

RU

Проблемы языковой локализации компьютерных игр при переводе на русский язык (на примере Half-Life 2 и Portal 2)

Бурнашева Л. Р.

Аннотация. Цель исследования – разработать алгоритм действий переводчика как один из подходов для повышения качества адаптации игр для русскоязычной аудитории на примере Half-Life 2 и Portal 2. В статье рассмотрены организационные, технические, контекстные и культурно-лингвистические аспекты, оказывающие влияние на процесс локализации. Проведен анализ переводческих трансформаций, таких как дословный перевод, семантические и прагматические изменения и их роль в достижении эквивалентности оригинального игрового опыта. Научная новизна заключается в разработке классификации локализационных проблем, алгоритма работы переводчика-локализатора, а также в выявлении типовых ошибок перевода, связанных с отсутствием полного контекста, ограничениями программного кода, культурно-лингвистическими различиями, для устранения которых предложены практические рекомендации. В результате выделены четыре категории проблем локализации (организационно-подготовительные, технические, контекстные и культурно-лингвистические) и предложен алгоритм профессиональной локализации видеоигр (АПЛВ), состоящий из четырех этапов (подготовительный – анализ проекта, непосредственно локализация, предрелизное альфа-тестирование и доработка, пострелизная доработка). Подчеркивается, что более глубокое понимание этапов языковой локализации и потенциально проблематичных аспектов процесса локализации в целом может в перспективе помочь улучшить качество результата локализации, что, в свою очередь, повысит удовлетворенность русскоязычных игроков и коммерческую успешность игры.

EN

Problems of language localization of computer games in translation into Russian (using the examples of Half-Life 2 and Portal 2)

L. R. Burnasheva

Abstract. The aim of the study is to develop an algorithm of translator actions as one of the approaches to improve the quality of game adaptation for the Russian-speaking audience, using Half-Life 2 and Portal 2 as examples. The article examines organizational, technical, contextual, and cultural-linguistic aspects that influence the localization process. An analysis of translation transformations, such as literal translation, semantic and pragmatic changes, and their role in achieving equivalence of the original gaming experience, is carried out. The scientific novelty lies in the development of a classification of localization problems, an algorithm for the work of a translator-localizer, as well as in the identification of typical translation errors associated with the lack of full context, software code limitations, cultural-linguistic differences, for the elimination of which practical recommendations are proposed. As a result, four categories of localization problems are identified (organizational and preparatory, technical, contextual, and cultural-linguistic), and an algorithm for professional video game localization consisting of four stages (preparatory – project analysis, direct localization, pre-release alpha testing and refinement, post-release refinement) is proposed. It is emphasized that a deeper understanding of the stages of language localization and potentially problematic aspects of the localization process as a whole can, in the future, help to improve the quality of the localization result, which, in turn, will increase the satisfaction of Russian-speaking players and the commercial success of the game.

Введение

Компьютерные игры – относительно молодой феномен, они сопровождают нас более восьми десятилетий, их история начинается на стыке 1939-1940-х годов, когда свет увидел ниматрон – первую в мире компьютерную игровую электронно-релейную машину, воспроизводящую ним (древнюю настольную математическую

стратегию) (Kasarakis, 2016, p. 2). За это время компьютерные игры стали крайне популярным видом массовой культуры и вышли за пределы исключительно развлекательной функции, начали оказывать значительное влияние на общественные и культурные процессы. Развитие игровой индустрии и распространение на международные рынки привели к появлению такого процесса, как локализация, которая по праву считается важнейшим этапом адаптации игровых продуктов – к культурным и языковым ожиданиям целевых рынков, что повышает приемлемость продукта для игроков и, следовательно, увеличивает его коммерческий успех. Актуальность темы исследования обусловлена несколькими факторами. Во-первых, востребованность локализации как инструмента адаптации культурно значимых текстов растет в условиях глобализации и увеличения числа компаний-разработчиков, выходящих на международный рынок. Во-вторых, низкое качество локализации, вызванное использованием машинного перевода, обращением к непрофессиональным переводчикам или специалистам, не знакомым с игровой индустрией, а также несогласованностью подходов, приводит к искажению смысла и снижению качества игрового опыта. В-третьих, в условиях роста спроса на профессиональную локализацию необходимо создание алгоритма, который поможет переводчикам-локализаторам работать эффективно и обеспечивать высокое качество адаптации игровых текстов, что в итоге способствует не только коммерческому успеху игр, но и развитию профессиональных стандартов в переводческой отрасли. Вышеперечисленные факторы делают данное исследование востребованным для теории и практики языкознания.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- проанализировать понятия «компьютерная игра» и «локализация»;
- классифицировать основные проблемы локализации;
- выявить проблемные тексты выбранных игр в соответствии с предложенной классификацией, провести анализ локализационных ошибок;
- определить наличие связи между локализационными ошибками и переводческими трансформациями;
- проанализировать существующие алгоритмы видеоигровой локализации и определить необходимые изменения и дополнения.

Материалом исследования послужили 149 оригинальных англоязычных текстов видеоигр Half-Life 2 и Portal 2 и их русскоязычные локализации, выполненные Buka Entertainment (63 текста отмечены как примеры успешной локализации, 86 – неуспешной).

В качестве справочного материала были использованы следующие словари и справочники:

- Большой энциклопедический словарь русского языка (БЭС). http://slovoonline.ru/slovar_ctc;
- Научно-технический словарь. <https://gufo.me/dict/scientific>;
- Толковый словарь Ефремовой. <https://gufo.me/dict/efremova>;
- Oxford Learner's Dictionaries. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com>.

Теоретическую базу составили работы, посвященные исследованию вопросов теории перевода, а именно вопросы сущности переводческой деятельности и корреляции ее с локализацией (Казакова, 2002; Сдобников, 2018; Малёнова, 2022) и трансформации текста при переводе (Бархударов, 1975; Chesterman, 2016). Важным аспектом работы является исследование природы локализации как адаптации контента для различных культурных и языковых групп с учетом специфики видеоигр (Esselink, 2000; Wardrip-Fruin, Harrigan, 2004; Díaz-Montón, 2007; Bernal-Merino, 2006; 2007; 2008; O'Hagan, Mangiron, 2013; Козуляев, 2015; Зинкевич, 2018; Саяхова, 2021). В исследовании также использованы работы, посвященные изучению вопросов природы и роли видеоигр в жизни человека (Murray, 2004; Денисова, 2010; Кузьмина, Сидоров, 2012; Kasarakis, 2016).

Дополнительно были учтены материалы авторов сайтов зарубежных и отечественных локализационных компаний, описывающие реальный опыт и руководства по локализации, что позволило уточнить современные подходы и тенденции в данной области:

- Красновид В. Перевод и озвучка игр: пособие для начинающих // Overclockers.ru. 2017. <https://overclockers.ru/lab/show/85979/perevod-i-ozvuchka-igr-posobie-dlya-nachinajuschih>;
- Ленский А. Ю. Как локализуют игры // Лучшие компьютерные игры. 2008. № 10 (83). <http://www.lki.ru/text.php?id=4548>;
- Тащиан М. Личный опыт: как стать переводчиком игр и к каким трудностям в работе готовиться // Нетология. 2022. <https://netology.ru/blog/05-2022-localizer>;
- Уточкин В. А. Особенности локализации игр на иностранные рынки // Habr. 2017. <https://habr.com/ru/post/324496/>;
- Alconost. Как локализовать игру? Пошаговое руководство // Habr. 2020. <https://habr.com/ru/companies/alconost/articles/527292/>;
- Timofejeva G. Translation and localization: What's the difference? // Lokalise. 2024. <https://lokalise.com/blog/translation-and-localization-difference/>;
- Yoccoz D. 5 Most Expensive Game Localization Mistakes // Level Up Translation. 2016. <https://www.leveluptranslation.com/single-post/five-most-expensive-localization-mistakes>.

Для решения вышеуказанных задач в данной статье применяются следующие методы: анализ научно-практических источников для систематизации существующих подходов к определению основных понятий исследования (компьютерная игра, видеоигра, локализация); метод произвольной выборки для отбора текстов из материала исследования; контекстно-семантический анализ для изучения зависимости текста от контекста; сравнительно-сопоставительный анализ для выявления расхождений между оригинальными и локализованными текстами; элементы количественного анализа для оценки частотности ошибок и успешных решений; метод классификации при систематизации проблем локализации и составлении алгоритма.

Практическая значимость исследования состоит в возможности использования его материалов в практике локализации или разработки компьютерных игр для повышения качества перевода и адаптации игровых текстов, а также в образовательных целях при обучении переводчиков и локализаторов работе с мультимедийными текстами. Кроме того, предложенный алгоритм локализации может служить базой для разработки стандартов и инструкций для переводчиков и редакторов, работающих с игровыми текстами, а классификация локализационных проблем поможет систематизировать сложные аспекты работы, упрощая процесс обучения и повышения квалификации специалистов.

Обсуждение и результаты

Компьютерные игры – это сложные мультимедийные продукты, сочетающие в себе программирование, сценарии, графику, музыку и актерское мастерство. Они влияют на мировую экономику, привлекают миллиарды игроков и создают новые формы взаимодействия. Игры не только отражают существующие культуры, но и создают новые субкультуры, включая уникальные лингвистические (сленг), визуальные (символика) и социальные элементы (геймерские сообщества). Как утверждает А. И. Денисова, «в современном мире компьютерные игры стали не только развлечением, но и носителем культуры... фиксируют современную мораль, этику, иллюзии, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей» (2010, с. 18). Помимо этого, компьютерные игры способствуют развитию разнообразных навыков: общения, стратегического мышления и дисциплины (Кузьмина, Сидоров, 2012, с. 83).

В языке параллельно функционирует и другая единица, обозначающая компьютерную игру – видеоигра, однако эти два понятия не синонимичны, хотя и очень близки. Словарные определения раскрывают их схожим образом: “computer game is a game played on a computer” (Oxford Learner’s Dictionaries); “video game is a game in which you press buttons to control and move images on a screen” (Oxford Learner’s Dictionaries). Русскоязычные словари подчеркивают прикладное значение компьютерной или видеоигры: «Компьютерная игра – это техническая игра, в которой игровое поле находится под управлением ЭВМ или воспроизводится на экране дисплея. Компьютерная игра – одно из основных и массовых применений микропроцессорной вычислительной техники, относящейся к досугу, воспитанию и образованию» (БЭС). Определение Научно-технического словаря: «Видеоигра – игра с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой. Некоторые видеоигры проверяют мастерство одного игрока, другие позволяют соревноваться двум или более игрокам. Графика высокого качества помогает создать хорошую имитацию мотогонок, футбола и других игр». Разницу между этими двумя понятиями можно сформулировать следующим образом: компьютерная игра – это видеоигра, но видеоигра – необязательно компьютерная игра, то есть понятие видеоигры гораздо шире. Несмотря на то, что понятие «компьютер» («электронное устройство, предназначенное для автоматической обработки информации посредством выполнения заданий, четко определенных последовательностью операций» (Толковый словарь Ефремовой)) относится к устройствам разного типа (суперкомпьютеры, мейнфреймы, мини- и микрокомпьютеры; примеры последних – стационарные и портативные ПК (ноутбуки, нетбуки, планшеты, КПК, смартфоны), игровые приставки, банкоматы и т. п.), компьютерной игрой традиционно называют игры, запускаемые на ПК. Прочие видеоигры чаще называют по типу используемого устройства: консольные, мобильные игры, игры для аркадных автоматов и пр. М. Бернал-Мерино (Bernal-Merino, 2006, p. 26) предлагает следующее функциональное определение видеоигры: интерактивный мультимедиа-продукт, создаваемый для развлечения, управляемый с помощью компьютерной периферии (клавиатуры, мыши, игровых контроллеров). Помимо уже упомянутых понятий, по отношению к видеоиграм применяются также термины «интерактивная драма» (Wardrip-Fruin, Harrigan, 2004, p. 19) и «кибердрама» (cyberdrama), которые подчеркивают цифровую природу видеоигр и факт необходимости вмешательства игрока в игровой конфликт, участие игрока в развитии истории за счет его уникальной реакции на внутриигровые события (Murra, 2024).

После того как игры стали распространяться по миру, постепенно нарождалась потребность в их локализации (в том числе языковой). Первые попытки предпринимались начиная с 1980-х годов: разработчики японской игры “Puck-Man” транслитерировали ее название (“Puck-Man”), но позже вернули оригинальное название во избежание нежелательного созвучия с нецензурным словом (O’Hagan, Mangiron, 2013, p. 49). Языковая локализация тесно связана с переводом, часто эти понятия даже используются в качестве синонимов, однако считается, что языковая локализация видеоигр – более широкое понятие и перевод является ее частью. Так, перевод – это «преобразование сообщения на исходном языке в сообщение на языке перевода» (Казакова, 2002, с. 9), а локализация – это «процесс лингвокультурной и технической адаптации продукта» (Саяхова, 2021, с. 70). Берт Эсселинк также вводит в определение локализации понятие локали (locale): процесс лингвистического и культурного преобразования продукта для соответствия целевой локали (стране/региону и языку), в которой он будет использоваться и продаваться (Esselink, 2000, p. 3). То есть локализация – комплексный и многослойный процесс, требующий особого внимания к взаимодействию различных аспектов игры, в том числе не относящихся к игре напрямую и зависящих от локальных ожиданий и требований (маркетинг, политика и т. п.) (Зинкевич, 2018, с. 137). Стоит подчеркнуть и различия в целях непосредственно перевода и языковой локализации: первый процесс направлен на передачу сообщения, идентичного исходному, стремится к эквивалентности содержания и формы, а локализация направлена на воспроизведение опыта, идентичного исходному (Timofejeva, 2024). Тем не менее не все исследователи согласны в принципе признавать существование

локализации как явления, утверждая, что качественный перевод, по сути, ничем не отличается от локализации, поскольку так же направлен на прагматическую, культурную адаптацию, а появление нового термина лишь бесосновательно множит переводческую номенклатуру и свидетельствует о низком уровне образования и компетентности нынешних переводчиков (Сдобников, 2018, с. 76). Но несмотря на подобные взгляды, употребление термина «локализация» можно считать вполне оправданным по отношению к работе с текстом видеоигры, так как разработка видеоигр, равно как и первые подходы к их лингвокультурной адаптации зародились в Японии, США и Европе, и, следовательно, понятийный аппарат соответствующих отраслей, которым оперируют разработчики и переводчики игр, также был разработан в тех же регионах. Тем не менее ввиду того, что в процесс локализации помимо переводчиков вовлечены участники различной специализации (например, издатели, разработчики, менеджеры проектов и т. д.), «отсутствует единое понимание сущности локализации, так как оно зависит в первую очередь от профессионального контекста, в котором употребляется данный термин» (Малёнова, 2022, с. 62). Поэтому можно дать следующую наиболее общую характеристику локализации: это ключевой процесс, позволяющий предоставить продукт в максимально приемлемой, адаптированной для целевых аудиторий форме с учетом языковых, культурных, политических, законодательных и др. особенностей письменного и аудиотекста, интерфейса и непосредственно игрового контента. Чем выше уровень локализации – тем выше удовлетворенность конечного потребителя и выше успешность (доходность) проекта. Таким образом, говоря о работе с видеоиграми, не вполне уместно уравнивать понятия «перевод» и «локализация».

Учитывая вышесказанное, можно говорить о конкретно языковой локализации как компоненте локализации в целом. Так как языковая локализация включает в себя перевод, она задействует те же основные переводческие стратегии и трансформации. Например, по Л. С. Бархударову (1975, с. 190-231), можно говорить о таких трансформациях, как перестановки (изменение порядка слов или частей текста), замены (лексические и грамматические, включая конкретизацию и генерализацию), добавления новых элементов, необходимых для понимания, опущения (удаление избыточных или несущественных элементов). Из зарубежных специалистов в области можно отметить Э. Честермана (Chesterman, 2016, р. 91-109), который в общем предлагает схожий набор трансформаций и, помимо прочего, разделяет их на три группы: синтаксические (дословный перевод, кальки, транспозиции и т. п.), семантические (конверсии, синонимия, антонимия, гипо-, гиперонимия и т. п.), прагматические (культурная фильтрация, изменение уровня эксплицитности, частичный перевод и т. п.). Независимо от используемой классификации переводческих трансформаций, применение некоторых из них или всех в комплексе в работе по локализации неизбежно для достижения максимальной эквивалентности не только на содержательном уровне, но и на уровне опытного, чувственного восприятия игрового продукта, аналогичного опыту и чувственному восприятию оригинального продукта. Но стоит отметить и тот факт, что выделяют разные уровни локализации: коробочная (поверхностная); локализация интерфейса; текстовая; с озвучиванием; графическая (избыточная); глубокая (культурная) (Уточкин, 2017). Следовательно, и подход к работе с текстами, и комбинация трансформаций будут различаться от проекта к проекту в зависимости от требований заказчика.

Говоря непосредственно о проблемах языковой локализации видеоигр, нужно отметить, что на сегодняшний день не существует единого перечня потенциально проблематичных аспектов локализации. Разные источники освещают этот процесс с разных точек зрения в зависимости от специализации авторов. В основном все сходится в критичности этапов лингвокультурной адаптации текста игры и редактуры. Анализ существующих источников по данной тематике позволяет прийти к следующей классификации проблем языковой локализации видеоигр, состоящей из четырех основных категорий:

1. Организационно-подготовительные проблемы

1. Исключение локализации из процесса разработки или ее планирование как последнего этапа гейм-производства (Yoccoz, 2016).
2. Выделение малого бюджета на локализацию (Yoccoz, 2016).
3. Сжатые сроки работы (Ленский, 2008).
4. Обращение к непрофессиональным переводчикам или переводчикам, не знакомым со спецификой игровой локализации (Yoccoz, 2016).
5. Предоставление заказчиком недостаточного количества опорных материалов или их неподходящее качество (как то: путаница в локализационных таблицах, недостаточный объем рекомендаций по переводу отдельных сегментов, а также путаница в рекомендациях или их отсутствие, отсутствие частей текста, подлежащих переводу) – то есть работа практически «вслепую» (Ленский, 2008). Результатом может стать, например, бессвязный текст диалогов.
6. Предоставление файлов, в которые внедрены текст, звук, графика оригинала, что осложняет работу с текстом игры, вынуждает тратить дополнительные ресурсы на распаковку и систематизацию текстовых файлов (Ленский, 2008).
7. Отсутствие (иногда) коммуникации между переводчиками, ответственными за разные части текста (Тащиан, 2022).
8. Пропуск стадии составления глоссария (Ленский, 2008).
9. Пропуск стадии/й редактуры и/или корректуры (Ленский, 2008).
10. Постоянный контроль и вмешательство заказчика в процесс (в некоторых случаях) (Ленский, 2008).
11. Невозможность (или пропуск) стадии тестирования, а следовательно, невозможность в полной мере оценить качество локализации до релиза игры. Результат – необходимость выпускать поправки и дополнения.

II. Технические проблемы

1. Ограничения программного кода по количеству символов, от чего зависит максимальный объем и полнота переводного текста, возможность морфологического и синтаксического согласования элементов текста (касается письменных текстов: интерфейс, субтитры, окна диалогов, описаний и пр. графические текстовые элементы) (Díaz-Montón, 2007, p. 7).

2. Временные ограничения, сказывающиеся на объеме и полноте переводного текста; при несоблюдении создаются неуместные паузы или происходит принудительная программная обрезка текстов (касается устных текстов).

3. Необходимость сопоставлять перевод с озвучиванием (липсинк) и субтитрованием (ограничение по символам) (Козуляев, 2015, с. 3).

III. Контекстные проблемы

1. Необходимость учитывать внешний контекст, на базе которого создана игра (фильмы, комиксы и т. п.) (Bernal-Merino, 2007, p. 3).

2. Зависимость содержания текста от внутреннего контекста (предметов обстановки, инструментов, игровой механики) (при этом работа без полного контекста – п. 1.5) (Díaz-Montón, 2007, p. 7).

IV. Культурно-лингвистические проблемы

1. Необходимость соответствия нормам переводящего языка и культуры.

2. Необходимость соответствия ожиданиям игроков (в плане языковых средств и культурной адаптации) (Bernal-Merino, 2008, p. 64).

3. Необходимость выбора стратегии перевода: доместикация или форенизация.

4. Необходимость сохранения образов и атмосферы оригинала (Bernal-Merino, 2008, p. 64).

5. Определение полноты локализации (перевод говорящих имен, сохранение игры слов и т. п.).

6. Учет существующих культурных реалий.

Как видно, основные проблемы могут возникнуть еще на стадии организации и подготовки работы по локализации и оказать сильное влияние на конечный результат. Правильная организация работы может снизить количество дальнейших проблем.

Основные проблемы Half-Life 2 (2004) и Portal 2 (2011) рассмотрены с позиции последних двух пунктов приведенной классификации: контекста, языка и культуры. Обе игры разработаны компанией Valve, составляют единую вселенную и представляют вызов для локализаторов из-за насыщенности текстов культурными и языковыми элементами, сложным юмором и отсылками, а также высокой зависимости значения текстов от контекста.

Так, общее соотношение выявленных локализационных проблем в обеих играх (149 проанализированных текстов) выглядит следующим образом: 55% – контекстный фактор, 27% – языковой фактор, 18% – культурный фактор. Говоря о положительных сторонах локализации, из 63 проанализированных текстов по 36,5% приходится на языковой и контекстный факторы, а 27% – на культурный фактор. Такое соотношение позволяет сделать промежуточный вывод, что манипуляции с текстом на языковом и культурном уровне реже приводят к ошибкам и чаще – к адекватному переводу, а наибольшее количество ошибок и меньшее – успешных переводов происходит вследствие контекстного фактора, что легко объяснить спецификой работы по локализации игр (Díaz-Montón, 2007, p. 7).

Имеет смысл продемонстрировать на примерах успешные переводческие решения по трем выделенным факторам с привязкой к (наиболее влиятельным в каждом случае) переводческим трансформациям (по Э. Честерману (Chesterman, 2016, p. 91-109)), которые в большей степени повлияли на положительный результат работы локализаторов.

Потенциально проблематичные тексты, связанные с контекстом, получили успешную локализацию в основном благодаря применению семантических трансформаций (78%), например, изменения тропа (появление оксюморона: “...unless a stalemate associate is present to press the *stalemate resolution* button” (Portal 2). / «...уполномоченному сотруднику нажать кнопку *выхода из безвыходной ситуации*») или изменения уровня абстрактности (переход к более конкретному понятию: “No, no! Careful, Lamarr! *Those are quite fragile!*” (Half-Life 2). / «Нет, нет! Осторожно, Ламарр! *Эти приборы очень хрупкие*»). Применение прагматических (13%) и грамматических (9%) трансформаций в данном случае незначительно.

Работа с языковым фактором при локализации осуществляется посредством грамматических трансформаций (96%), наиболее частотные из которых – это дословный перевод: “We remember the Freeman. We are coterminous” (Half-Life 2). / «Мы помним Фримена. Мы смежны»; и изменение структуры фразы: “You have chosen, or *been chosen*, to relocate to one of our finest remaining urban centers” (Half-Life 2). / «Сами вы его выбрали или его выбрали за вас, это лучший город из оставшихся».

При работе с культурным фактором локализаторы сталкиваются с необходимостью производить подстройку текста под культурные ожидания игроков в выборе лексических средств, а также фразеологических оборотов, трансформации афоризмов и т. п. Частотными трансформациями в данном случае стали семантические (65%), в меньшей мере прагматические (35%). В качестве примеров семантических трансформаций можно отметить парафразирование: “I’m telling ‘em, keep your pants on” (Portal 2). / «Я им говорю – подождите минутку». В качестве примера прагматической трансформации можно привести культурную фильтрацию: “...managing to rack on a few *pounds*” (Portal 2). / «...удалось набрать несколько *килограммов*».

Теперь стоит обратить внимание на потенциально проблемные игровые тексты, перевод которых нельзя назвать вполне успешным, и поэтому можно обозначить как ошибочные. Соотношение факторов, сопряженных с ошибками, следующее: из 86 текстов 68% ошибок связаны с контекстным фактором, 20% – с языковым,

12% – с культурным. Такое соотношение логично объяснить тем, что при локализации игры в условиях ограниченного контекста произвести верные переводческие манипуляции с меньшей вероятностью ошибки легче всего с собственно языковыми или культурно окрашенными единицами, значение которых не зависит от контекста.

При работе с контекстным фактором наибольшее количество ошибок повлекло применение семантических трансформаций (44%), из них наиболее «опасной» оказался прием парафразирования (21%). Например, реплика “Good. Now keep it close” (Half-Life 2) получила следующий перевод: «Хорошо. Держи это в секрете». Контексту употребления реплики будет соответствовать, однако, например, следующий дословный перевод: “Хорошо. Держи его при себе”, так как в этот момент происходит передача предмета главному герою. Другая реплика в переводе также несколько искажает контекст: “Oh, I like this guy” (Portal 2). / «Ох, какой парень». Ближе к ситуации был бы следующий вариант: «О, а он мне нравится».

Работа с языковым фактором, как и в случае с успешно переведенными текстами, осуществляется в основном посредством грамматических трансформаций (65%), а наиболее частотным приемом оказалось изменение структуры фразы. Например, “Vital signs are dropping” (Half-Life 2) перевели как «Состояние ухудшилось», изменив видовременную форму глагола. Ближе к оригиналу были бы следующие варианты: «Состояние ухудшается» или «Жизненные показатели падают». Дословный перевод грамматических конструкций также приводит к ошибкам: “Well, maybe it’s time I did something then” (Portal 2). / «Ну, может, в этот раз я кое-что сделал». Грамматически правильный перевод может выглядеть так: «Тогда, пожалуй, мне пора бы кое-что сделать».

Тексты содержащие культурные маркеры в большинстве получили прагматическое преобразование (70%), из них 50% приходится на частичный перевод, а именно транскрипцию (даже точное воспроизведение исходного фонемного состава), однако на уровне письменного текста это никак, естественно, не отражено. Например: “Internal stabilization teams deploy sterilizers in suspected infection blocks A5, A7, B2” (Half-Life 2). / «Отрядам охраны применить стерилизаторы в блоках с подозрением на заражение: A5, A7, B2 *(ei fav), (ei ‘sevʌn), (bi: tu:)». Думается, для русскоязычной аудитории гораздо более ожидаемым и приемлемым вариантом было бы следующее: «(а) пять, (а) семь, (бэ) два». Прием парафразирования привел к ошибкам в 20% случаев. Например, “Alright. Your funeral, pal” (Portal 2). / «Вот и славно! Устроим похороны» демонстрирует небрежение к идиоматическому выражению. Адекватный перевод мог бы принять следующий вид: «Ну, ладно. Твои проблемы, приятель».

В общем анализ Half-Life 2 и Portal 2 показал, что игровые тексты, содержание которых в большей мере зависит от контекста (в основном внутриигрового), реже всего получают успешные переводческие решения, что объясняется спецификой гейм-производства. Работа с текстами, содержащими, как правило, какие-то собственно языковые элементы (например, грамматические) и культурные особенности (например, фразеологию), чаще получает успешные переводческие решения, так как эти элементы текста легче всего идентифицировать.

Говоря об эффективности конкретных переводческих трансформаций и приемов, нельзя сделать однозначный вывод, что одни трансформации реже или чаще оказываются эффективными. Всё зависит от особенностей каждого отдельного случая – один и тот же способ решения локализационных проблем может как быть эффективным, так и приводить к ошибкам.

Выше была представлена классификация основных проблем локализации. Стоит сказать и о потенциальном алгоритме действий локализатора, который может помочь повысить качество результата переводческого труда, иначе – противостоять перечисленным проблемам (или хотя бы некоторым из них). Пока не существует единого алгоритма, а имеющаяся информация предоставлена в виде «пособий» и «руководств» практикующих переводчиков и компаний, специализирующихся на данном виде переводческой деятельности. Часто эти руководства обращены к массовому читателю с целью посвятить его в тонкости всего процесса локализации, к начинающим специалистам в этой области или к заказчикам с целью дать общее понимание процесса и построить конструктивный профессиональный диалог в дальнейшем. Характеристика деятельности переводчика ограничивается общими рекомендациями по типу «учитывайте контекст», «проверяйте себя на наличие ошибок».

Например, локализационная компания Alconost обращается к разработчикам игр и приводит следующий алгоритм локализации, состоящий из двух этапов:

Этап 1. Подготовка к локализации:

1. Исследование и анализ рынка.
2. Подготовка документации для локализации.

Этап 2. Непосредственно локализация проекта:

1. Выбор подходящей платформы для локализации.
2. Процесс перевода (выбор между машинным переводом, коллективным (краудсорсинговым) переводом, переводом своими силами (штатными переводчиками компании-разработчика или с помощью фрилансеров) и профессиональной локализацией (специализированной компанией)) (Alconost, 2020).

Компания GamesVoice обращается к начинающим локализаторам и описывает следующие этапы целостного процесса локализации, а не исключительно языкового ее аспекта:

Этап I: Разбор ресурсов и техническое тестирование – изъятие из игры всех текстовых и звуковых файлов и проверка работоспособности ПО для работы с текстом и звуком.

Этап II: Систематизация файлов и изучение лора – подготовка таблиц с комментариями, ознакомление с вселенной игры.

Этап III: Перевод и укладка текста.

Этап IV: Работа с актерами – кастинг, контроль записи реплик.

Этап V: Обработка звука – обрезка, очистка, перезапись, сведение и пр.

Этап VI: Сборка и генеральное тестирование.

Этап VII: Выпуск и продвижение (Красновид, 2017).

По представленным алгоритмам видно, что авторы рассматривают локализацию как целостный процесс, в котором языковая локализация выносится в отдельный этап без конкретизации действий переводчика, а основное внимание уделяется техническим и организационным аспектам работы. В связи с этим с опорой на упомянутые выше этапы можно предложить иной алгоритм – алгоритм профессиональной локализации видеоигр (АПЛВ), представляющий локализацию с позиции непосредственно переводчика, работающего в этой сфере.

Этап 1. Подготовительный – анализ проекта:

1. Ознакомление с локализационным пакетом, определение объема работы (письменные, устные, графические тексты, подлежащие переводу) и сроков.

2. Предпереводческий анализ – определение специфики игры, включая жанр, платформу, целевую аудиторию, культурные и языковые особенности, потенциальные проблемы с адаптацией некоторых текстов.

3. Выявление ключевой терминологии и стиливых особенностей. Создание глоссария и комментариев к текстам.

4. Выбор подходящей платформы для локализации (типа Trados, Phrase, Crowdin и т. п.).

Этап 2. Непосредственно локализация:

1. Перевод текстов с учетом внешнего и внутреннего контекста, составленного глоссария, культурного фона, реалий, отсылок, возможных культурно-правовых и технических ограничений и т. п.

2. Редактирование и корректирование выполненного перевода.

Этап 3. Предрелизное альфа-тестирование (в идеале – самим переводчиком или с его участием в процессе использования готового продукта в рабочей/тестовой среде) **и доработка:**

1. Лингвистическое тестирование (проверка на наличие ошибок перевода, соответствие перевода контексту, однородность и т. п.).

2. Функциональное тестирование (проверка корректного отображения текста, липсинка, удобочитаемость субтитров и т. п.).

3. Исправление недочетов, выявленных самим переводчиком в ходе альфа-тестирования, а также устранение замечаний заказчиков и бета-тестеров (сторонних тестировщиков).

Этап 4. Пострелизная доработка:

1. Анализ обратной связи после выпуска продукта и устранение вновь выявленных недочетов.

Данный алгоритм профессиональной локализации видеоигр (АПЛВ) предлагает структурированное описание деятельности переводчика на всех этапах языковой локализации игры. Подобный взгляд со стороны переводчика может быть полезен как инструмент для минимизации ошибок и повышения качества перевода. Применение алгоритма может способствовать созданию локализованных гейм-продуктов, максимально адаптированных к ожиданиям русскоязычной аудитории.

Заключение

Таким образом, можно прийти к следующим выводам. Языковая локализация компьютерной игры – часть целостного процесса локализации. Она близка к переводу, а именно включает его в себя и потому оперирует в том числе переводческими стратегиями и трансформациями. Грамотно выполненная локализация повышает удовлетворенность игроков и коммерческий успех игры. На качество локализации влияет множество факторов, которые нашли отражение в предложенной классификации основных проблем локализации, – от особенностей планирования, организации и технической реализации этого процесса до особенностей непосредственно работы с текстом на уровне контекста, культуры и языка. Анализ локализации игр Half-Life 2 и Portal 2 на предмет зависимости задействованных переводческих трансформаций и положительного или отрицательного результата как таковой взаимосвязи не выявил, однако позволяет сделать вывод, что перевод текстов, содержащих в основном языковые (например, особенности грамматики) или культурные (например, фразеологию) элементы чаще приводит к положительному результату, чем перевод текстов, зависящих от контекста. К сожалению, полностью исключить локализационные ошибки не представляется возможным ввиду специфики гейм-производства, однако можно предпринять попытки по снижению их количества, что привело к систематизации деятельности переводчика-локализатора и разработке алгоритма профессиональной локализации видеоигр (АПЛВ), который включил в себя четыре основных этапа: подготовительный, на котором происходит анализ проекта; непосредственно локализация; предрелизное альфа-тестирование локализованной игры с целью выявления слабых мест в переводе и последующая доработка; пострелизная доработка на основе обратной связи от игроков. Данный алгоритм может быть полезен при планировании работы по локализации игры в целом и дает возможность разработчикам ознакомиться с процессом локализации, а это потенциально может привести к изменениям в процессе разработки с тем, чтобы дополнительно оптимизировать работу переводчиков.

Исследование открывает перспективы для дальнейшего изучения лингвокультурных особенностей локализации, выявления новых проблем и разработки более детализированных подходов и рекомендаций для улучшения процесса перевода и адаптации игр, а также для проведения сравнительных исследований локализации игр на другие языки для выявления универсальных и специальных подходов.

Источники | References

1. Бархударов Л. С. Язык и перевод: вопросы общей и частной теории перевода. М.: Международные отношения, 1975.
2. Денисова А. И. Компьютерные игры как феномен современной культуры // Аналитика культурологии. 2010. № 18.
3. Зинкевич О. В. Локализация как процесс лингвистической трансформации структуры и содержания динамического текста // Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета. 2018. № 3.
4. Казакова Т. А. Практические основы перевода. English – Russian: учебное пособие. СПб.: Лениздат; Союз, 2002.
5. Козуляев А. В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. № 3 (13).
6. Кузьмина Г. П., Сидоров И. А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева. 2012. № 2-2.
7. Малёнова Е. Д. Перевод vs локализация: терминологическая дихотомия или естественная интеграция? // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова. 2022. № 1 (57).
8. Саяхова Д. К. Языковая локализация видеоигр: лингвокультурологический и когнитивно-прагматический аспекты: дисс. ... к. филол. н. Уфа, 2021.
9. Сдобников В. В. Новые тенденции в переводоведении // Казанский вестник молодых ученых. 2018. № 4 (7).
10. Bernal-Merino M. A. Challenges in the translation of video games // Revista Tradumàtica: Traducció i Tecnologies de l'Informació i la Comunicació. 2007. № 5.
11. Bernal-Merino M. Creativity in the Translation of Video Games // Quaderns de Filologia. Estudis literaris. 2008. Vol. 13.
12. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games // The Journal of Specialised Translation. 2006. Iss. 6.
13. Chesterman A. Memes of Translation. The Spread of Ideas in Translation Theory. Amsterdam – Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2016.
14. Díaz-Montón D. It's a funny game // The Linguist. 2007. Iss. 46.
15. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Amsterdam – Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000.
16. Kasapakis V. Pervasive Role Playing Games: Design, Development and Evaluation of a Research Prototype: PhD Thesis. Mytilene, 2016.
17. Murray J. From Game-Story to Cyberdrama // Electronic Book Review. 2024. <https://electronicbookreview.com/essay/from-game-story-to-cyberdrama/>
18. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization. Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2013.
19. Wardrip-Fruin N., Harrigan P. First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge: MIT Press, 2004.

Информация об авторах | Author information**Бурнашева Лия Рафаэлевна¹**¹ Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов**Liia Rafaelevna Burnasheva¹**¹ Saint Petersburg University of the Humanities and Social Sciences¹ burnasheva-liya@mail.ru**Информация о статье | About this article**

Дата поступления рукописи (received): 17.12.2024; опубликовано online (published online): 06.02.2025.

Ключевые слова (keywords): языковая локализация видеоигр; проблемы локализации игр; алгоритм профессиональной локализации видеоигр; переводческие трансформации; ошибки видеоигровой локализации; language localization of video games; problems of game localization; algorithm for professional video game localization; translation transformations; errors in video game localization.