (типы) эквивалентности. На любом уровне эквивалентности перевод может обеспечивать межъязыковую коммуникацию [Комиссаров, 2009].

Часть содержания текста (высказывания), указывающая на общую речевую функцию текста в акте коммуникации, составляет его цель коммуникации. Эквивалентность переводов первого типа заключается в сохранении только той части содержания оригинала, которая составляет цель

коммуникации. Цель коммуникации представляет собой наиболее общую часть содержания высказывания, свойственную высказыванию в целом и определяющую его роль в коммуникативном акте. В данном типе эквивалентности в переводе как будто говорится «совсем не то» и «совсем не о том», что в оригинале [Латышев, 1981]. Этот вывод справедлив в отношении всего сообщения в целом, даже если одно или два слова в оригинале имеют прямые или косвенные соответствия в переводе.

Переводы на таком уровне эквивалентности выполняются как в тех случаях, когда более детальное воспроизведение содержания невозможно и когда такое воспроизведение приводит к неправильным выводам, мешая тем самым правильной передаче цели коммуникации.

Во втором типе эквивалентности общая часть содержания оригинала и перевода не только передает одинаковую цель коммуникации, но и отражает одну и ту же внеязыковую ситуацию [Комиссаров, 1990]. Ситуацией называется совокупность объектов и связей между объектами, описываемая в высказывании.

Более полное воспроизведение содержания оригинала во втором типе эквивалентности по сравнению с первым типом, где сохранялась лишь цель коммуникации, далеко не означает передачи всех смысловых элементов оригинала. Сохранение указания на одинаковую ситуацию сопровождается в переводах этого типа значительными структурно-семантическими расхождениями с оригиналом [Федоров, 1983].

Второй тип эквивалентности представлен переводами, смысловая близость которых к оригиналу не основывается на общности значений использованных языковых средств. Широкое распространение в переводах эквивалентности второго типа объясняется тем, что в каждом языке существуют предпочтительные способы описания определенных ситуаций, которые оказываются совершенно неприемлемыми для других языков.

Сопоставление оригиналов и переводов третьего типа обнаруживает следующие особенности: 1) отсутствие параллелизма лексического состава и

синтаксической структуры; 2) невозможность связать структуры оригинала и перевода отношениями синтаксической трансформации; 3) сохранение в переводе цели коммуникации и идентификации той же ситуации, что и в оригинале; 4) сохранение в переводе общих понятий, с помощью которых осуществляется описание ситуации в оригинале, т.е. сохранение той части содержания исходного текста, которую мы назвали «способом описания ситуации» [Виноградов, 2008].

Если в предыдущих типах эквивалентности в переводе сохранялись сведения относительно того, «для чего сообщается содержание оригинала» и «о чем в нем сообщается», то здесь уже передается и «что сообщается в оригинале», т.е. какая сторона описываемой ситуации составляет объект коммуникации [Комиссаров, 2000].

В связи с этим в переводах третьего типа наблюдается как полное совпадение структуры сообщения, так и использование в переводе синонимичной структуры, связанной с исходной структурой отношениями семантического перефразирования [Верецагин, 2006].

Таким образом, в описанных выше трех типах эквивалентности общность содержания оригинала и перевода заключалась в сохранении основных элементов содержания текста. В первом типе эквивалентности в переводе сохраняется только первая из указанных частей содержания оригинала (цель коммуникации), во втором типе - первая и вторая (цель коммуникации и описание ситуации), в третьем - все три части (цель коммуникации, описание ситуации и способ ее описания).

1.3. Критерии качества перевода

Оценка качества перевода может производиться с большей или меньшей степенью детализации. Для общей характеристики результатов переводческого процесса используются термины «адекватный перевод», «эквивалентный перевод», «точный перевод», «буквальный перевод» и «свободный (вольный) перевод».

Адекватным переводом называется 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 [Комиссаров, Черняковская, Латышев, 2008]. В нестрогом употреблении «адекватный перевод» - это «хороший» перевод, оправдывающий ожидания и надежды коммуникантов или лиц, осуществляющих оценку качества перевода.

Эквивалентным переводом называется перевод, воспроизводящий содержание иноязычного оригинала на одном из уровней эквивалентности. Под содержанием оригинала имеется в виду вся передаваемая информация, включая как предметно-логическое (денотативное), так и коннотативное значение языковых единиц, составляющих переводимый текст, а также прагматический потенциал текста [Комиссаров, 1990]. По определению любой адекватный перевод должен быть эквивалентным (на том или ином уровне эквивалентности), но не всякий эквивалентный перевод признается адекватным, а лишь тот, который отвечает, помимо нормы эквивалентности, и другим нормативным требованиям, указанным выше.

Точным переводом называется перевод, в котором эквивалентно воспроизведена лишь предметно-логическая часть содержания оригинала при возможных отклонениях от жанрово-стилистической нормы и узуальных правил употребления ПЯ. Точный перевод может быть признан адекватным, если задача перевода сводится к передаче фактической информации об окружающем мире. Эквивалентный перевод всегда должен быть точным, а точный перевод по определению лишь частично эквивалентен [Львовская, 1956].

Буквальным переводом называется перевод, воспроизводящий коммуникативно нерелевантные (формальные) элементы оригинала, в результате чего-либо нарушаются нормы и узус ПЯ, либо оказывается

искаженным (непереданным) действительное содержание оригинала. [Денисова, 1998]. К буквальному переводу приводят также попытки воспроизвести смысловые элементы более высокого уровня эквивалентности, не обеспечив передачу содержания на предыдущих уровнях. Буквальный перевод по определению неадекватен и допускается лишь в тех случаях, когда перед переводчиком поставлена прагматическая сверхзадача воспроизвести в переводе формальные особенности построения высказывания в оригинале. В таких случаях буквальный перевод может сопровождаться пояснениями или адекватным переводом, раскрывающим истинное содержание оригинала [Комиссаров, 1990].

Свободным (вольным) переводом называется перевод, выполненный на более низком уровне эквивалентности, чем тот, которого возможно достичь при данных условиях переводческого акта [Москальская, 1981]. Свободный перевод может быть признан адекватным, если он отвечает другим нормативным требованиям перевода и не связан с существенными потерями в передаче содержания оригинала. Более серьезные отклонения от содержания оригинала делают свободный перевод неэквивалентным и неадекватным, превращая его в «переложение» или самостоятельное высказывание на тему оригинала [Гальперин, 1978].

Стоит отметить, что сама проблема оценки качества перевода до сих пор является нерешенной, более того, нет единого мнения и о возможности принципиального разрешения данной проблемы в общем смысле, касательно перевода в целом, исследователи склоняются к выводу, что для текстов разных стилей, функций, коммуникативной направленности необходимо выделять свои критерии.

Критерии адекватности и эквивалентности выступают обобщающими и основополагающими, вбирая в себя прочие выделяемые критерии. При этом между собой эквивалентность и адекватность находятся в положении иерархии. Эквивалентность выступает в качестве критерии первого порядка, на котором выявляется соответствие содержания текста перевода тексту оригинала,

близость/отдаленность лексического и синтаксического строения. Адекватность является критерием второго порядка, позволяя сделать выводы о семантическом, стилистическом и прагматическом соответствии или несоответствии текста перевода оригиналу.

1.4. Понятие и классификации переводческих трансформаций

Несмотря на относительно молодой возраст теории перевода или переводоведения как науки, в настоящее время существует множество работ, посвященных переводческим трансформациям, поскольку данный аспект является одним из центральных, и знание его теоретических основ чрезвычайно важно в работе любого переводчика.

Однако следует отметить, что специалисты в области теории перевода так до сих пор и не пришли к общему мнению относительно самой сущности понятия трансформации. Этим и объясняется большое количество классификаций, предложенных учеными, отличающихся друг от друга.

Среди существующих классификаций, прежде всего, следует отметить классификацию Л.С. Бархударова, сводившего преобразования к 4 основным видам изменений:

1) *перестановки* (в наиболее простом виде – изменение порядка слов в предложении);

2) *замены* (частей речи, слов с более общим значением словами с более частным значением, антонимические замены);

3) *добавления* (обычный случай – лексические добавления в качестве компенсации утраты грамматических средств выражения тех или иных значений);

4) *опущение* (действие, обратное добавлению) [Бархударов, 1975].

Концепция В.Н. Комиссарова сводится к таким видам трансформаций, как лексическая и грамматическая, а также комплексная. Говоря о лексических трансформациях, он называет транслитерацию, переводческое транскрибирование, калькирование, некоторые лексико-семантические замены.

Например, модуляцию, конкретизацию и генерализацию. В качестве грамматических трансформаций выступают дословный перевод (или синтаксическое уподобление), грамматические замены (замены членов предложения, форм слова, частей речи) и членение предложения. Комплексные трансформации также можно именовать лексико-грамматическими. Сюда относятся экспликация (по-другому, описательный перевод), антонимический перевод и компенсация [Комиссаров, 2011].

З.Е. Роганова выделяет *структурные* и *семантические* приемы достижения адекватности. В первом случае это отказ от исходной формы, перенос отдельных слов из одного предложения в другое, изменение порядка предложений, изменение их синтаксических моделей, членение и соединение предложений. В семантической трансформации выделяются адекватная замена, конкретизация, генерализация, прием логического развития понятия, компенсация, антонимический перевод, введение и опускание слов, замена одной части речи другой [Роганова, 1971].

П.И. Копанев и Ф. Беер выделяют такие переводческие трансформации как: конкретизацию, генерализацию, смысловое развитие и переосмысление понятий, антонимический перевод, добавления и опущения [Копанев, Беер, 1986]. А.Ф. Архипов отмечает в своей работе – грамматические и лексико-семантические трансформации [Архипов, 2008].

Ю. Найда приводит переводческие модификации, среди которых добавления, опущения и изменения.

Добавления описываются следующие случаи: 1) заполнение эллипсов; 2) вынужденное уточнение, обусловленное двусмысленностью оригинала или стремлением избежать ложных ассоциаций; 3) дополнение при изменении грамматической структуры (указание деятеля при изменении залога); 4) эксплицитная передача имплицитного смысла; 5) ответы на риторические вопросы; б) применение классификаторов (типа «в городе Бохум» в качестве перевода фразы “in Bochum“); 7) повторение части предыдущего высказывания в качестве связующего звена; 8) использование лексических дублетов.

Опущения при переводе касаются следующих элементов оригинала: повторов, излишних упоминаний референта (замены имени местоимением), союзов, связующих звеньев, категорий ИЯ, отсутствующих или менее употребительных в ПЯ, некоторых обращений, неприемлемых в ПЯ условных формул речи.

Изменения при переводе включают замену звуков, грамматических категорий, частей речи, порядка элементов, типа связи между предложениями, отдельных слов и фразеологических единиц [Найда, 1978].

Г.М. Стрелковский подразделяет трансформации (преобразования) на *логические* (изменение причинно-следственных связей между понятиями, уподобление, расширение и сужений понятий) и *функциональные* (адекватная замена, компенсация понятий) [Стрелковский, 1980].

Л.К. Латышев указывает на возможность выделения в результате сопоставительного анализа оригинала и перевода двух основных классов трансформаций: 1) *структурно-уровневые* и 2) *содержательные*. Границы между ними в значительной мере условны, так как некоторые типы трансформаций имеют признаки и того, и другого класса. Для структурно-уровневых трансформаций характерно изменение языкового статуса трансформируемых единиц. Изменение трансформируемого содержания при этом не учитывается [Латышев, 1988].

Минимально сказываются на чистоте перевода ИТ *категориально-морфологические трансформации*, суть которых в замене частей речи. Применяются они в процессе перевода весьма широко, так как не влекут за собой сколько-нибудь заметных изменений ИТ. Они незаметны для самого переводчика, необходимые решения лежат на поверхности, а их типы разнообразны: возможны практически все комбинации заменяемых и заменяющих частей речи.

Синтаксические трансформации тоже не связаны со сколько-нибудь существенными изменениями в исходном тексте. Они происходят на поверхностном уровне и изменяют лишь синтаксический статус слова. К ним

относятся модифицирующие операции, в результате которых эквивалентные единицы ИЯ и ПЯ представлены различными членами предложения. Синтаксические трансформации могут сочетаться с категориально-морфологическими трансформациями, например, при преобразовании одного типа предложений в другой.

Суть *стилистических трансформаций* заключается в замене исходного отрезка текста с одной стилистической окраской отрезком на ПЯ с другой стилистической окраской. Стилистические трансформации особенно необходимы при переводе вульгаризмов.

Лексические трансформации заключаются в выражении исходного содержания неэквивалентными лексическими средствами ПЯ. Эти трансформации ведут к реальным видимым изменениям транслируемого содержания.

Ведущий признак *ситуативно-семантических трансформаций* – изменение содержания переводимого текста. В их процессе меняется уже сам выбор составляющих описываемой ситуации, т. е. та же самая ситуация отображается с помощью иных, чем в оригинале, признаков.

Перераспределение содержания (перегруппировка семантических компонентов) означает, что содержание в переводе получает иную группировку, иначе распределяется по морфемам, лексемам, синтагмам.

Следующей группой переводческих приемов являются различного рода *экспликации содержания*, т. е. придание способу выражения более четкой, более явной формы. Например, выпрямление высказывания, суть которого в том, что косвенное высказывание преобразуется в прямое, т. е. сказанное намеком говорится прямо. Разновидностью выпрямления высказывания является *деметафоризация* – замена метафорического способа другим. Но там, где это, возможно, нужно сохранить метафорический план содержания. Причинами экспликации могут быть как разный уровень владения переводчиком ИЯ и ПЯ, так и необходимость передачи имплицитного

содержания (в том числе, в форме примечаний переводчика, а также в условиях ограничения по времени при устном переводе).

Другим видом содержательных трансформаций являются *функционально-адекватные замены*, которые заключаются в замене части исходного содержания иным содержанием, способным выполнить относительно ту же речевую функцию. Функционально-адекватные замены весьма продуктивно используются при передаче метафор, пословиц и поговорок, идиоматических и идиоматизированных словосочетаний. В качестве специальных переводческих приемов Л.К. Латышевым указываются *конверсные преобразования* и *антонимический перевод* [Латышев, 2000].

Переводческие трансформации носят смешанный характер, объединяя в себе признаки различных структурно-уровневых и содержательных трансформаций. Не смотря на различие подходов, все исследователи демонстрируют схожий набор приемов реализации трансформаций переводческого плана. Так разнообразные грамматические замены, генерализация, компенсация, модуляция и т.д. встречаются во многих работах. Еще одной общей чертой является то, что все лингвисты согласны с тем, что классификация трансформаций, это условность. Это заявление исходит из того, что, как было неоднократно сказано ранее, некоторые трансформации не встречаются вне сочетания с другими трансформациями, то есть сами по себе, поэтому их сложно классифицировать.

Процессом перевода или переводом в узком смысле этого термина называются действия переводчика по созданию текста перевода (собственно перевод). Термин «процесс» применительно к переводу понимается нами в чисто лингвистическом смысле, то есть, как определенного вида языковое, точнее межъязыковое преобразование или трансформация текста на одном языке в текст на другом языке.

Термин «трансформация» используется в переводоведении в метафорическом смысле. На самом деле речь идет об отношении между исходными и конечными языковыми выражениями, о замене в процессе

перевода одной формы выражения другой, замене, которую мы образно называем превращением или трансформацией [Швейцер, 1988].

Использование трансформаций в качестве приемов должно основываться на том факте, что они обеспечивают большую степень эквивалентности, чем любое возможное отображение соответствий, позволяя в некоторых случаях избежать негативных последствий использования регулярных соответствий.

Как указывает А.Ф. Архипов, мотивами применения трансформаций могут быть:

1. Стремление избежать нарушения норм сочетаемости единиц в языке перевода.

2. Стремление использовать выражения и конструкции, наиболее употребительные в переводящем языке.

3. Необходимость преодоления межъязыковых различий в оформлении однородных членов предложения.

4. Стремление избегать чуждых переводящему языку словообразовательных моделей.

5. Стремление избегать неестественности, неэстетичности повторов, громоздкости, неясности и нелогичности выражения.

6. Стремление к более компактному варианту перевода.

7. Стремление донести до рецептора важную фоновую информацию или снять избыточную.

8. Стремление воссоздать трудно передаваемую игру слов, образность [Архипов, 1991].

Существуют различные подходы к определению понятия «переводческие трансформации». Л.К. Латышев определяет трансформацию как способ перевода, характеризующийся отклонениями от семантико-структурного параллелизма между оригиналом и переводом. Противоположным способом перевода исходного текста, который можно провести параллельно семантической структуре текста перевода, является подстановка [Латышев, 2005].

По мнению Л.С. Бархударова, переводческие трансформации – это те многочисленные и качественно разнообразные межъязыковые преобразования, которые осуществляются для достижения переводческой эквивалентности («адекватности перевода») вопреки расхождениям в формальных и семантических системах двух языков [Бархударов, 1975].

Р.К. Миньяр-Белоручев считает, что трансформация заключается в изменении формальных (лексические и грамматические трансформации) или семантических (семантические трансформации) компонентов исходного текста при сохранении их формации, предназначенной для передачи [Миньяр-Белоручев, 1996].

Я. И. Рецкер называет трансформациями приемы логического мышления, с помощью которых переводчик раскрывает значение иноязычного слова в контексте и находит ему русское соответствие, не совпадающее со словарным (лексические трансформации) и преобразования структуры предложения в процессе перевода в соответствии с нормами переводящего языка (грамматические трансформации) [Рецкер, 1974].

В.Н. Комиссаров дает этому термину следующее определение. Переводческие (межъязыковые) трансформации - преобразования, с помощью которых можно осуществить переход от единиц оригинала к единицам перевода [Комиссаров, 2011]. Переводческие трансформации, по его мнению, носят формально-семантический характер, преобразуя как форму, так и значение исходных единиц. То есть, как считает В.Н. Комиссаров, переводческие трансформации – это способы перевода, которые может использовать переводчик при переводе различных оригиналов в тех случаях, когда словарное соответствие отсутствует или не может быть использовано по условиям контекста.

Исходя из вышеперечисленных определений, можно сделать вывод, что переводческие трансформации – это межъязыковые преобразования, перестройка элементов исходного текста, операции ревербализации смысла с целью достижения переводческого эквивалента. Переводческая трансформация

является основой большинства приемов перевода; изменение формальных или семантических элементов изначального текста при сохранении информации, предназначенной для передачи.

Вывод по главе 1

На основании изучения теоретической литературы по проблеме исследования можно сделать вывод, что процедура локализации игры – довольно сложный процесс, требующий большого количества знаний, а также серьезного подхода. Независимо от качества локализация обусловлена множеством факторов таких, как например - бюджет проекта, штат переводчиков и программистов, исходный код, отлаженная коммуникация между командой локализаторов и авторами компьютерной игры, юридические особенности локализации и т.д. Фундаментальным процессом все же является литературный перевод и сопутствующие процессы, такие как глоссарий и составление словаря.

Помимо этого, локализация должна соответствовать всем трем типам эквивалентности, а также сохранять общность содержания оригинала и основные элементы содержания текста.

Критерии адекватности и эквивалентности являются обобщающими и основополагающими, вбирая в себя прочие существующие критерии. При этом между собой эквивалентность и адекватность находятся в положении иерархии. Эквивалентность выступает в качестве критерия первого порядка, на котором выявляется соответствие содержания текста перевода тексту оригинала, близость/отдаленность лексического и синтаксического строения. Адекватность же является критерием второго порядка, позволяя сделать выводы о семантическом, стилистическом и прагматическом соответствии или несоответствии текста перевода оригиналу.

Изучение теории по проблеме исследования позволяет сделать вывод, что переводческие трансформации – это межъязыковые преобразования, перестройка элементов исходного текста, операции ревербализации смысла с

целью достижения переводческого эквивалента. Переводческая трансформация является основой большинства приемов перевода; изменение формальных или семантических элементов изначального текста при сохранении информации, предназначенной для передачи.

Глава 2. Практические основы исследования переводческих трансформаций компьютерных игр

2.1. Особенности локализации компьютерной игры Horizon: Zero Dawn

Действие данной игры происходит в далёком будущем, на территории бывших США. По сюжету, в прошлом произошла неизвестная катастрофа, из-за которой люди были загнаны в каменный век, и вынуждены добывать пропитание охотой и собирательством, а также жить в небольших племенах на лоне природы. За пределами человеческих поселений обитают «машины» – звероподобные роботы, занимающиеся терраформированием земли, и восстановлением природы, после катастрофы. Однако, данные машины враждебные людям и смертельно опасные для них, даже те, которые, казалось бы, должны быть мирными. Также территория изобилует техногенными руинами и подземными и горными высокотехнологичными комплексами, знания о целях и принципах функционирования которых были давно утеряны. Людей прошлого современники называют «предтечами».

Одной из главных особенностей данной игры как я уже сказал являются Машины. Все машины делятся на категории по роду деятельности, а также у каждой машины имеется свое собственное название, которое в той или иной степени отражает, чем они занимаются или их схожесть с реально существующими животными. Названия машин и их перевод представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Названия машин компьютерной игры Horizon: Zero Dawn и их перевод на русский

Strider	Бегун	Trampler	Бизон
---------	-------	----------	-------

Grazer	Жвачник
Rockbreaker	Камнегрыз
*Charger	Ленторог
Snapmaw	Щелкозуб
Lancehorn	Копьерог
Glinthawk	Коршун
Scraper	Падальщик
*Behemoth	Бегемот
Freeze Bellowback	Морозильный бурдюк
Fire Bellowback	Огненный бурдюк
Shell-walker	Скараб
Broadhead	Дуголоб

Longleg	Долгоног
Watcher	Рыскарь
Tallneck	Длинношей
Stormbird	Буревестник
Thunderjaw	Громозев
Frostclaw	Ледоклык
Ravager	Лиходей
Stalker	Ловчий
Scorcher	Огневолок
Fireclaw	Огnekлык
Sawtooth	Пилозуб
Corruptor	Захватчик
Deathbringer	Истребитель

*Название данной машины в оригинале, возможно, является отсылкой к американскому маслкару с похожим названием, производимым под маркой Dodge. Также в пользу данного предположения говорит то, что на логотипе Dodge изображен баран, а представленная в игре машина, напоминает барана.

*Перевод названия – Behemoth, как – Бегемот является грубой ошибкой. В игре машина с данным названием внешне похожа на бегемота, однако в одном из моментов данный перевод портит смысл оригинала.

Для перевода названий данных машин, использовались такие переводческие трансформации, как:

Калькирование – Lancehorn; Longleg; Tallneck; Sawtooth

Транслитерация – Behemoth

Конкретизация – Grazer;

Генерализация – Stalker;

Модуляция – Scorcher; Snapmaw; Rockbreaker; Stormbird; Thunderjaw.

Также можно заметить использование славянизмов, как минимум в двух переводах, а именно: Watcher – Рыскарь; Ravager – Лиходей.

Далее хотелось бы рассмотреть перевод игры, на примере внутри игровых диалогов, и выразить свое мнение о качестве перевода, выполненного локализаторами.

Главная героиня – Элой с самого своего рождения, является изгоем из племени Нора (Nora), вместе со своим наставником - Растом, который был добровольно изгнан из племени, чтобы заботиться о девочке. Изгнанникам запрещено разговаривать и как-либо контактировать с членами племени, и наоборот. Во время обучения охоте в юном возрасте, Раст с Элой встречают юношу из племени, тренирующегося перед ритуалом инициации, после которого юноши и девушки, становятся полноправными членами племени. У главных героев завязывается диалог:

Who is that?

Ignore him!

Кто это?

Отвернись!

Этот юноша обращает внимание на героев, но его зовут к себе его старшие товарищи, после чего он убегает, и диалог героев продолжается:

Ignore him. We are outcasts, and he is of the tribe.

Maybe he doesn't like the tribe?

Отвернись. Мы изгой, а он в племени.

Может ему не нравится в племени?

Далее, вовремя все того же обучения, Элой встречает женщину Нора, обучающую детей собирательству. Желая помочь, Элой приносит ей ягоды. Однако видя ее, женщина поскорее уводит детей, со следующими словами:

She is an outcast. To be shunned

Она изгой, дети. Не смотрите

Перевод слов – “Ignore” и “Shunned” как “Отвернись” и “Не смотрите” абсолютно неверен, так как противоречит основному смыслу игры. Как было сказано выше – членам племени и изгоям запрещено общаться и контактировать друг с другом. Смотреть друг на друга никто не запрещает.

Уместнее было использовать перевод прямой перевод данных слов, а именно – “Игнорируй” и “Сторонитесь”.

По сюжету, Элой решает узнать тайну своего рождения, так как даже ее наставник не знает этого. Единственный способ сделать это для изгоя – победить во время обряда инициации дабы стать полноценным членом племени, и получить возможность поговорить с верховными матриархами племени. Вечером перед обрядом, Элой проходит в общий дом, где собираются участники обряда. На входе у нее завязывается диалог с воином племени, который насмехается над Элой:

What'd you say?

Find your bed, outcast, and dream of winning the Proving. That's the closest you're going to get.

Что ты сказал?

Иди спать, изгой, и пусть тебе приснится победа. Только во сне такое и может быть.

Приведенный выше пример является грамматической заменой при переводе.

В общем доме Элой встречает одну из участниц инициации, с которой у нее завязывается диалог, в котором они обсуждают других участников испытания. Участница немного цинично отзывается о них, говоря:

The others... They'll finish the Proving. Most of them.

Цинизм фразы заключается в том, что не прошедшие инициацию – это либо покалечившиеся, либо погибшие, так как испытание включает в себя скалолазание, и охоту на один из видов машин – Жвачников, чтобы добыть одну из их запчастей. По информации, получаемой в игре становится понятно, что в прошлом году во время испытания, погибло как минимум два человека.

В русском переводе же весь цинизм фразы был полностью перечеркнут общим, бесцветным словом:

Остальные то конечно пройдут. Ну, как-то.

После прохождения обряда инициации Элой получает возможность поговорить с верховными матриархами племени, располагающимися внутри святилища племени – Горе Великой Матери, где она встречает верховную матриарха Тирсу, которая проводит Элой к огромной запертой механической двери. Подойдя к двери, Элой подвергается сканированию, после чего слышит следующее:

Hold for identiscan!

The Goddess speaks!

Error. Alpha Registry Corrupted. Identity cannot be confirmed. Entry denied.

It didn't recognize me!

Because of corruption! The Goddess's own words! Surely, if you heal this corruption, she will see you clearly!

Проводиться опознание!

Глас Богини!

Ошибка. Альфа-реестр поврежден. Невозможно подтвердить личность. В доступе отказано.

Она меня не узнала!

Это из-за порчи! Богиня мне так сказала! Если ты снимешь эту порчу, она сможет тебя разглядеть.

В данном случае переводчики использовали синтаксическое уподобление. В этой сцене обыгрывается такое понятие из игры как “Corruption” – порча/заражение. В игре есть машины, которые были заражены вирусом, и нападают на всех без разбора. Такие машины называются Corrupted Machines – Зараженные машины. В данной же сцене, перевод – “Альфа реестр поврежден” абсолютно не точен, так как не передает изначальный смысл сказанного.

Путешествуя по землям своего племени, главная героиня встречает охотника за головами из другого племени – Карха (Carja), сидящего среди трупов бандитов, которых он, судя по всему, перед этим перебил. При вступлении с ним в диалог, он начинает с шутки:

Trespass is forbidden on pain of death... Strange phrase, the pain of death. See, this one is in no pain at all.

Нарушение границы карается смертью... Тоже мне страшная кара, подумаешь. Видишь, вот он умер и не жалуется.

Затем в игре встречается сцена, где Элой попадает в плен, и вынуждена сражаться на арене с зараженными машинами. По ходу боя нам предоставляют новый тип машины – Бегемота:

Many years ago... to consecrate this great ring. The Radiant Jiran ordered many faithless crushed, beneath the hooves of the Behemoth!

Бегемот грозен и могуч в свете солнца. Но еще страшнее он, когда его окутывает сила тени.

Смысл высказывания изменен целиком и полностью. К тому же, как я уже говорил выше – перевод “Behemot” как – Бегемот абсолютно не верен. А в данной сцене он еще и портит смысл сказанного. Более уместно было бы перевести “Behemoth” как – Чудище. Также не понятно почему переводчики полностью поменяли смысл данного предложения, так как помимо представления нового вида машины, здесь еще и рассказывается про один из важных моментов истории игры – жестокости предыдущего короля солнца – Лучезарного Джирана.

В переводе, данное высказывание должно было звучать так:

Много лет назал, дабы освятить эту великую арену, Лучезарный Джиран приказал отправить множество неверующих быть растоптанными под копытами Чудища!

В детстве Элой находит визор – небольшое устройство, крепящееся на ухо и позволяющее сканировать обстановку вокруг и предоставляющее дополнительные сведения о людях, животных, машинах и т.д., а также может использоваться как средство коммуникации между людьми. Во время боя на арене с Элой через визор связывается некто помогающий ей сбежать. Спустя долгое общение по визору, этот некто предстает перед Элой в виде голограммы, на что она замечает:

So, you have a face. Got a name to go with it?

Ну, лицо у тебя есть. А имя прилагается?

Локализаторы не проигнорировали нестандартную постановку вопроса, и точно перевели его на русский.

Этого незнакомца зовут Sylens, что похоже на английское Silence – Тишина. На русский его имя перевели как Сайленс.

Данный момент обыгрывается в оригинале, когда Сайленс говорит Элой, как добраться до комплекса, где находится master override - главный блокиратор, который поможет ей проникнуть за механическую дверь, чтобы узнать тайну своего рождения. Добравшись до места, Элой пытается связаться с Сайленсом говоря, что все в точности так, как он ей описал:

There are the handholds. Where you've said them be. Did you get that, Sylens? No? Fitting name, you got there.

Я вижу упоры. Они там, где ты и сказал. Ты слышишь Сайленс? Нет? Ну и молчи себе.

В оригинале Элой отвечает на молчание Сайленса, что – имя у тебя подходящее. В оригинале здесь идет игра слов с именем Sylens и словом Silence, которые звучат одинаково. Виноваты ли локализаторы что данная шутка пропала при переводе – думаю нет, не так-то это просто перенести на русский язык.

При нахождении блокиратора Элой заявляет:

The Master Override. It's so small...

Главный блокиратор. Такой, маленький...

Чуть позже, когда Элой пытается выбраться из комплекса, где она находит главный блокиратор, ей нужно преодолеть огромную пропасть, на что Сайленс ей говорит:

Try not to fall to your death. The Master Override doesn't override gravity.

Смотри не свались. Блокиратор не блокирует силу притяжения.

Локализаторы не путаются в богатой терминологии игры, и не допускают ошибок в цитировании, и отсылках не зависимо от того протянуты ли они через пару предложений как здесь, или через всю игру как в следующем случае.

Когда в детстве Элой находит визор, она активирует заранее записанное голографическое сообщение:

Hi! Happy birthday Isaac! Daddy sure does love his little big man.

Привет! С днем рождения Айзек! Папочка тебя очень любит крепьши.

Во время личной встречи с Сайленсом, он цитирует эту самую голограмму:

“Happy birthday, Isaac... Daddy sure does love his little big man.”

“С днем рождения Айзек... Папочка тебя очень любит крепьши”

На основе анализа перевода текста компьютерной игры Horizon: Zero Dawn, а также приведенных самых ярких примеров перевода, был сделан вывод о качестве перевода. Результаты анализа представлены на Рисунке 1.

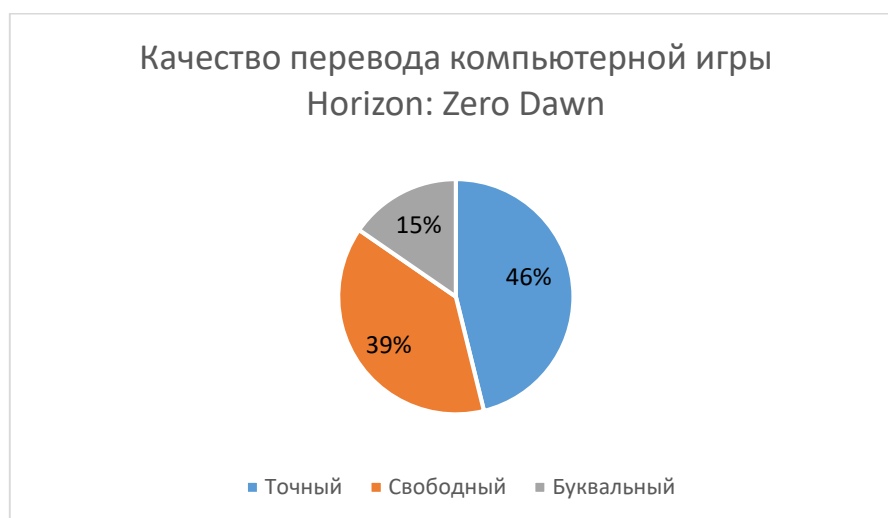


Рисунок 1 – качество перевода компьютерной игры Horizon: Zero Dawn

В соответствии с рисунком 1 можно увидеть, что в переводе Horizon: Zero Dawn очень большой процент точного (46%), и чуть меньший процент свободного (39%) перевода. Процент буквального перевода очень низок (15%).

Таким образом, в целом можно похвалить локализаторов, переведивших игру на русский. Большой объем текста был действительно качественно

переведен на русский, с пониманием контекста и без путаницы в понятиях игры. Однако стоит отметить сложность заключающейся в необходимости укладываться в липсинк из-за чего перевод часто страдает. Стоит также отметить, что некоторые недочеты во многих аспектах игры нарушают восприятие и желание играть в эту игру в дубляже. В качестве одного из недочетов можно выделить местами слишком свободный перевод. Когда текст перевода полностью отличается от текста оригинала, возникают некоторые вопросы к локализаторам о причинах такого перевода. Если бы данные моменты случались только в сценах с близкими планами лиц персонажей, это можно было бы списать на необходимость укладываться в липсинк. Однако такая практика происходит на всем протяжении игры, что опять же вызывает вопросы.

2.2. Особенности локализации компьютерной игры God of War

Действие данной игры начинается вскоре после смерти второй жены Кратоса и матери его сына Атрея – Фэй. Ее последней волей было чтобы ее прах развеяли с высочайшей вершины всех девяти миров. Перед путешествием Кратоса встречает незнакомца с божественными силами, чье тело полностью покрыто татуировками. Тот агрессивно требует от Кратоса ответов и насмехается над его прошлым, что приводит к конфликту, перешедшему в ожесточённую схватку. Победив незнакомца, Кратос вместе с сыном отправляются в путешествие.

Главной сюжетной составляющей игры, является так называемый – конфликт отцов и детей. На протяжении всей игры мы видим, как главный герой – Кратос пытается разобраться в себе и своем прошлом, а также сократить пропасть между собой, и своим сыном – Атреем. В игре данная пропасть обыгрывается через то, что Кратос на протяжении всей игры в оригинале обращается к своему сыну как Воу - Мальчик, не в силах назвать его сыном из-за некоторых моментов произошедших с ним в прошлом. И лишь в самом конце их приключения, пройдя через множество опасностей и

трудностей, Кратос окончательно примиряется со своим прошлым, и находит общий язык с Атреем, он наконец-то называет его сыном.

В русской локализации данная идея полностью проигнорирована. На протяжении всей игры в русском дубляже, Кратос в 90% реплик называет Атрея – “Сын”, что полностью рушит главный посыл игры. Хорошим вариантом было бы использовать безличные обращения, что иногда и делается в локализации:

Get in the boat, boy.

Садись в лодку

Wait for me, boy.

Подожди меня

There are no “good” gods, boy. Thought I taught you that.

Не бывает “хороших” богов. Я думал, ты понял

Также можно было бы дословно перевести английское слово – “Boy” как – “Мальчик”, что также делают локализаторы, используя калькирование:

Boy, what do those runes say?

Мальчик, что говорят руны?

В сценах, где лица персонажей показывают крупным планом, оба данных варианта не сработают, так как надо попадать в липсинк. Однако в большинстве таких моментов, уместнее было бы использовать например - “Эй”, что снова присутствует в локализации:

Boy, beneath the floor.

Эй, лезь в подпол

Как и было сказано выше – проблема перевода “boy – сын”, заключается в основном в том, что актерам озвучки надо попадать в липсинк, а английское слово – “Boy” проблематично перевести на русский так, чтобы оно хорошо укладывалось в липсинк, поэтому локализаторы пошли по пути наименьшего сопротивления, и взяли самый простой вариант перевода слова – “Boy” из возможных вместо того, чтобы попытаться найти альтернативы.

Стоит отметить, что в некоторых аспектах локализации есть качественный перевод. Как удачный пример локализации можно рассмотреть простой последовательный диалог, когда главные герои поднимаются вверх на подъемнике, по темной штольне:

Something... feels strange up there. We're heading into danger.

Do not concern yourself with what might be. Focus on what is... and be vigilant.

Что-то там... не так. Я чувствую опасность.

Не думай о том, что может быть. Сосредоточься на том, что есть... и будь настороже.

Другой пример – комментарии гнома, о работе его брата над топором Кратоса, с использованием ненормативной лексики и сленга:

Little canker-throat wouldn't proper weight and balance if it were dangling off his chut.

*Этот зас**нец не сможет найти баланс даже если надо отбалансировать свои я**а.*

Нет искажения шуток:

Well... this is most unexpected.

Why? What does it mean?

I haven't the foggiest. Isn't that unexpected?

Надо же... а вот это неожиданно.

Почему? Что это значит?

Понятия не имею. Правда, неожиданно?

В приведенном выше примере использовано калькирование при переводе. Однако есть моменты, где реплики диалогов, судя по всему, переводились в отрыве друг от друга. Например, как здесь, когда главные герои попадают в сокровищницу, и Атрей находит там нож, который ему понравился:

You should take it, boy.

Yes, boy, take it. We might need to butter bread somewhere on our travels.

This is why no one likes you.

Тебе стоит взять его (речь идет про нож), мальчик.

Да, сын, бери его. Вдруг нам когда-нибудь понадобится намазать масло на хлеб.

Потому что тебя никто не любит.

В оригинале Мимир отвечает на саркастическую фразу Кратоса – *Вот именно поэтому тебя никто и не любит.* В локализации же реплики переводились в отрыве друг от друга, и смысл диалога теряется.

Или как здесь, когда Кратос спрашивает у Атрея – помнит ли тот, как добраться до дома ведьмы:

Do you remember the way back to the witch from here?

That way, behind the big statue of Thor.

Хорошо, и куда мы направимся теперь?

Вон там, за большой статуей Тора.

В локализации Кратос как будто бы не знает, куда им надо дальше, а Атрей как будто увидел что-то за статуей Тора. Данный момент невозможно объяснить иначе.

Или, например, переводились в отрыве от контекста. Когда из пещеры начали вылезать противники, с которыми надо разобраться, чтобы пройти дальше:

But maybe we can find our way up through there! After... you know... getting rid of those things.

Но может мы найдем путь наверх вон там. Ну... когда уберем все это.

Звучит так, словно Кратос с Атреем набедокурили, и теперь им надо заняться генеральной уборкой.

Убегая из Хельхейма – загробного мира в скандинавской мифологии, главные герои спрыгивают с летающего корабля, разрушая при этом крышу здания, на которое они приземлились. Кратос говорит, что им надо как можно скорее выбираться отсюда:

We're leaving this realm. Now.

As long as we didn't wreck our way back...

Мы покидаем этот мир. Сейчас же.

Главное не рухнуть обратно...

Возникает закономерный вопрос - куда обратно? Обратно вверх на корабль, с которого вы только что прыгнули?

Также в локализации был испорчен достаточно забавный момент оригинала, когда Атрей представляет гному Брок, живую голову Мимира. Однако, как выясняется, эти двое уже давно знакомы:

Атрей – А

Брок – Б

Мимир – М

A: Oh, almost forgot... Brok, this is our new friend Mimir.

M: We've met. B: We've met.

A: Oh, why didn't you say so?

M: He knows why. B: He knows why.

M: I know why? B: I know why?

M: You know why B: You know why

О, чуть не забыл... Брок, это наш новый друг Мимир

Мы знакомы. Мы знакомы.

О, а почему не сказали?

У него спроси. Он сам знает.

У меня? Я знаю?

У тебя надо. Ты знаешь.

В оригинале Мимир и Брок озвучивают абсолютно одинаковые реплики. Однако, как я и сказал – в локализации этот момент был испорчен тем, что в оригинале, персонажи отвечают на реплики друг друга. А в локализации же, они почему-то отвечают на свои собственные реплики, и если поменять местами последние две реплики персонажей, то их пререкания обретут смысл.

Помимо всего прочего, одной из главных проблем локализации является то, что она на постоянной основе теряет часть харизмы оригинала. Атрей

промахивается по оленю, из-за того, что слишком торопился, и Кратос отчитывает его, после чего Атрей извиняется, признавая свою вину:

I'm sorry.

Do not be sorry. Be better.

Извини меня.

Не извиняйся. Стань лучше.

При переводе не так просто грамотно и красиво передать двойное “Be”.

Но в данном конкретном случае, это можно было бы сделать как:

Do not be sorry. Be better. – Не надо извиняться. Надо быть лучше.

По просьбе ведьмы главные герои отправляются в ее сад, чтобы набрать целебных растений для кабана, которого они перед этим подстрелили. Видя, как Атрей мучается, пытаясь вырвать из земли корень, Кратос протягивает ему его нож, который Атрей потерял во время погони за кабаном:

Would this help?

I've dropped it?

When you were chasing the animal.

What's wrong with me? If I'd... If I'd lost it then...

You did lose it.

Это поможет?

Я выронил его?

Когда гнался за животным.

Но как же так? Я... Я же не мог его...

Ты его потерял.

Перед тем как войти в свет Альфхейма – мира, где в скандинавских мифах живут светлые, и темные Альвы, Кратос отдает Атрею свой топор:

You're giving me your axe?

Im letting you hold my axe. It is not a gift.

Still.

Ты даешь мне свой топор?

Я даю тебе поддержать мой топор. Это не подарок.

Спасибо.

И в оригинале, и в локализации Кратос прямым текстом говорит Атрею что он дает ему свой топор лишь на время, и после заберет его обратно. Однако фразу Атрея Still, то есть «И все же», решили перевести как – «Спасибо».

Главные герои приплывают к статуе бога Тюра, стоящей посреди озера, на которой Атрей видит выгравированный рунами текст:

«Sacrifice your arms to the center of the water.» Throw our weapons into the water? Guess that won't be a problem for you.

«Пожертвуй свое оружие сердцу воды.» Бросить наше оружие в воду? Как тебе такое предложение?

В оригинале, обыгрывается тот момент, что топор Кратоса возвращается к нему в руку после броска. То есть Атрей говорит буквально о том, что если Кратос выкинет свой топор, для него это не будет особой проблемой, так как топор вернется к нему в руку.

Пробираясь по узкой пещере, главные герои видят кучу человеческих трупов, а также активированные ловушки, которые, судя по всему, и убили этих людей, из-за чего у них начинается диалог:

See the traps

Oh yeah! Lucky for us they set them all off.

Be grateful this stay dead.

Видишь ловушки?

Вижу! Нам повезло что они уже сработали.

Радуйся, что тут все мертвы.

Последняя реплика Кратоса посвящена тому, что некоторые трупы в игре могут оживать. Поэтому в оригинале он говорит:

Be grateful this stay dead. - Радуйся, что они все еще мертвы.

Локализаторы в данном случае применили синтаксическое уподобление.

Главным антагонистом игры является бог Бальдр, который не может ничего чувствовать, из-за что его мать Фрея, опасаясь за его жизнь после пророчества, полученного ей, когда Бальдр был еще ребенком, зачаровала его

так, чтобы он ничего не чувствовал, и не мог умереть. На протяжении всей игры при каждой встрече, Бальдр говорит главным героям, что как бы они не старались, как бы они не вредили ему – он ничего из этого не чувствует. В локализации слово – Feeling, перевели как – Ощущение:

But before I end this, I want you to know one thing... I can't feel any of this.

Но прежде чем ты умрешь, знай вот что... я ничего не ощущаю.

You can't win. I feel nothing, but you...

Тебе не победить. Я ничего не ощущаю, а вот ты...

Подобный перевод не вызвал бы особых нареканий, если бы примерно с середины игры локализаторы не начали переводить – Feeling, как – Чувства, что и подразумевалось изначально. В переводе использованы грамматические замены:

I can't taste. I can't smell. I can't even feel the temperature of this... this room.

Нет вкуса. Нет запаха. Я даже не могу почувствовать жарко здесь или... холодно.

Особенно когда мать Бальдра Фрея, говорит ему что она знает, как он себя чувствует:

I know that how you feel hasn't changed, but I want you to...

How... How I feel? How I feel?!

Я знаю твои чувства не изменились, но я хочу, чтобы ты...

Мои... Мои чувства? Мои чувства?!

На основе анализа перевода текста компьютерной игры God of War, а также приведенных примеров перевода, был сделан вывод о качестве перевода. Результаты анализа представлены на Рисунке 2.



Рисунок 2 – качество перевода компьютерной игры God of War

Как показывают результаты анализа перевода компьютерной игры God of War переводчики прибегали в основном к точному и буквальному переводу, которые в процентном отношении находятся в равных долях (43%). Стоит заметить, что из-за дословного перевода текста смысл высказываний зачастую терялся.

Анализ особенностей перевода компьютерной игры God of War показывает, что локализации данной игры была бы лучшей локализацией на свете, если бы не большое количество ошибок, вредящих погружению в игру. Уровень постановки, проработки сценария и персонажей игры не сопоставим с тем, что происходит в переводе и разрушает множество сцен. Достаточно привести перевод слова *boy* – сын, странное решение локализаторов, самостоятельно разорвавшее на части основную сюжетную линию, а также очень проработанную, и целостную историю, основанную на скандинавской мифологии, которая интересна сама по себе, и из которой можно много что подчерпнуть. Как и в *Horizon: Zero Dawn* здесь тоже присутствует много слишком свободного перевода, что иногда портит смысл повествования оригинала.

2.3. Особенности локализации видеоигры *Disco Elysium*

Действие *Disco Elysium* разворачивается в фантастическом мире Элизиума, созданном Робертом Курвицом и его командой задолго до разработки игры, который охватывает временной период в 8 тысяч лет. Современный период, в котором происходит игра, известен как «пятидесятые». Элизиум состоит из земляных массивов, называемых «изолами», которые разделяет Серость – загадочная соединительная масса, где нарушаются обычные законы реальности. Продолжительное пребывание в Серости может вызывать психические расстройства, а перемещение через неё считается очень опасным.

В *Disco Elysium* игрок управляет полицейским-алкоголиком, допившимся до полной амнезии, расследующим убийство в вымышленном городе Ревашоль. Цель героя – не только раскрыть преступление, но и вернуть воспоминания о своём прошлом и окружающем мире.

Для начала, надо бы разобраться с тем, какой язык в игре является оригинальным. Очевидным ответом будет что английский, однако все хитрости начинаются уже на данном этапе, и тянуться корнями к тому времени, когда игры еще даже не было в планах.

Основная часть студии ZA/UM была сформирована в Эстонии, откуда родом и ведущий сценарист и дизайнер студии – Роберт Курвиц. Первая книга по вселенной, а также мир игры писались изначально на эстонском языке, а потом термины переводились с эстонского, на английский.

Сама же игра создавалась сразу на английском, а не на эстонском языке. Однако в самой игре преобладает французский язык. Поэтому по умолчанию следует транскрибировать имена и названия по французско-русским правилам, а не по англо-русским: Judit Minot будет переводиться не как – Джудит Минот, а как Жюдит Мино.

Или, например – персонаж Oranje Disco Dancer – не «оранжевая танцовщица диско», а «Ораньская танцовщица диско», ведь она из Оранье, одного из регионов мира игры.

И это далеко не все. Текст игры любит подчеркивать разнородность встречающихся в ней персонажей, вкладывая в их речь слова из многих других существующих языков. Как например: irmão (португальский), Zsiemsk, Shest и Udachnaya Zemlya (славянские языки), fägäri (финский) и так далее.

В данном случае даже самый профессиональный переводчик может столкнуться с большими трудностями. Текст игры написан на английском, но в голове надо всегда держать транскрипцию с французского, следить за появлением слов на других языках, и помимо всего этого сверяться с терминологией, родившейся на эстонском, и отличающейся от английской.

Например, такое игровое понятие как – Pale. В игре это нечто, что заполняет пространство между материками. Слово многозначное – жить в Pale невозможно, исследовать опасно, и Pale медленно перемещается по игровому миру, изменяя пригодную для обитания территорию.

Переводя с английского, Pale означает «Бледность», либо «Предел» (Такое значение у слова Pale тоже имеется).

В эстонском же языке слово Pale звучит как Hall – «Серый». Команда переводчиков консультировалась с ZA/UM по этому поводу и выяснила, что разработчики заранее продумали часть терминов на русском. Pale/Hall – один из таких.

С разрешения ZA/UM и согласия Testronic «Бледность» стала «Серостью»* - команда игры подтвердила, что этот перевод очень хорошо ассоциируется с чем-то посредственным и заурядным. Заодно русский термин стал ближе к первоисточнику.

Так что можно со всей смелостью сказать, что языком оригинальной игры является английский. Однако при переводе не мешают знания о самых разных языках, не только английском.

*В игре можно встретить дальнобойщицу, которую в оригинале зовут – Paledriver, что можно перевести как «катающаяся по Серости».

Это является очень важной деталью персонажа – женщина рассказывает, что она возит грузы по таким местам, куда другие дальнобойщики не сунулись

бы не под каким предлогом. При встрече в игре она и сама словно Серость – ее разум постоянно блуждает где-то очень и очень далеко, а ее портрет в игре объят толи туманом, толи сигаретным дымом. «Бледность» от Pale можно отнести еще и к седине ее волос, ведь женщина уже очень стара.

Paledriver идеально дополняет образ женщины, прибавляя ей многогранности и просто интересно звуча.

В русской же версии не осталось никаких отсылок к Серости – там она стала простой дальнобойщицей.

В отношении русского перевода можно сказать, что он выполнен просто замечательно – текст такой же искрящийся и бойкий, как и в оригинале. Все социокультурные особенности, которые были представлены в оригинале, сохранились и в переводе. Важно то, что были адаптированы языковые шутки, которые включают в себя намеренные ошибки, нецензурную брань и неуместные слова.

Яркий пример – неловкая попытка главного героя пофлиртовать с первой попавшейся на его пути с утра женщиной. При провале данного действия, герой на ходу попытается сформулировать мысль «я хочу с вами переспать» и с похмелья выдает полную бессмыслицу. В попытке сказать одну из двух фраз (I want to f**k you/I want to have s*x with you) герой запинается и говорит что-то среднее, что звучит как полнейший бред, который вызывает у женщины хохот. Переводчики бережно перенесли данный конфуз героя на русский, подобрав очень удачный вариант — фразу на стыке двух других выражений, звучащую максимально абсурдно и смешно:

*I want to have f**k with you.*

Я хочу с вами перечпокнуться.

Главный герой получает бутерброд, доставшийся ему с большим трудом. Это не бутерброд – это великий трофей! Герой собирается съесть бутерброд объявляя:

Step back everyone, it's gonna get messy.

Все назад, сейчас будет крошево.

В обычном переводе фраза – get messy стала бы чем-то на подобии «сейчас тут будет бойня», или уж совсем на худой конец «сейчас здесь будет грязно». В переводе Testronic фраза превратилась в «крошево» - что просто идеально отражает боевой настрой главного героя по отношению к несчастному бутерброду, а также сущность самого бутерброда, который начнет крошиться под укусами нового хозяина.

Главный герой глуповато восторгается одним из персонажей, к которому он испытывает иррациональную симпатию, словно романтичная школьница, запавшая на красавца одноклассника.

He's so different.

Он такой не такой.

В обычном переводе: «Он такой необычный». В переводе Testronic неловкость ситуации как нельзя лучше подчёркивается девичьим кокетством. Читая текст перевода, может создаться такое впечатление что персонаж сейчас глуповато захихикает и мечтательно уставится в потолок.

Во время допроса главной подозреваемой по делу, она рассказывает, как девушки реагируют на татуировки возлюбленных в постели:

*«And the woman goes like...» She points at the air with her sharp-nailed finger, picking out an imaginary tattoo-star. «What was *this*, baby?»*

*«И тут женщина такая... – Она указывает острым ногтем куда-то в воздух, на воображаемую звезду с татуировки. — Зая, а *это* что такое?»*

В обычном переводе baby перевели бы как банальное «малыш», что без проблем бы вписалось в контекст перевода данного конкретного случая. В переводе же Testronic используется не такое очевидное слово - «зая», что добавляет уютности воображаемой сцене в постели, прибавляя красок образу воркующей девушки.

При беседе с двумя постаревшими товарищами, со сложными взаимоотношениями – они не то чтобы друзья, но они столько пережили вместе, в том числе были боевыми товарищами во время одной из войн, так что и врагами уже не могут считаться. Можно назвать их заклятыми друзьями. Во

время разговора с ними главный герой может подметить в слух, что один из них что-то утаивает, после чего встречается второй:

«Of course he's holding back.» The carabineer crosses his arms. «His mouth is so full of Union prick he can't even speak properly.»

*«Конечно, он что-то недоговаривает, — скрещивает руки на груди карабинер. — Ел***ов профсоюзных в рот набрал, вот они ему говорить-то и мешают».*

В обычном переводе слово prick могли бы перевести как «ч***н». Testronic же при переводе использовали более красноречивое слово, дополнительно применив прием перемещения.

Слова в предложении были переставлены, дабы текст перевода звучал более естественно для насупившегося грубоватого старика – как описывает его образ игра он «стоит гордый, нестигаемый и одинокий, как потрескавшаяся мраморная статуя».

При разговоре с простушкой о ее муже, тело которого было найдено некоторое время назад на причале, она начинает подозревать что-то неладное, ведь полиция не обращается к простым людям без особой необходимости.

«Is this about Victor, my husband? Is he in some kind of trouble again? I can come pick him up in the station if that's what...» <...> «He... has a problem with drinking. And so he... disappears every now and then.»

«Что, опять Виктор набедакурил? Благоверный мой? Если надо его из участка забрать, так я схожу...» <...> «Он... бывает, любит поддать. Так что его частенько не доищешься».

Фразы женщины – *«Is he in some kind of trouble again?»*, *«He... has a problem with drinking.»* могли бы перевести банально как «Он опять во что-то ввязался?», «У него... проблемы с алкоголем», они бы без проблем вписались в данный контекст. Вместо этого Testronic, посредством применения грамматической замены, вкладывают в уста простолюдинки такие просторечные слова как: «набедакурил», «благоверный», «поддать». А вместо

«исчезает время от времени» она говорит «его частенько не доищешься», что доносит ту же самую мысль, но более естественно для этой женщины.

В моменты, когда игра ударяется в метафоры и начинает играть с описательными прилагательными, перевод от Testronic все это бережно сохраняет, а читать его также приятно, как и оригинал:

Concentration makes you squint your eyes. Your name should be deep gold and orange, like a forest fire looming on the horizon, but mixed with the stench of liquor rising from your breath. You're two steps closer to it, but there are still many to go...

Ты щуришься, фокусируясь. Тебе нужно имя насыщенно-золотое с рыжиной, как лесной пожар на горизонте, но чтоб к нему примешивался алкогольный смрад твоего дыхания. Ты уже сделал к нему пару шагов, но впереди еще так много...

Приведенный выше пример является синтаксическим уподоблением.

Перейдем же к тому, что творится в голове у главного героя – к навыкам. В игре навыки представлены как отдельные личности в голове у главного героя. Одним из таких навыков является Драма. Драма означает актерское мастерство, так что в оригинале у него* иногда проскакивают такие шекспировские словечки, как например *sire*, *'tis* или *'twas*. В переводе Testronic Драма иногда уходит во все тяжкие, постоянно говоря театральным сленгом:

No way. She's more. She can make decisions.

Свежо предание, а верится с трудом. Ей роль крупней отведена — решенья принимать.

*You should adopt one of those welkins as your *persona*. No longer a mere man — but a welkin.*

*Один из этих фэльвов пусть *личность* вашу воплощает. Теперь не просто человек вы — фэльв...*

*'Twas stolen by some *artist*, surely. Best to pin the blame on them. Everyone *knows* you can't trust artists.*

*Сие должно быть очевидно: украдено оно *артистом*. «Не доверяй артисту» — знает каждый.*

Однако иногда в переводе Testronic Драма как будто забывает, что он находится на сцене. Оба следующих примера находятся в одном диалоге, так что это больше похоже на ошибку, а не на намеренный ход:

Odd... He doesn't seem to be lying, but there's something off here.

Странно... похоже, что он не врет, но все равно здесь что-то не так.

So that's what it was, before! Him hiding something. He tries to make it look like he's a big deal in the Union and now the illusion is disintegrating before your eyes.

Так вот что это было! Вот что он скрывал. Он делал вид, будто он большой человек в профсоюзе, а сейчас эта иллюзия рассыпается у тебя на глазах.

Решение сделать Драму настолько драматичным было взято не с потолка: Драма говорит именно так с полного одобрения ЗА/УМ. Данный аспект перевода является еще одной чертой, предложенной разработчиками. Однако если в случае оригинала по нему можно без особых проблем пробежаться взглядом, хоть театральная нотка почти не читается, то в случае перевода местами местами очень сложно продираться через всю эту театральность. Сложно сказать – хорошо это, или нет.

*в оригинале все навыки главного героя мужского пола. Так что и драма, и риторика и эмпатия все употребляются с местоимением «он».

Также не стоит забывать про говорящие имена, присутствующие в игре. В игре есть персонаж по имени Jouse – женщина, занимающая высокую должность в корпорации, и предпочитающая строгий, деловой, и даже немного сухой стиль общения. Все это контрастирует с ее полным именем Rejouce («Ликовать»), созвучным с чистым, добрым, вечным.

В своих дневниках Testronic рассказывали, что они пытались сохранить каламбур: так появились такие варианты как Лада/Услава и Рада/Отрада. Однако команда переводчиков посчитала, что в этих именах слишком много славянизма, тогда как в игре Jouse говорит с явным британским акцентом. После некоторых раздумий родился третий вариант - Ада/Отрада.

Локализаторам данный вариант приглянулся: каламбур на месте, а имя Ада звучит очень под стать персонажу — строго, сухо и интернационально. Однако, когда команда переводчиков решила поделиться данным вариантом в соцсетях, сообщество это не оценило. Среди прочего подписчики говорили, что из-за вольностей Testronic им будет труднее искать информацию в Сети: российским геймерам может показаться, что Joose и Ада — это разные люди.

Testronic прикинула, что каламбур с именем не является такой уж важной чертой персонажа, а появляется лишь в необязательном коротком диалоге. Так что после отзывов аудитории имя Joose перевели посредством транслитерации, а тот отрезок, где она рассказывает о своём полном имени как о чём-то слащавом, скорректировали.

А как же тогда быть с персонажем, которого в оригинале зовут — Egg Head? Это один из группы подростков, которые любят потрясти головой под громкую музыку, а на портрете в диалогах он сияет лучезарной лысиной. Раз он лысый, а в оригинале его зовут Egg Head то логично перевести его имя на русский как — Яйцеголовый, да?

А вот как бы не так.

На самом деле Egg Head не имеет отношения к яйцу или лысой голове. Персонаж обожает, диджея Арно ван Эйка, а его имя — это искажённое Eusk-Head, что переводится как «фанат Эйка». И во время перевода необходимо отталкиваться именно от данного факта — он раскрывается в одном из диалогов с персонажем. Похоже на ситуацию с Джойс, но истинные корни Egg Head намного теснее вплетены в историю данного персонажа, что несколько уменьшает простор для лингвистических манёвров на русском языке.

Положение не простое: Egg Head ни коим образом нельзя переводить прямо — в этом случае либо придётся переписывать предысторию персонажа, либо один из подсюжетов превратится в полную бессмыслицу. В русский аналог Egg Head нужно вставить именно Эйка. Так родился Эй-Камон. Как и Egg Head, Эй-Камон при первом знакомстве с персонажем подбивает к неверному выводу: кажется, что это просто дружеская кличка на основе Heu,

s'ton, ставшая прозвищем. Однако в ходе дальнейшего знакомства с персонажем вскрывается та самая созвучная подноготная про ван Эйка.

Ещё один интересный момент связанный с говорящими именами – подростки Cuno и его подруга Cunoesse. Очевидно, окончание -esse подразумевает, что Cunoesse – это тот же самый Cuno, только женского рода. В игре они словно две половинки одного целого.

В этом смысле перевод попадает точно в цель: парочку называют Куно и Куна. Да, можно было бы использовать и прямолинейное «Кунесса», что так же успешно выполняло бы подобную же смысловую задачу, но «Куна» звучит интереснее для русского уха и словно лишается фонетической скованности.

Впрочем, подавляющее большинство имён и терминов переведены настолько удачно, что к ним сложно придраться. Например:

Выдающихся просветителей в мире игры называют Innocence («Невинность») а также производными вроде почтительного обращения Her Innocence («Её Невинность»). В русской версии аналогом этого стало слово «светоч», у которого имеется близкое значение. Книжная возвышенность в «светочи» тоже на месте.

Pig о полицейском означает презрительное «коп» или «мусор» – это вполне простая задача. Не такая простая задача – The Pigs, женщина, помешанная на полицейских, и собирающая предметы, связанные с ними – значки, форму, и иногда табельное оружие, как например пистолет, утерянный главным героем. В русской версии ей дали прозвище «Мусорка» – происхождение и коннотации получаются идентичными.

На основе анализа перевода текста компьютерной игры Disco Elisium, а также приведенных примеров перевода, был сделан вывод о качестве перевода. Результаты анализа представлены на Рисунке 3.

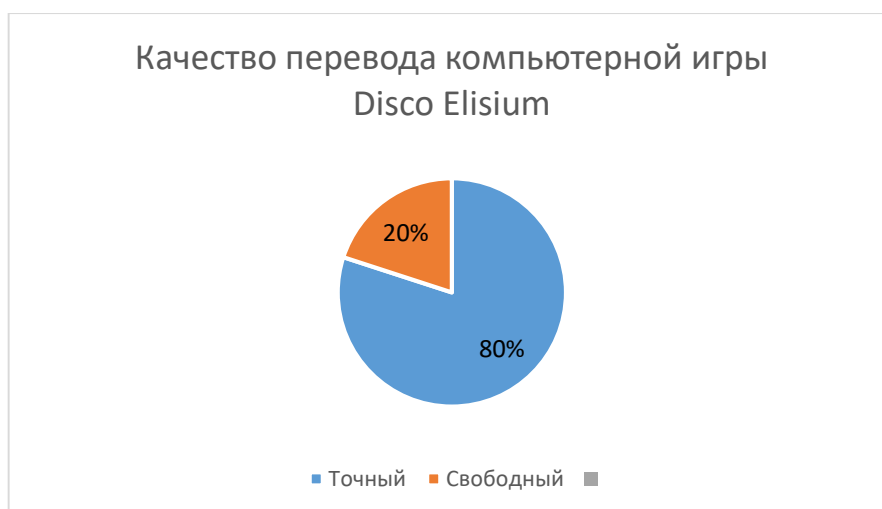


Рисунок 3 – качество перевода компьютерной игры Disco Elisium

Результаты анализа перевода показывают, что в компьютерной игре Disco Elisium буквальный перевод практически отсутствует, так как команда переводчиков напрямую работала с разработчиками, и советовалась с ними по поводу того, как лучше передать тот или иной смысл в переводе.

Если оценивать перевод в целом, особенно в сравнении с другими играми, то «русская» Disco Elysium – эталон, на который следует равняться. В компьютерной игре Disco Elysium слишком сложный, своеобразный и комплексный текст, однако переводчикам удалось передать все тонкие материи, обороты, мелкие шуточки и «душу» игры.

В целом можно сказать, что русскоязычные игроки ничего не теряют за исключением третьестепенных мелочей, которые не влияют на восприятие даже незначительных диалогов или характеров персонажей. В общем анализ перевода показывает, что это феноменальная работа и самый приятный подарок русскоязычным геймерам. По сравнению с двумя предыдущими играми, в Disco Elisium не так много озвученных реплик персонажей, так как все повествование в игре в основном ведется посредством текстовых диалогов. Но даже когда озвученные реплики встречаются нам – актерам озвучки нет необходимости укладываться в липсинк. Из-за этого, работа локализаторов становится в разы проще, ведь им не надо подгонять текст под липсинк.

Вывод по главе 2

В целом можно лишь похвалить локализаторов, переведивших данные игры на русский. Проанализировав в ходе исследования тысячи строк текста, можно с точностью сказать, что локализаторами была проведена огромная работа. Тексты игр были действительно качественно переведены на русский, с пониманием контекста и без путаницы в понятиях игр. Основной проблемой при переводе является необходимость укладываться в липсинк в двух, из трех выбранных в качестве материала игр, из-за чего перевод часто страдает. Все же некоторые недочеты повлияли на многие аспекты представленных в данном исследовании игр. Как пример можно указать трудности с переводом на русский слова “Boo” в игре God of War. Русский перевод данного слова полностью портит смысл повествования оригинала, и как было сказано выше – можно было бы подобрать более подходящий перевод.

В ходе проведенного исследования, и проанализированных текстов, было найдено много недочетов, и спорных моментов, некоторые из которых возникали непонятно как, и по каким причинам. В качестве примера можно взять многие моменты локализации игры Horizon: Zero Dawn, когда текст локализации местами полностью расходился с оригиналом по смыслу. Возможно, это связано с тем, что локализаторы недостаточно советовались с разработчиками игр, по поводу того, какой смысл они хотели передать в тех или иных моментах.

Что же касается локализации Disco Elisium то можно сказать, что локализация данной игры получилась самой лучшей из всех трех представленных в исследовании игр. На всем протяжении своей работы над локализацией игры, команда переводчиков напрямую работала с разработчиками и советовалась по передаче многих спорных моментов на русский язык. Также можно отметить еще раз, что локализаторам не надо было подгонять текст под липсинк, что дало им больше свободы при переводе.

Заключение

В ходе работы с теоретическими источниками по теме исследования и проведения анализа перевода текстов компьютерных игр и их официальную локализацию было выяснено, что локализация игр - это очень трудоемкий процесс, с огромным количеством подводных камней. Во время работы над локализацией игр надо учитывать много факторов, чтобы получилась действительно качественная локализация. Таких факторов как, например - бюджет проекта, отлаженная коммуникация между командой локализаторов и авторами видеоигры и т.д.

Помимо этого, локализация должна соответствовать всем трем типам эквивалентности, а также сохранять общность содержания оригинала и основные элементы содержания текста.

Однако часто локализаторские студии могут допускать ошибки во время локализации той или иной игры. Некоторые ошибки незначительны, и в основном не портят впечатление от игр. В то время как другие ошибки искажают смысл оригинала настолько сильно, что из-за этого игроки могут не так воспринять сюжет, и не понять посыл, который пытаются передать разработчики.

Подобные недочеты зачастую связаны с недостатком бюджета, а также с тем, что локализаторам нужно укладываться в очень сжатые сроки исполнения работы и подгонять текст под липсинк в случае, когда в игре присутствуют крупные планы персонажей. Это проблема одна из многих, по которой возникают основные ошибки локализации, и возможно одна из самых главных. Так в ходе проведенного исследования было выяснено, что в двух из трех игр (Horizon: Zero Dawn и God of War), представленных в исследовании, локализаторским студиям приходилось практически постоянно укладываться в липсинк.



Список использованных источников

1. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник ЮИМ. 2018. №2. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-kompyuternoy-igry-v-perevodovedcheskom-diskurse>
2. Архипов А.Ф. Письменный перевод с немецкого языка на русский язык: учебное пособие / А.Ф. Архипов. – М.: КДУ, 2008. – 336 с.
3. Дубовой С. Что такое локализация и чем она отличается от перевода? / С. Дубовой. [Электронный ресурс]. URL: <https://dtf.ru/flood/21327-chto-takoe-lokalizaciya-ichem-ona-otlichaetsya-ot-perevod>
4. Зеленько К.Р. Особенности перевода компьютерных игр с учетом специфики данного вида перевода / К. Р. Зеленько // Наука, образование и культура. — 2017. — № 5.
5. Зилев В.М. Локализация компьютерных игр и проблема её качества / В. М. Зилев, А. И. Сюткина. — // Молодой ученый. — 2015. — № 11 (91). — С. 1881-1884. [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/91/19886/>
6. Как локализуют игры [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=4548>
7. Копанев П.И., Беер Ф. Теория и практика письменного перевода / П.И. Копанев, Ф. Беер. – Ч. I, II. – М.: Высшая школа, 1986.
8. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) – М.: Высшая школа, 1990.
9. Кудрявский П.А., Тейс Г. Н. Руководство по локализации программ — Курск — Великий Новгород, 2004.
10. Латышев Л.К. Перевод: проблемы теории, практики и методики преподавания. М.: Просвещение, 1988.
11. Латышев Л.К. Технология перевода. Уч. пос. по подг. переводчиков (с нем. яз.). М.: НВИ-ТЕЗАУРУС, 2000.
12. Найда Ю. К науке переводить [Текст] / Ю. Найда // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. – М., 1978. – С. 115.

13. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения. [Электронный ресурс]. URL: <http://dailytelefrag.com/articles/read.php?id=1291&page=4> (Дата обращения: 03.08.04.)
14. Словарь Мультитран [Электронный ресурс]. URL: <https://www.multitrans.com>
15. Стрелковский Г.М. Научно-технический перевод [Текст] /Г.М. Стрелковский, Л.К. Латышев. – М., 1980.
16. Уточкин В. Особенности локализации игр на иностранные рынки // Хабр. [Электронный ресурс]. URL: <https://habr.com/ru/post/324496/>
17. Bernal-Merino M.Á. On the Translation of Video Games. — 2006. [Электронный ресурс]. URL: https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php
18. Cambridge dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org>
19. Costales A.F. Adapting humor in videogames localization. — 2011. [Электронный ресурс]. URL: https://www.researchgate.net/publication/244993185_Adapting_humor_in_videogames_localization
20. Disco Elysium wiki (ru) [Электронный ресурс]. URL: https://discoelysium.fandom.com/ru/wiki/Disco_Elysium_Вики
21. Disco Elysium wiki (en) [Электронный ресурс]. URL: https://discoelysium.fandom.com/wiki/Disco_Elysium_Wiki
22. Esselink B. A Practical Guide to Localization. –Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. — 2000.
23. God of War wiki (ru) [Электронный ресурс]. URL: https://godofwar.fandom.com/ru/wiki/God_of_War_вики
24. God of War wiki (en) [Электронный ресурс]. URL: https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_Wiki
25. O'Hagan M. Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT // EU-High-Level Scientific Conference Series

- MuTra – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings, 2005. P.76-88 [Электронный ресурс]. URL: http://translationconcepts.org/pdf/MuTra_2005_Proceedings.pdf#page=80
26. Horizon wiki (ru) [Электронный ресурс]. URL: https://horizon.fandom.com/ru/wiki/Horizon_Wiki
27. Horizon wiki (en) [Электронный ресурс]. URL: https://horizon.fandom.com/wiki/Horizon_Wiki
28. Mangiron C. Games without borders: The cultural dimension of game localisation. — 2015. [Электронный ресурс]. URL: https://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06_18.pdf
29. Oxford learners dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com>
30. Urban dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://www.urbandictionary.com>


Разработчик  Guerrilla Games


Издатель  Sony Interactive Entertainment
 PlayStation
PC (Windows)

Локализатор  СофтКлуб



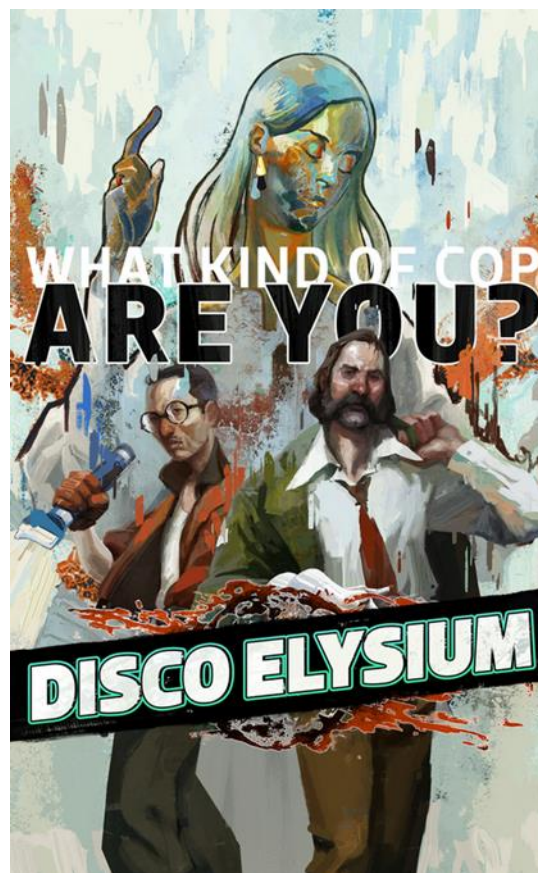
Разработчик  [Santa Monica Studio](#)

Издатель  [Sony Interactive
Entertainment](#)

 PlayStation PC (Windows)



Разработчик	 ZA/UM
Издатель	 ZA/UM
<u>Локализатор</u>	 Testronic





АНТИПЛАГИАТ
ОБНАРУЖЕНИЕ ЗАИМСТВОВАНИЙ

СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

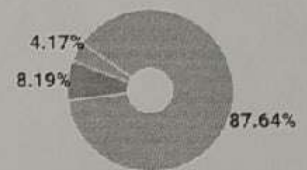
Красноярский государственный
педагогический университет им.
В.П.Астафьева

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Шабалин Александр Валерьевич
Самоцитирование
рассчитано для: Шабалин Александр Валерьевич
Название работы: «Особенности локализации компьютерных игр «Horizon Zero Dawn», «Disco Elysium», «God of War»
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: кафедра английской филологии

РЕЗУЛЬТАТЫ

ЗАИМСТВОВАНИЯ	8.19%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	87.64%
ЦИТИРОВАНИЯ	4.17%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%



ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 21.06.2022

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: Смирнова Анастасия Викторовна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

21.06.2022

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.

Отзыв

на выпускную квалификационную работу
студента группы Ю-Б18В-01 Шабалина Александра Валерьевича
«Особенности локализации компьютерных игр «Horizon: Zero Dawn», «Disco Elysium»,
«God of War»

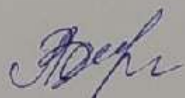
Выпускная квалификационная работа Шабалина Александра Валерьевича посвящена сравнительно-сопоставительному анализу контента англоязычных и переведенных на русский язык компьютерных игр «Horizon: Zero Dawn», «Disco Elysium», «God of War». Актуальность выбранной темы определяется востребованностью локализации на рынке переводческих услуг и необходимостью выработки теоретических и практических знаний по осуществлению качественной работы по локализации и переводу компьютерных игр. В центре внимания исследователя находятся переводческие приемы, раскрывающие различные решения локализаторов в отношении выбора способов перевода игрового текста средствами русского языка.

Работа построена логично. В теоретической части изучены основные понятия в рамках исследуемой темы. Автором определено понятие «локализация», выявлены трудности языковой локализации видеоигр; рассмотрены категории эквивалентности перевода; переводческие трансформации.

В практической части исследования представлены результаты лингвистического анализа переводов контента англоязычных компьютерных игр «Horizon: Zero Dawn», «Disco Elysium», «God of War». Корпус примеров, извлеченных из оригинальных и переводных игровых текстов, демонстрирует умение автора определять материал исследования. Выполненный Шабалиным А.В. анализ позволяет сделать вывод об умении интерпретировать переводческие решения на основе теоретических знаний. Выводы обоснованы и подкреплены статистическим анализом.

Работа удовлетворяет требованиям, предъявляемым к дипломным исследованиям по направлению подготовки 450302 «Лингвистика» (направленность (профиль) «Перевод и переводоведение») и демонстрирует высокий уровень сформированности общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций студента. С учетом выше изложенного дипломная работа может быть допущена к защите.

Научный руководитель:



Смирнова А.В., к.пед.н.,
доцент кафедры
английской филологии
КГПУ им. В. П. Астафьева

СОГЛАСИЕ

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

Я, Шабалин Александр Александрович
(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 локализации на уровне когнитивных и др. систем»
«Horizon: Zero Dawn», «Disco Elysium», «God of War»

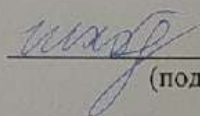
(название работы)

(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)


(подпись)