

RU

## Особенности языковой локализации видеоигр серии “Resident Evil” на российском рынке: переводческий аспект

Хрущева Т. В., Ермоленко С. А.

**Аннотация.** Цель исследования - определить особенности локализации серии игр “Resident Evil” и доказать важность адекватной локализации для продвижения игрового продукта. В статье приведены основные составляющие локализации и выявлены ее виды и особенности, раскрыты понятия медийного текста, перевода и прагматической адаптации. Также в статье проанализирована локализация сюжетных составляющих двух игр серии “Resident Evil” на российском рынке. Научная новизна исследования заключается в использовании диахронического подхода при рассмотрении особенностей и анализе тенденций в локализации видеоигр серии. В результате выявлены и охарактеризованы основные особенности локализации данной серии на российском рынке, доказано, что качественная локализация способствует успеху продукта у целевой аудитории.

EN

## Features of Language Localisation of “Resident Evil” Video Games in the Russian Market: A Translation Aspect

Khrushcheva T. V., Ermolenko S. A.

**Abstract.** The study aims to determine the features peculiar to localisation of the “Resident Evil” game series and to prove the importance of adequate localisation for the promotion of a gaming product. The paper presents the main components of localisation and identifies its types and features, sheds light on the concepts of media text, translation and pragmatic adaptation. In addition, the paper analyses localisation of the plot components of two games from the “Resident Evil” series in the Russian market. Scientific novelty of the study lies in taking a diachronic approach to considering the features and analysing trends in localisation of video games of the series. As a result, the researchers have identified and characterised the main features of localisation of this series in the Russian market and have proved that high-quality localisation contributes to a successful reception of a product by the target audience.

### Введение

Актуальность проводимого исследования определяется тем, что в процессе глобализации и развития индустрии интерактивных развлечений локализация становится все более востребованным видом переводческой деятельности. Это обусловлено тем, что для обеспечения конкурентоспособности в условиях современного мирового рынка становится недостаточным лишь разработать и выпустить качественный цифровой продукт, необходимо также провести его адаптацию под лингвокультурные особенности целевой страны или региона. Кроме того, процесс локализации постоянно совершенствуется и развивается, что открывает новые возможности для его исследования.

Для достижения указанной цели исследования необходимо решить следующие задачи: во-первых, изучить содержание ключевых понятий и их применение; во-вторых, изучить видеоигры в контексте лингвистического исследования; в-третьих, провести анализ локализации серии видеоигр “Resident Evil” и выявить основные проблемы и сложности локализации; в-четвертых, установить, как выявленные проблемы влияют на восприятие и качество контента; в-пятых, предложить варианты решения проблем, где это возможно.

В процессе данного исследования были использованы следующие методы: описательный метод, сопоставительный метод, контекстуальный метод, метод сплошной выборки, элементы компонентного анализа, методы предпереводческого и переводческого анализа.

Теоретическую базу исследования составили труды таких ученых, как В. Н. Комиссаров (1990), Б. Эсселинк (Esselink, 2000), А. Белл (Bell, 1998) и др.

Взгляд А. Белла (Bell, 1998) на медиатекст в точности описывает те причины, по которым мы можем рассматривать видеоигры как вид медийного текста. Исследователь подчеркивает, что понятие медиатекста намного шире «традиционного представления о тексте как о связанной цепочке слов, напечатанной или же написанной чернилами на листах бумаги» (с. 3). А. Белл считает, что понятие медиатекста включает в себя речь, музыкальное оформление, звуковые эффекты, изображения и визуальные образы, и приходит к выводу, что медиатексты являются отражением технологий, которые используются для их создания.

Соотношение терминов «локализация» и «перевод» занимает умы многих исследователей. В лингвистическом дискурсе понятие перевода может включать в себя множество аспектов, и сам перевод, несомненно, подразумевает работу с культурно-лингвистическими особенностями как языка оригинала, так и языка перевода. В. Н. Комиссаров (1990, с. 55) говорит о таком важном аспекте перевода, как прагматика. В его понимании, это изменения, вносимые при переводе текста, с целью создать такой текст перевода, который будет учитывать индивидуальные особенности рецептора перевода и сможет достичь заданного коммуникативного эффекта.

Принимая во внимание трактовку понятия прагматической адаптации, предложенную В. Н. Комиссаровым, и ее важность при переводе, в рамках исследования особенностей перевода видеоигры как медиатекста мы используем понятие «локализация», которое происходит от понятия локали, которую Б. Эсселинк (Esselink, 2000) описывает как особую комбинацию из языка, способов кодирования информации и культуры, принадлежащих определенному региону.

Практическая значимость исследования состоит в том, что его результаты могут применяться практикующими переводчиками для усовершенствования переводческого процесса при локализации игрового продукта, а также могут представлять интерес для студентов лингвистических и переводческих факультетов языковых вузов.

## **Основная часть**

### ***Видеоигра как вид медийного текста***

Грант Тавинор (Tavinor, 2008) определяет видеоигру как визуально-цифровое произведение, созданное для развлекательных целей, которые достигаются за счет игрового процесса с соблюдением определенного списка правил (rule-bound gameplay) и интерактивного повествования. Очевидно, что видеоигра является интерактивным, аудиовизуальным медиапродуктом, что позволяет рассматривать ее в курсе лингвистического исследования.

Согласно определению М. Ю. Казак (2012), медиатекст или медийный текст – это «интегративный многоуровневый знак, объединяющий в единое коммуникативное целое разные семиотические коды (вербальные, невербальные, медийные) и демонстрирующий принципиальную открытость текста на содержательно-смысловом, композиционно-структурном и знаковом уровнях» (с. 32). Отметим, что видеоигра также характеризуется вербальными, невербальными и медийными семиотическими кодами и может быть представлена интегративным многоуровневым знаком, транслирующим открытость текста на различных уровнях.

Таким образом, видеоигра обладает множеством особых характеристик, которые не позволяют рассматривать ее только в рамках понятия «текст» в его общепринятом понимании и в контексте современного лингвистического исследования допускают ее рассмотрение как разновидности медиатекста.

Как медиатекст видеоигра также характеризуется жанровым разнообразием и может быть представлена художественным произведением потенциально любого литературного жанра или жанра игрового кино (Кузьменко, 2020). При этом следует отметить, что жанровая принадлежность игрового продукта является важным регулятором, который, с одной стороны, определяет ограничения при воплощении замысла авторов, а с другой – прогнозирует ожидания реципиентов от того или иного текста. Более того, жанровая принадлежность имеет значение и с точки зрения переводческой деятельности, оказывая влияние и внося определенные ограничения в процесс перевода.

Следовательно, мы можем говорить о том, что видеоигра может считаться частью современного лингвистического исследования, являясь разновидностью медиатекста и действительно актуальным феноменом на пересечении таких наук, как информатика, лингвистика и переводоведение.

### ***Понятие локализации***

В рамках данной исследовательской работы, рассматривая локализацию в контексте лингвистического исследования, мы вслед за Б. Эсселинком (Esselink, 2000) определяем ее как процесс адаптации продукта под языковые и культурные особенности и нужды целевой аудитории или локали, где он будет продаваться и использоваться.

Соотношение терминов «локализация» и «перевод» является предметом как академических споров, так и разногласий не только в среде профессиональных переводчиков, но и среди переводчиков-любителей (Анисимова, 2018). При этом очевидно, что эти понятия связаны между собой неразрывно.

Трактовка понятия прагматической адаптации В. Н. Комиссарова (1990) важна для нашего исследования, тем не менее, говоря о переводе видеоигр, мы склоняемся к использованию термина «локализация», так как перевод и все его аспекты и составляющие являются лишь частью объемного процесса адаптации видеоигры под нужды локали. Локализация требует более комплексного подхода, так как при локализации видеоигр

к локализации адаптируется не только сам текстовый контент, но и все остальные составляющие, например аудиодорожки, инструкции, юридическая документация, программное обеспечение и т.д. Поэтому, когда речь идет об адаптации медийных текстов, как правило, используется именно термин «локализация» как более широкий и включающий в себя как понятие перевода, так и понятие прагматической адаптации как части всего процесса.

### ***Перевод игрового текста***

В контексте переводческого аспекта локализации следует упомянуть одно принципиальное различие между локализацией программного обеспечения и видеоигровой локализацией, а именно тот факт, что языковая локализация видеоигр – это во многом творческий процесс, тогда как локализация программного обеспечения строится на клише.

А. Ф. Косталес (Costales, 2012, с. 6) полагает, что видеоигровая локализация является функциональным процессом, цель которого – в процессе перевода передать реципиентам языка перевода все возможности и особенности игры.

В целом процесс перевода видеоигр, являясь творческим процессом, включает в себя использование различных переводческих стратегий и множество средств перевода для сохранения образности и целостности текста, а также делает акцент на передаче функционального смысла: то есть учитывает скорость реакции игрока, обозначение следующего действия, а также то, что реплики часто непоследовательны и разбросаны по игре длиной от 6 до 14 часов.

### ***Трудности, с которыми сталкиваются переводчики во время процесса локализации***

Проанализировав работу переводчиков-локализаторов, мы выделили моменты, которые чаще всего вызывают трудности в процессе локализации. К ним прежде всего отнесем адаптацию игры слов и устоявшихся выражений; выявление культурных отсылок и особенностей, их перевод и адаптацию под язык перевода; передачу эмоционального фона, окраски; передачу акцента (неизвестный в стране локализации региональный акцент обычно не передается).

Кроме того, в индустрии видеоигр появляется все больше проектов, у которых уже есть преданная фанатская база, зачастую требующая определенного перевода элементов игры, или проектов, основанных на фильмах и книгах, уже имеющих свою адаптацию на язык перевода. Тут также может возникнуть ситуация, в которой переводчику необходимо знать отсылки и аллегории из предыдущих частей игр или материалов, на которых они основаны. Такие ситуации в комбинации с разнообразием видеоигровых жанров создают необходимость использовать различные переводческие стратегии.

Как правило, если эти моменты не были учтены локализаторами и не были выявлены при проверке, это приводит к следующим недочетам в итоговом продукте: орфографические и пунктуационные ошибки; сильные искажения фраз; потеря или замена смысла при переводе; непереуведенные отрывки текста; вырезанные части текста; частичная потеря функционального стиля или его отсутствие (Семенов, 2016).

### ***Материал исследования***

“Resident Evil” (оригинальное японское название – “Biohazard”) – медиафраншиза японской компании “Capcom”, локализованная на русский язык как «Обитель Зла», включающая в себя 26 видеоигр, 9 фильмов, театральные постановки, серию комиксов и пр. Центром франшизы является серия видеоигр.

В 2002 году в России на экраны вышел фильм «Обитель Зла» по мотивам видеоигровой франшизы компании “Capcom”. Благодаря успеху киноленты в российском прокате видеоигровая франшиза обрела популярность среди русской аудитории игроков. Только после выхода кинофильма и приобретения аудитории в России “Capcom” начала работу по поиску студии, которой можно было бы доверить перевод игр на русский язык.

В качестве материала исследования были выбраны две игры серии “Resident Evil”:

- “Resident Evil 3: Nemesis” (1999);
- “Resident Evil 8: Village” (2021).

Данные части серии “Resident Evil” были выбраны неслучайно, они особенно интересны для анализа по следующим причинам.

“Resident Evil 3: Nemesis” (1999) имела особую историю локализации на российском рынке: несмотря на то, что игра вышла на все рынки мира еще в 1999 году, до российских игроков она дошла только в 2006 году, когда ее локализацией занялась одна из первых студий-издателей «Акелла». По предположению авторов исследования, сам выход игры на российский рынок был обусловлен успехом кинофраншизы «Обитель Зла». Кроме того, это первый из трех случаев за все время существования серии, когда какая-либо игра серии получала углубленную локализацию. А значит, помимо перевода физического носителя, текста и интерфейса, в данной игре есть дубляж и полный перевод сюжетной составляющей.

“Resident Evil 8: Village” (2021) интересует нас в первую очередь из-за того, что это самая новая часть серии на момент написания данной исследовательской работы, а значит все те результаты, что мы получим в ходе анализа, будут являться самыми актуальными. С “Resident Evil 3: Nemesis” (1999) восьмую часть серии связывает то, что это третий и самый последний случай углубленной локализации, а значит, что она также имеет перевод физического носителя, маркетинговых материалов, интерфейса, всего игрового текста и дубляж.

Еще одной причиной выбора именно этих частей серии для анализа стал тот факт, что “Resident Evil 3: Nemesis” (1999) и “Resident Evil 8: Village” (2021) выходили с разницей в 15 лет. А значит, у локализаторов третьей части в 2006 году было намного меньше ресурсов, знаний и опыта, чем у локализаторов восьмой

части в 2021 году. Более того, следует отметить, что локализациями данных частей занимались две разные студии: “Resident Evil 3: Nemesis” (1999) локализовала небольшая по современным меркам студия «Акелла», а локализацией “Resident Evil 8: Village” (2021) занималась студия «СофтКлуб», которая в данный момент является лидером российского рынка видеоигровой локализации, имеет большой штаб сотрудников и использует новейшие современные технологии ([https://ru.wikipedia.org/wiki/СофтКлуб#Изданные\\_игры\[9\]](https://ru.wikipedia.org/wiki/СофтКлуб#Изданные_игры[9])).

### **Анализ локализации видеоигр серии “Resident Evil”**

Отталкиваясь от сложности, часто возникающих в процессе локализации и выделенных нами в ходе исследования, было решено провести оценку качества локализации выбранных игр по следующим параметрам: наличие и качество адаптации игры слов и устоявшихся выражений; наличие или отсутствие орфографических и пунктуационных ошибок; наличие потерь, искажений или замен смысла и функции реплик при переводе; наличие или отсутствие непереуведенных отрывков текста; наличие или отсутствие вырезанных частей текста; наличие или отсутствие частичной потери функционального стиля; наличие или отсутствие ошибок из-за неправильной работы с глоссарием.

В рамках данных критериев из каждой игры, методом селективной выборки было отобрано по 10 примеров, каждый из которых был рассмотрен и проанализирован с точки зрения выделенных параметров. В ходе исследования авторы предлагают свои переводческие решения, которые, по всей видимости, ведут к более успешной локализации. Ниже мы приведем несколько из них.

#### **«Обитель Зла 3»**

Прежде всего следует отметить, что при локализации игры «Обитель Зла 3» качество перевода оставляет желать лучшего. Об этом свидетельствует как переводческий анализ игрового текста, так и отзывы пользователей игры. Выявленные нами трудности и проблемы перевода сводятся к потерям и искажениям смысла реплик, что, в свою очередь, вводит в заблуждение игроков и сказывается на восприятии игры в целом. Это значит, что данная локализация не справляется со своей прямой задачей, а следовательно, неуспешна.

- *Listen, He is coming for us. We both gonna die!*
- *What are you saying?*
- *He’s after S.T.A.R.S. members, there is no escape!*

Оригинальный перевод:

- *Слушай, за нами идут. Мы оба умрем!*
- *Что ты говоришь?*
- *Раньше они были членами S.T.A.R.S., выхода нет!*

В данном примере мы можем наблюдать следующие трудности: наличие ошибок из-за неправильной работы с глоссарием (персонаж единственного числа и мужского пола Немезид (*He is coming for us*) в переводе становится множественного числа (*за нами идут*)); наличие потерь или замен смысла реплик при переводе (*раньше они были членами S.T.A.R.S.* – не совпадает с сюжетом, мешает его восприятию); утрата функции реплик как части игрового дизайна («Он идет за нами» – предупреждение игрока об опасности, а «они» вместо «он» может запутать; *выхода нет!* – из комнаты как из физического объекта выход есть, поэтому с целью улучшения восприятия, ускорения игрового процесса, а также чтобы избежать двусмысленности, лучше перевести как «нам не спастись»).

В связи с чем мы предлагаем следующий вариант перевода:

- *Послушай, он идет за нами. Мы оба умрем!*
- *О чем ты?*
- *Он охотится за нашим отрядом, за S.T.A.R.S., нам не спастись!*

#### **“Resident Evil: Village”**

При анализе данной локализации также были выявлены определенные трудности и проблемы, связанные с передачей как функционального, так и содержательного смысла реплик. Однако следует отметить, что они в целом не мешают восприятию игры и не затрудняют игровой процесс, а значит, данную локализацию можно назвать успешной, что подтверждают и отзывы пользователей (Цилюрик, 2021).

Обратимся к примеру, чтобы проиллюстрировать вышеупомянутые трудности. В попытке выбраться из горящего дома персонажи натываются на старый сломанный грузовик, внутрь которого и забирается один из них, после чего между ними происходит короткий диалог:

- *What are you thinking?*
- *Step back. We can bust out with this.*

Диалог переведен на русский язык следующим образом:

- *Что ты задумал?*
- *Отойди, я попробую сломать.*

В данном примере мы можем как раз наблюдать потерю функционального смысла, так как в контексте происходящего игрок может не понять, что делать дальше, поскольку «сломать» в контексте может относиться не только к стене, закрывающей выход, но и к машине, в которой находится персонаж.

Кроме того, здесь отсутствует личное местоимение первого лица множественного числа *we* («мы»), которое в переводе заменяется личным местоимением первого лица единственного числа «я», из-за чего пропадает

ощущение, что персонажи находятся в команде. Однако этим можно пренебречь, так как это искажение не мешает восприятию сюжета и не осложняет игровой процесс в целом.

Авторы исследования предлагают следующий вариант перевода:

- *Что ты задумал?*
- *Отойди, я проломлю стену.*

Тем не менее, как уже упоминалось выше, данная локализация успешна, в ней содержится множество удачных примеров, таких как следующий, где мы видим удачную адаптацию слов и устойчивых выражений:

- *That prayer, I've heard it before. There was an old woman near the graveyard.*
- *You mean the hag? Dumb bitch is crazy as a bag of rats.*

Перевод диалога на русский язык:

- *Молитва... Я слышал ее. Там, у кладбища, была старуха.*
- *Ты про каргу? Она больная, там же крыша поехала.*

Таким образом, сопоставив локализации двух игр серии “Resident Evil” 2006 и 2021 годов, мы убеждаемся, насколько необходима качественная локализация продукта для успешного игрового процесса, а также отмечаем, насколько изменился подход к локализации видеоигры и выросло ее качество за последние 15 лет.

## Заключение

После проведения анализа локализаций игр «Обитель Зла 3» и “Resident Evil: Village” мы приходим к следующим выводам. В случае с «Обитель Зла 3» мы не можем говорить об успешности локализации. Выявленные нами трудности и проблемы перевода дают возможность предположить, что у переводчиков-локализаторов либо отсутствовал локализационный пакет (*localization kit*; далее – ЛК), либо он был составлен некорректно. Учитывая тот факт, что ЛК, как правило, составляется на этапе разработки игры, а локализация «Обитель Зла 3» на российский рынок была произведена спустя 7 лет после выхода игры на мировой рынок, предположение об отсутствии ЛК становится еще более вероятным. Это также может объясняться и тем, что в 2006 году индустрия видеоигр еще не получила массового распространения на территории РФ, а сама локализация не была изучена так глубоко и всесторонне, как в 2021 году. Вполне вероятно и то, что разработчики, не будучи до конца уверены в успехе франшизы на российском рынке, просто не стали выделять на локализацию игры большой бюджет.

Локализацию “Resident Evil: Village”, наоборот, можно назвать успешной. Выявленные при анализе данной локализации трудности и проблемы в целом не мешают восприятию игры и не затрудняют игровой процесс. При этом следует обратить внимание на то, что самые частотные из них напрямую связаны с ЛК, который во избежание данных проблем должен содержать необходимые комментарии для объяснения контекста и функционального смысла объектов локализации. Необходимо также учитывать, что в сравнении с «Обитель Зла 3» “Resident Evil: Village” обладает куда большим объемом текста в сюжетной составляющей, так как благодаря развитию технологий эта часть серии стала более кинематографичной и детализированной. Именно большой объем работы мог послужить причиной некоторых недочетов при составлении ЛК. Кроме того, очевидно, что на настоящий момент локализация видеоигровой продукции стала более востребованной, чем в 2006 году, а студия «СофтКлуб», занимавшаяся локализацией данной части игры, также является локализатором на российский рынок большей части выходящих сегодня игр. Возможно, именно загруженность студии привела к тому, что на этапе проверки и тестирования не было замечено выявленных нами проблем.

В целом за последние 15 лет процесс и методики, использующиеся в процессе локализации видеоигр, стремительно развивались вместе с рынком цифровых технологий. Данное развитие несомненно повлияло на локализацию “Resident Evil: Village”, чем и обусловлена разница в качестве локализации между частями игры 2006 и 2021 годов.

Перспективы дальнейшего исследования мы видим в том, что процесс языковой локализации подлежит всестороннему изучению в связи с тем, что он является действительно востребованным в сфере интерактивных развлечений и адаптации медиатекстов. Качественная локализация, несомненно, помогает игрокам воспринимать контент игры, не отвлекаясь от игрового процесса на преодоление языкового барьера. Помимо этого, именно качественная локализация способствует успеху продукта на рынке за счет его адаптации под языковые и культурные особенности целевой аудитории. Видеоигры сегодня являются популярным способом не только досуга, но и заработка, что, безусловно, делает локализацию видеоигр актуальным направлением переводческой деятельности.

## Источники | References

1. Анисимова А. Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник Южного института менеджмента. 2018. № 2. DOI: 10.31775/2305-3100-2018-2-82-86
2. Казак М. Ю. Специфика современного медиатекста // Современный дискурс-анализ. 2012. № 1 (6).
3. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учебник для ин. и фак. иностр. яз. М.: Высш. шк., 1990.
4. Кузьменко А. Н. К вопросу о жанровой специфике компьютерной игры. 2020. URL: [https://pure.spbu.ru/ws/files/70873807/\\_2020\\_..pdf#page=82](https://pure.spbu.ru/ws/files/70873807/_2020_..pdf#page=82)

5. Семенов А. Локализация игры: взгляд со стороны переводчика. 2016. URL: <https://app2top.ru/columns/lokalizatsiya-igry-vzglyad-so-storony-perevodchika-82281.html>
6. Циллорик С. Обзор Resident Evil Village. Кирпичей не завезли. 2021. URL: [https://m.igromania.ru/article/31675/Obzor\\_Resident\\_Evil\\_Village\\_Kirpichey\\_ne\\_zavezli.html](https://m.igromania.ru/article/31675/Obzor_Resident_Evil_Village_Kirpichey_ne_zavezli.html)
7. Bell A. Approaches to Media Discourse. L.: Blackwell, 1998.
8. Costales A. F. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization. 2012. URL: [https://www.researchgate.net/publication/244478027\\_Exploring\\_Translation\\_Strategies\\_in\\_Video\\_Game\\_Localization](https://www.researchgate.net/publication/244478027_Exploring_Translation_Strategies_in_Video_Game_Localization)
9. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Amsterdam -Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000.
10. Tavinor G. Definition of Videogames // Contemporary Aesthetics. 2008. Vol. 6. Art. 16. URL: [https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol6/iss1/16](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16)

#### Информация об авторах | Author information

**RU**

Хрущева Татьяна Валерьевна<sup>1</sup>, к. филол. н., доц.  
Ермоленко Светлана Алексеевна<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Тихоокеанский государственный университет, г. Хабаровск

**EN**

Khrushcheva Tatiana Valerievna<sup>1</sup>, PhD  
Ermolenko Svetlana Alekseevna<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pacific National University, Khabarovsk

<sup>1</sup> [htv74@rambler.ru](mailto:htv74@rambler.ru), <sup>2</sup> [svetlanaermik@gmail.com](mailto:svetlanaermik@gmail.com)

#### Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 12.03.2022; опубликовано (published): 29.04.2022.

**Ключевые слова (keywords):** локализация; перевод; медийный текст; глубина локализации; переводческая трансформация; localisation; translation; media text; localisation depth; translation transformation.