

УДК 811

ВЫБОР ПЕРЕВОДЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР

Борисова Инна Владимировна

- e-mail: ivb66@yandex.ru;
кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры
английского языка и профессиональной коммуникации;
Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации
125993, г. Москва, Ленинградский пр-т, д. 49, Российская Федерация;
доцент Департамента филологии;
Московский городской педагогический университет
129226, г. Москва, 2-ой Сельскохозяйственный проезд, д. 4,
Российская Федерация

Для цитирования

Борисова И. В. Выбор переводческих решений при локализации видеоигр // Российский социально-гуманитарный журнал. 2024. №3. URL: www.evestnik-mgou.ru

- Статья поступила в редакцию 14.05.2024
- Статья размещена на сайте 04.10.2024

СТРУКТУРА СТАТЬИ

Аннотация

Ключевые слова

Введение

Специфика видеоигрового дискурса

Соотнесение понятий «локализация» и «перевод»

Анализ переводческих решений при локализации видеоигры
«Half-Life 2»

Заключение

Литература

Article information

АННОТАЦИЯ

Цель. На примере видеоигры «Half-Life 2» выявить лингвистические трудности, с которыми сталкивается переводчик в процессе локализации компьютерных игр.

Процедура и методы. Автором проанализирован оригинальный англоязычный текст видеоигры «Half-Life 2» (хронометраж – 6 часа 12 минут) и две его локализованные русскоязычные версии (общий хронометраж – 12 часов 24 минуты). Были использованы следующие методы: контекстный анализ, сравнительно-сопоставительный метод, предпереводческий анализ, семантический анализ.

Результаты. По итогам исследования сделан вывод, что в локализованных русскоязычных версиях (от компаний «Valve» и «Бука») содержатся некорректные переводческие решения. Приведены примеры таких решений, проанализированы неточности. Графически представлено соотношение удачных и неудачных переводческих решений в русскоязычных версиях.

Теоретическая и практическая значимость. Результаты исследования могут быть использованы переводчиками при выборе наиболее эффективных стратегий адаптации контента к менталитету игроков, представляющих различные страны и национальности.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

адаптация текста, видеоигра, видеоигровой дискурс, локализация, перевод, переводческая ошибка

ВВЕДЕНИЕ

В эпоху постмодерна, когда информационные технологии непрерывно развиваются, появляется всё больше разновидностей компьютерных и мобильных устройств, веб-сайтов, приложений, а вместе с тем происходит цифровизация игр, перевод их в виртуальную реальность. Такой тип игр в современном обществе принято называть видеоиграми.

Актуальность исследования обусловлена широким распространением игровой индустрии по всему миру и, следовательно, необходимостью адекватно адаптировать видеоигры под реалии тех стран, которые не участвовали в их разработке. Целью исследования стало выявление лингвистических труд-

ностей, с которыми сталкивается переводчик в процессе локализации компьютерных игр.

Для достижения этой цели были поставлены следующие задачи:

1. определить специфику видеоигрового дискурса;
2. соотнести понятия «локализация» и «перевод», выявить типичные ошибки при локализации видеоигр;
3. проанализировать две русскоязычные версии видеоигры «Half-Life 2» с целью выявления некорректных переводческих решений.

Материалами исследования послужили оригинальный англоязычный текст видеоигры «Half-Life 2» (хронометраж – 6 часа 12 минут) и две его локализованные русскоязычные версии (общий хронометраж – 12 часов 24 минуты).

Объект исследования – процесс локализации видеоигры «Half-Life 2».

Предмет исследования – некорректные переводческие решения, применённые в процессе локализации видеоигр.

В работе применялись следующие методы исследования:

1. контекстный анализ, позволяющий изучить языковые единицы в рамках словосочетаний, предложений и текстовых фрагментов;
2. сравнительно-сопоставительный метод, включающий в себя сравнение русскоязычных и англоязычных вариантов игры;
3. предпереводческий анализ, необходимый для выявления доминант перевода и оценки адекватной передачи лексических единиц при переводе;
4. семантический анализ с целью обнаружения смысловых паттернов слов и ключевых идей текста.

Теоретическая значимость исследования заключается в пополнении научной базы актуальной на сегодняшний день информацией в области локализации видеоигр за счёт анализа и количественного сопоставления верных и ошибочных переводческих решений, выявленных в локализованных версиях видеоигры «Half-Life 2». Практическая значимость исследования нам видится в том, что его результаты могут быть использованы переводчиками при выборе наиболее эффективных стратегий адаптации контента к менталитету игроков, представляющих различные страны и национальности.

СПЕЦИФИКА ВИДЕОИГРОВОГО ДИСКУРСА

Информационный обмен в рамках любого дискурса может происходить в различных формах, включая использование вербальных и невербальных языковых элементов. Ситуативная интерпретация дискурса учитывает культурные, социальные, психологические факторы.

В данном контексте нас в первую очередь интересует видеоигровая разновидность дискурса, поскольку в современном мире информации ведущую роль играют «тексты гетерогенные – визуализированные, размещённые на цифровых носителях и актуализируемые на экране в виде мультимедийной дигитальной продукции» [3]. Й. Хёйзинга выводит определение игры как «некого поведения, осуществляемого в определённых границах места, времени, смысла, зримо упорядоченного, протекающего согласно добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы или необходимости» [8, с. 188]. Под виртуальной разновидностью игры (видеоигрой) Д. Гринспен подразумевает игру, «компьютерный код которой превращает идеи в богатые проявления визуального искусства, которые оживают на самых разных устройствах – консолях, компьютерах, планшетах и смартфонах» [12].

В России термин «видеоигра» часто является синонимичным термину «компьютерная игра». Единого подхода к использованию данных понятий нет. Однако исходя из того, что видеоигры могут быть запущены как с персональных компьютеров, так и с мобильных телефонов, консолей и других устройств, логично было бы предположить, что понятие «видеоигра» является более широким, поскольку подразумевает возможность осуществления этого вида деятельности с различных технических устройств.

Для видеоигрового дискурса характерны следующие черты виртуального дискурса:

1. Относительная анонимность, поскольку игрок при создании своего персонажа даёт ему уникальный никнейм и иногда придумывает внешность, за которыми может скрыть свою личность. Это приводит к оценке соперников и союзников по их навыкам, а не по внешности и поведению в реальной жизни. Стираются возрастные границы и социальный статус. Формируются новые внутриигровые сообщества (гильдии), где важны лишь навыки игры и виртуального взаимодействия.

2. Возникновение новой картины мира и языковой личности геймера, которые впоследствии проявляются в поведении человека вне игры.

3. Слияние письменной и устной речи. В общении с другими геймерами в письменной форме через сообщения во внутриигровом чате человек фиксирует устную неофициальную речь в письменном виде.

4. Размытие пространственно-временных границ. В видеоигры играют люди со всего мира, в связи с чем происходит контакт игроков из разных концов света. Стираются социокультурные, политические и экономические границы. Вместо них формируются совершенно новые границы видеоигрового дискурса.

5. Зависимость от технических возможностей [9, с. 75–77].

СООТНЕСЕНИЕ ПОНЯТИЙ «ЛОКАЛИЗАЦИЯ» И «ПЕРЕВОД»

Понятия «перевод» и «локализация» не имеют универсальных определений. Наиболее релевантными для нашего исследования нам представляются следующие определения: перевод – это «вид речевой деятельности, удваивающий компоненты коммуникации, целью которого является передача сообщения в тех случаях, когда коды, которыми пользуется источник и получатель, не совпадают» [6, с. 295]; локализация – это «адаптация переводимого текста к языку и культурному контексту страны, на язык которой делается перевод» [1, с. 42].

В настоящее время локализация прослеживается в трёх аспектах:

1. локализация цифровых продуктов;
2. любая творческая адаптация контента в контексте межкультурной коммуникации;
3. адаптация любых объектов и практик в процессе выхода компании или бренда на новые рынки [5, с. 19].

Следует отметить, что «перевод» в индустрии видеоигр чаще относится к готовому продукту или всему процессу адаптации игры для иностранного рынка, нежели к процессу переложения текста с одного языка на другой. «Локализация» же широко используется для обозначения различных задач, связанных с переводом и другими аспектами, а также означает прямой перевод оригинального текста на другой язык, подчас

без последующей интеграции переведённого контента в игру. «Многообразие языковой палитры, приверженность патриархальным укладам и специфический лингвокультурный фон каждой отдельно взятой страны» подчас затрудняют процесс межкультурной коммуникации [2, с. 195]. Именно поэтому создатели игр нуждаются в услугах не просто специалиста-переводчика, а специалиста-локализатора, которому предстоит провести серьёзную работу по адаптации аудио-, видео- и текстового внутриигрового и справочного контента, например, диалогов персонажей, пользовательского интерфейса, нормативных документов официальных сайтов видеоигр и т. д.

Кроме всего прочего, «при локализации видео игр необходимо принимать во внимание и морально-этический аспект» [11, р. 289]. В процессе проектирования и разработки игр создатели инкорпорируют в них свои культурно-идеологические ценности. Поскольку, играя в цифровые видеоигры, молодые люди «не только общаются друг с другом и весело проводят время, но и социализируются, обмениваются информацией», локализатору особенно важно отразить в контенте те ценностные ориентиры, которые составляют основу национальной идентичности конкретной страны [10, р. 363]. Это значимо ещё и потому, что игнорирование данного фактора «может привести к сбою в маркетинге и стимулировании продаж» [13, р. 107].

При столь серьёзной и объёмной работе, которую прodeлывают локализаторы видеоигр, неудивительно появление в их версиях ошибок и искажений, как и при любой передаче информации с одного языка на другой. В. Н. Комиссаров даёт определение переводческой ошибки как ошибки, «фактически дезинформирующей рецептора» и возникающей «вследствие неправильного понимания переводчиком содержания данного отрезка оригинала» [4, с. 242]. Он классифицирует переводческие ошибки следующим образом:

1. ошибки, представляющие собой грубое искажение оригинала;
2. ошибки, приводящие к неточной передаче смысла;
3. ошибки, снижающие стилистическое качество перевода;
4. нарушения обязательных норм языка перевода, не влияющие на эквивалентность [4, с. 242–243].

АНАЛИЗ ПЕРЕВОДЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГРЫ «HALF-LIFE 2»

Разрабатывавшийся пять лет научно-фантастический шутер от первого лица «Half-Life 2» в своё время произвёл фурор в компьютерно-игровой индустрии и получил множество хвалебных отзывов. Впервые на российском рынке «Half-Life 2» появилась в 2004 г. Локализацией видеоигры занималась «Valve Corporation», компания-создатель. Несмотря на то, что игра на русском языке была высоко оценена в России, на момент выхода в ней присутствовал ряд технических ошибок и неточностей перевода. Впоследствии это было отредактировано сторонними фанатскими патчами¹. Позднее игра была переиздана компанией «Бука». Новые локализаторы устранили ошибки первоначальной русскоязычной версии, а также переозвучили часть ключевых для сюжета персонажей, пригласив других актёров. Перейдём к сравнению оригинальной англоязычной версии «Half-Life 2» с двумя вариантами её локализации: версией «Valve», доработанной фанатами, и версией «Буки».

Сюжет «Half-Life 2» состоит из 14 глав. Рассмотрим некоторые названия, которые подверглись локализации. Название первой главы *Point Insertion* дословно переводится как *точка вставки* и означает место, куда может быть внедрено динамическое содержимое, которым является главный герой игры Гордон Фримен. На русский язык главу локализовали с названием *Прибытие*, что контекстуально имеет смысл, поскольку Фримен прибывает на вокзальную станцию после двадцати лет отсутствия, чтобы изменить постапокалиптический мир.

Название второй главы *A Red Letter Day* (*Большой день*) представляет собой идиому, означающую важное или счастливое событие, отложившееся в памяти человека. Для героев игры таким днём становится день возвращения Гордона, совпавший с датой планового использования нового телепорта.

Перевод названия третьей главы *Route Kanal* (*Через каналы*) является лексико-семантической трансформацией (модуляцией). Существительное *route* (*путь*) заменяется на предлог посредством выявления причинно-следственных отношений. Путь главного героя лежит через каналы, в связи с чем для со-

¹ Патч – информация, предназначенная для автоматизированного внесения определённых изменений в компьютерные файлы (прим. ред.).

отношения длины названия было решено провести подобную трансформацию.

К переводу, зависимому от контекста, можно отнести также название четвёртой главы *Water Hazard (Водная преграда)*, а именно перевод полисемантического слова *hazard*, имеющего в русском языке такие значения, как *опасность, риск, шанс, помеха*. В этой главе игрок должен преодолеть несколько плотин, чтобы оказаться в месте назначения, поэтому подобный перевод имеет смысл. Однако, поскольку по ходу движения герой сталкивается со множеством препятствий и врагов, соотнести *hazard* с *опасностью* тоже возможно. В таком случае на русском языке глава называлась бы *Опасные воды*.

В названии десятой главы *Anticitizen One (Нарушитель номер один)* используется неологизм с префиксальным образованием. *Anticitizen* – это термин, используемый завоевателями Земли для обозначения людей, отличающихся, по их мнению, девиантным поведением и не подчиняющихся установленным правилам. Каждому подобному нарушителю присваивается номер по степени опасности для Альянса.

При анализе перевода глав можно обнаружить следующие грамматические трансформации. В главе 11 *Follow Freeman! (За Фрименом!)* использовано опущение. Наиболее часто глагол *follow* переводится как *следовать за*, но, как и в ситуации с третьей главой, для соблюдения схожести длины английского и русского названий словосочетание было сокращено.

Далее проанализируем несколько примеров перевода реплик персонажей. Уже в самом начале игры используются две фразеологические единицы. Если идиома *rise and shine* переведена, согласно стилистическим канонам, как *проснитесь и пойте*, то редкий вариант идиомы *wake up and smell the coffee*, а именно *wake up and smell the ashes*, передан контекстуально. Вместо классического *раскрой глаза* локализаторы адаптировали фразу как *проснитесь, вас снова ждут великие дела*, делая упор на то, что именно главному герою игры предстоит разобратся с нависшей над миром угрозой.

По прибытии на железнодорожную станцию Фримен наблюдает картину, где сотрудник Гражданской Обороны (местный аналог полиции) изымает вещи у одного из граждан. Тот отдаёт чемодан, но, отойдя, ругается, используя междометие *jeez*, образованное от *Jesus Christ*. Поскольку в русском языке аналогичное междометие *боже*, по большей части, выражает восторг

и удивление, локализаторами было принято решение перевести его как ругательство *чёрт*.

В ситуации обучения игрока взаимодействию с окружающими предметами Барни в официальном переводе от «Valve» говорит Гордону «сложить *чего-нибудь* в кучу» («*Pile up some stuff to get through that window*»). В локализации «Буки» был использован приём конкретизации, и «*что-нибудь*» превратилось в «*ящик*» («Подставь *ящик*»), в связи с чем был изменён и перевод полисемантического выражения *pile up*, значение которого в данном случае было выведено контекстуально в зависимости от перевода слова *stuff*.

Схожий приём был использован в переводе фразы Аликс «Let me buy you a *drink*», когда девушка и главный герой стояли рядом с вендинговым автоматом. Если в локализации «Valve» произошла замена существительного на глагол («Давай я куплю тебе *выпить*»), то «Бука» вновь выбрала приём конкретизации, обозначив, что именно продаётся в автомате: «Давай я куплю тебе *воды*».

Отдельное внимание стоит уделить речам доктора Уоллеса Брина, Администратора Земли, транслирующимся через экраны в Сити 17, Нова Проспект и Цитадели для поддержания контакта с простыми жителями и дачи указаний подчинённым ему силам Альянса. В начале речи о человеческом инстинкте происходит замена обращения. Доктор Брин получил письмо от «обеспокоенного гражданина» (A Concerned Citizen), на которое собирается ответить в своём выступлении. Он благодарит человека, говоря: «Thank you for writing, *Concerned*». Однако в русском языке не распространены обращения к людям в виде причастий, поэтому при локализации вместо «*Обеспокоенного*» Брин называет адресанта просто «*Гражданином*».

Поскольку человечество, по словам Администратора, стоит на пороге бессмертия, жители Земли должны *пересмотреть* свои генетические потребности («It requires radical *rethinking and revision* of our genetic imperatives»). Посредством приёма генерализации два слова *rethinking* и *revision*, означающие одно и то же, были объединены в одно.

С инстинктом нужно «*нещадно бороться*». Именно так на русский язык перевели идиому *to fight tooth and nail*. Несмотря на то, что у данной фразеологической единицы есть аналоги в нашем языке (*биться не на жизнь, а на смерть / сражаться до по-*

следней капли крови), её перевод относительно контекста можно считать верным.

В обращении к гражданам, в котором Брин рассказывает людям о Гордоне Фримане, присутствует элемент модуляции при переводе понятия *magical thinking*. Так называемое магическое мышление представляет идею интеграции событий, которые не имеют причинно-следственной связи. Магическое мышление является разновидностью ошибочного мышления и распространённым источником неверных умозаключений. В данном контексте магическое мышление исходит от некоторых граждан, которые, по мнению Брина, избрали Фримана «мессией», что может изменить их мир. Брин считает это заблуждением, в связи с чем называет мышление граждан «следованием мифам».

Брин просит людей сотрудничать «охотно», используя в оригинале два синонима (*willingly, eagerly*), которые были переведены с использованием одной объединяющей их лексической единицей методом опущения. Он рассуждает о прошлом, когда Гордон работал в Чёрной Меже, а именно о его «недолгой работе» (*brief tenure*), где *tenure* было переведено как полисемантическое слово в зависимости от контекста употребления.

Проведя анализ достаточно удачных переводческих трансформаций, рассмотрим подробнее некоторые моменты, в которых перевод был выполнен, на наш взгляд, не совсем точно.

У межпространственной организации, поработившей Землю, в русских версиях есть два варианта названия. *The Combine* по своему контекстуальному значению объединителей называется *Альянсом*, но в версии «Буки» помимо этого варианта перевода встречается и версия с транскрибированием – *Комбайны*. Даже если с точки зрения переводческих трансформаций оба варианта возможны, подобная двойная интерпретация внутриигрового понятия может сбивать игроков с толку.

Примером неудачного перевода, несомненно, можно считать и локализацию физических терминов в обеих русскоязычных версиях, как в случае с фразой доктора Кляйнера, проверяющего работоспособность портала: «The massless field-flux should self-limit and I've clamped the *manifold* parameters to *CY* base and *LG orbifold*, *Hilbert* inclusive».

«Valve»: Поток безмассового поля самоограничивается. И я установил *Ц.И.* базу, *Л.Г.* сферочисленную, и функцию *Гильберта*.

«Бука»: Поток безмассового поля самоограничивается. Мне удалось подобрать верные параметры *манифольда* для базы Ц.И. и *орбиольда* Л.Г., включая функцию Гильберта.

Начать стоит с определения *manifold* и *orbifold*. *Manifold* – это топологическое многообразие, евклидово пространство. *Orbifold* же представляет собой хаусдорфово топологическое пространство, также называемое на русском орбиолдом или орбиобразием. В связи с этим опущение *manifold* при переводе в версии «Valve» и транслитерация в версии «Буки», а также перевод «Valve» термина *орбиолда* нельзя считать корректным. Аббревиатура *CU*, которую локализаторы перевели транслитерацией, не может считаться верной, поскольку расшифровывается как *Калаби-Яу* и отсылает к *Calabi-Yau manifold*, реально существующему термину из физики, переводимому как *многообразие Калаби-Яу*, названное в честь учёных Эудженио Калаби и Яу Шинтуна.

Вызывает вопросы момент, когда главный герой надевает защитный костюм – один из тех, которые носили учёные при работе в опасных условиях в Чёрной Мезе, лаборатории, где работали Фримен, Кляйнер и отец Аликс. Кляйнер говорит: «Well, Gordon, I see your HEV suit still fits you like a glove. At least the glove parts do». Локализация «Valve» с использованием генерализации в данном случае соответствует тексту оригинала: «Ну, Гордон, костюм по-прежнему сидит на тебе, как влитой. По крайней мере, некоторые части». Версия «Буки» на её фоне кажется бессмысленной: «Гордон, костюм сидит так, будто на тебя сшит. Ох. Он ведь действительно на тебя сшит». Если первая часть вопросов не вызывает, то при адаптации второй локализаторы опирались на значение используемой в предыдущем предложении идиомы, что неверно, поскольку конкретно этот костюм не имеет никакого отношения к главному герою и, скорее всего, был создан по стандартным размерам, в связи с чем доктор делает акцент именно на определённой подходящей Гордону по размеру части.

Связавшись с Барни, возглавляющим восстание, Аликс говорит, что отправит главного героя и своего робопса ему на помощь – «Gordon and Dog can head your way», но в переводе «Valve» («Гордон и Пёс тебя отведут») фраза приобретает иной смысл. То же происходит и со словами самого Барни. «I'll take all the help I can get» становится «Я приведу всю возможную помощь», будто мужчина собирается собрать всех повстанцев и

привести к Фримену. На самом же деле, находясь в эпицентре битвы, он говорит, что ему пригодится любая помощь.

Встретив наконец Барни, игрок замечает его затруднительное положение – мужчина скрывается от нескольких снайперов. Подчёркивая свою невыгодную позицию, он произносит: «*These snipers got me pinned down*». Барни *залёг под огнем противника*, но в неверной локализации «Valve» он говорит, что снайперы его «*подстрелили*», хотя ранений у него нет.

В дополнение к изложенному выше нами было выявлено следующее несоответствие. На протяжении всей игры к главному герою обращаются либо по имени, либо на *ты* / *вы*. Второй вариант является переводом полисемантического личного местоимения *you*. В связи с тем, что с Гордоном Фрименом лично знакома лишь пара человек, перевести в репликах части NPC² местоимение *you* как «*ты*» было довольно странным решением локализаторов, особенно при условии, что примерно с середины игры персонажи, с которыми игрок сталкивается впервые, используют исключительно уважительное обращение. Так, в самом начале игры, когда игрок оказывается в поезде, от первого встреченного им мужчины звучит фраза «*I didn't see you get on*» – «Я не заметил, как *ты* сел». При разговорах с другими NPC на станции они используют оба варианта: «Кроме *вас* на поезде никого не было?», «Не *пейте* воду», «Я смотрю, они и *твой* чемодан взяли!» и т. д.

Исходя из проведённого анализа текста оригинальной версии игры «Half-Life 2» и двух вариантов её локализации, нами было выявлено соотношение количества некорректных переводческих решений по отношению к общему числу проанализированных фрагментов текста в каждой локализации. Результаты получились следующими: в 1280 фрагментах варианта локализации «Valve» было обнаружено 52 фрагмента, переведённых некорректно (что составляет 4% от общего числа); в варианте локализации «Буки» – 35 ошибочно переведённых фрагментов (2,7% от общего числа). Полученные результаты для наглядности представлены ниже графически в виде секторных диаграмм (рис. 1, рис. 2):

² NPC – Non-player character, неигровой персонаж (прим. ред.).



Рис. 1 / Fig. 1. Выбор переводческих решений в локализации «Valve», шт. /
Choosing translation solutions in Valve localization, pcs



Рис. 2 / Fig. 2. Выбор переводческих решений в локализации «Буки», шт. /
Choosing translation solutions in Buka localization, pcs

Таким образом, сравнивая диаграммы на рисунках 1 и 2, можно сделать вывод, что вышедшая позднее локализация «Буки» является более адекватной и качественной в плане адаптации текста, поскольку содержит меньшее количество ошибочных переводческих решений.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данном исследовании была выявлена специфика видеогрового дискурса, которая предъявляет особые требования к процессу локализации видеоигр. Было установлено, что понятия «перевод» и «локализация» не тождественны, поскольку понятие «локализации» включает в себя также элементы адаптации различных аспектов видеоигры. Процесс локализации можно считать исключительно важным в современном мире, где, несмотря на процессы глобализации и интеграции, национальная идентичность остаётся одним из важнейших факторов, определяющих представления о плодотворном сотрудничестве разных стран в политической, экономической и культурной сферах, поскольку она представляет собой «отождествление гражданина с определённой социальной общностью, коренится в групповом и индивидуальном сознании» [7].

В этой связи труд переводчика-локализатора может внести свою лепту в процесс взаимопонимания и взаимоуважения наций. Учитывая в своей работе лингвострановедческие традиции, он может сделать видеоигру не только привлекательным коммерческим продуктом, но и оригинальным контентом, способным вызвать положительный эмоциональный отклик целевой аудитории за счёт уважительного отношения к другим языкам и культурам.

На примере видеоигры «Half-Life 2» в её англоязычной версии и двух вариантах её локализации были рассмотрены различные приёмы перевода и проанализировано их качество на конкретных примерах. Наиболее эффективными переводческими трансформациями в обеих версиях можно считать конкретизацию, опущение, добавление и компенсацию. Выбор переводческих решений был спорным главным образом при переводе идиом, полисемических слов и эмотивов.

Выявление типичных переводческих ошибок, по нашему мнению, задаст правильный вектор дальнейшим практическим исследованиям в области локализации видеоигр с целью

создания теоретической базы для разработки академических курсов, необходимых будущим поколениям переводчиков-локализаторов. Это, безусловно, представляется важным, поскольку в современной реальности локализация видеоигр – трудоёмкий процесс, требующий от локализатора не только знания языка и культуры страны, но и широкого кругозора во всех областях технического и гуманитарного знания.

ЛИТЕРАТУРА

1. Батюкова Н. А. Многоязычная локализация в современном виртуальном пространстве // Образовательные технологии в виртуальном лингво-культурном пространстве: материалы IV Международной виртуальной конференции по русистике, литературе и культуре. Ереван: Лимуш, 2011. С. 42–45.
2. Борисова И. В. Локализация иноязычного контента как средство повышения эффективности межкультурной коммуникации // Российский социально-гуманитарный журнал. 2023. №4. С. 195–207.
3. Евграфова Ю. А., Новикова М. Г. Вербальный и звуковой компонент экранной «речи» // Вестник Московского государственного областного университета (электронный журнал). 2019. №4. URL: www.evestnik-mgou.ru (дата обращения: 23.04.2024).
4. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Альянс, 2013. 250 с.
5. Коптелова С. А., Руцкая Е. А. Лингвистические аспекты локализации видеоигр // Вестник Пермского университета. Серия: Российская и зарубежная филология. 2022. Т. 14. №3. С. 16–25.
6. Миньяр-Белоручев Р. К. Теория и методы перевода. М.: Московский Лицей, 1996. 207 с.
7. Национальная идентичность и патриотизм в условиях международных кризисов / А. В. Абрамов, А. С. Буров, Бхагват Джавахар Вишну, Б. А. Габдулина, А. Э. Джанаева, Калфаоглу Рабия, В. М. Капицын, Ким Чжуёнг, О. Ю. Кокурина, А. М. Костина, Е. Ф. Сергазин, Шао Цзянина, А. Е. Шапаров // Вестник Московского государственного областного университета (электронный журнал). 2022. №4. URL: www.evestnik-mgou.ru (дата обращения: 23.04.2024).
8. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / пер. Д. В. Сильвестрова. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. 409 с.
9. Часовский П. В. Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса: дис. ... канд. филол. наук. Челябинск, 2020. 233 с.

10. Dankov Y. A Conception of an Instrument Supporting the Design of Educational Video Games for Cultural Heritag // IFAC PapersOnLine. 2024. Vol. 58-3. P. 363–368.
11. Duin A. H., Pedersen I. Augmentation Technologies and Artificial Intelligence in Technical Communication. Designing Ethical Features. London; New York: Routledge, 2023. 282 p.
12. Greenspan D. Video Games and IP: A Global Perspective [Электронный ресурс]. URL: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html (дата обращения: 12.08.2024).
13. Pyae A. Understanding the role of culture and cultural attributes in digital game localization // Entertainment Computing. 2018. Vol. 26. P. 105–116.

ARTICLE INFORMATION

Author

Inna V. Borisova

- e-mail: ivb66@yandex.ru,
Cand. Sci. (Philology), Assoc. Prof.,
Department of English for Professional Communication,
Financial University under the Government of the Russian Federation
Leningradsky Prospect 49, Moscow 125993, Russian Federation;

Department of Philology,
Moscow City University
Vtoroy Selskohoziastvenny Proezd 4, Moscow 129226, Russian Federation

For citation

Borisova I. V. Choosing Translation Techniques for Video Games Localization. In: *Russian Social and Humanitarian Journal*, 2024, no. 3.

Available at: www.evestnik-mgou.ru

Abstract

Aim. On the example of the video game "Half-Life 2" to identify the linguistic difficulties faced by the translator in the process of computer games localization.

Methodology. The author has analyzed the original English text of the video game "Half-Life 2" (running time – 6 hours 12 minutes) and its two localized Russian versions (total running time – 12 hours 24 minutes). The following methods were used: contextual analysis; comparative method; pre-translation analysis; semantic analysis.

Result. Based on the results of the study, it has been concluded that the localized Russian versions (from Valve and Buka companies) contain incorrect translation solutions. The examples of such solutions are given, inaccuracies are analyzed. The ratio of successful and unsuccessful translation solutions in Russian versions is graphically presented.

Research implications. The results of the study can be used by translators in choosing the most effective strategies for adapting the content to the mentality of players representing different countries and nationalities.

Keywords

text adaptation, video game, video game discourse, localization, translation, translation mistake

References

1. Batyukova N. A. [Multilingual localization in modern virtual space]. In: *Obrazovatel'nye tekhnologii v virtual'nom lingvo-kul'turnom prostranstve: materialy IV Mezhdunarodnoi virtual'noi konferentsii po rusistike, literature i kul'ture* [Educational technologies in the virtual linguistic and cultural space: Proceedings of the IV International virtual conference on Russian studies, literature and culture]. Yerevan, Limush Publ., 2011, pp. 42–45.
2. Borisova I. V. [Localization of foreign language content as a means of increasing the effectiveness of intercultural communication]. In: *Rossiiskii sotsial'no-gumanitarnyi zhurnal* [Russian Social and Humanitarian Journal], 2023, no. 4, pp. 195–207.
3. Evgrafova Yu. A., Novikova M. G. [Verbal and audial components of the screen “speech”]. In: *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta (elektronnyi zhurnal)* [Bulletin of Moscow Region State University (e-journal)], 2019, no. 4. Available at: www.evestnik-mgou.ru (accessed: 23.04.2024).
4. Komissarov V. N. *Teoriya perevoda (lingvisticheskie aspekty)* [Translation theory (linguistic aspects)]. Moscow, Alyans Publ., 213. 250 p.
5. Koptelova S. A., Ruts kaya E. A. [Linguistic aspects of video game localization]. In: *Vestnik Permskogo universiteta. Seriya: Rossiiskaya i zarubezhnaya filologiya* [Perm University Herald. Russian and Foreign Philology], 2022, vol. 14, no. 3, pp. 16–25.
6. Minyar-Beloruchev R. K. *Teoriya i metody perevoda* [Theory and methods of translation]. Moscow, Moskovskii Litsey Publ., 1996. 207 p.
7. Abramov A. V., Burov A. S., Bhagwat Jawahar Vishnu, et al. [National identity and patriotism in conditions of international crises]. In: *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta (elektronnyi zhurnal)* [Bulletin of Moscow Region State University (e-journal)], 2022, no. 4. Available at: www.evestnik-mgou.ru (accessed: 23.04.2024).
8. Huizinga J. *Homo ludens* (Rus. ed.: Silvestrov D. V., transl. *Homo ludens. Chelovek igrayushchii*. St. Petersburg, Izdatel'stvo Ivana Limbakha Publ., 2011. 409 p.).
9. Chasovsky P. V. *Sotsiopsikholingvisticheskii analiz komp'yuterno-igrovogo diskursa: dis. ... kand. filol. nauk* [Sociopsycholinguistic analysis of computer-game discourse: Cand. Sci. thesis in Philology]. Chelyabinsk, 2020. 233 p.

10. Dankov Y. A. A Conception of an Instrument Supporting the Design of Educational Video Games for Cultural Heritag. In: *IFAC PapersOnLine*, 2024, vol. 58-3, pp. 363–368.
11. Duin A. H., Pedersen I. *Augmentation Technologies and Artificial Intelligence in Technical Communication. Designing Ethical Features*. London, New York, Routledge, 2023. 282 p.
12. Greenspan D. Video Games and IP: A Global Perspective. Available at: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html (accessed: 12.08.2024).
13. Pyae A. Understanding the role of culture and cultural attributes in digital game localization. In: *Entertainment Computing*, 2018, vol. 26, pp. 105–116.