

# НАУЧНЫЙ ПОИСК МОЛОДЫХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

УДК 81

*П. А. Афанасьева (Сыктывкар, Россия)*

*Сыктывкарский государственный университет им. Питирима Сорокина*

## **Об актуальных проблемах локализации видеоигр**

В статье рассматриваются некоторые особенности локализации видеоигр с лингвистической и культурной точек зрения. Особое внимание уделяется значимости контекста и закономерностям лексикализации при переводе. Исследуется роль творческой адаптации в интерактивном развлекательном программном обеспечении. Представлен анализ того, как сугубо технические ограничения среды влияют на общий результат процесса перевода.

**Ключевые слова:** видеоигры, локализация программного обеспечения, интерактивные развлечения, культурный подход

Последние два десятилетия стали временем повсеместной популяризации видеоигр, которая привела к появлению новой, высокопродуктивной индустрии. Постепенные изменения в деловой политике и культурных моделях, например рост популярности казуальных игр от Nintendo и социальных сетей, таких как Facebook (где предлагается доступ к онлайн-играм, в частности FarmVille), изменили облик интерактивных развлечений. Игровое сообщество перестало быть герметичной средой, открывшись для более широкой и демографически разнообразной публики. Последние маркетинговые исследования показывают, что игры покупают в основном взрослые (средний возраст геймера в США – 30 лет), и они почти одинаково популярны среди представителей обоих полов [1]. Повышенный общественный интерес позволил видеоиграм войти в популярную культуру и постепенно снял с них клеймо инфантилизма, который ранее ассоциировался с любителями игр [7].

Эти изменения в культурном сознании можно наблюдать в растущей конвергенции между видеоиграми и другими медиа: книжные магазины предлагают широкий выбор романов, расширяющих цифровые миры или развивающих подвиги их персонажей, а Интернет изобилует фан-артом. Даже киноиндустрия делает осторожные попытки адаптировать видеоигры в кино: в качестве примера можно привести предстоящие высокобюджетные проекты, основанные на двух популярных сериях видеоигр, а именно “World of Warcraft” и “Mass Effect 4” (фильмы по мотивам видеоигр все еще считаются рискован-

ными инвестициями, вероятно, из-за печально известных экранизаций Уве Боллом многочисленных видеоигр, таких как “BloodRayne”, “Postal” или “In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale”, которые отвратили от жанра как кинокритиков, так и геймеров).

По мере того как рост интерактивного развлекательного программного обеспечения начал набирать обороты, для отрасли было вполне естественно максимизировать свою прибыль за счет выхода на зарубежные рынки. Первоначально это можно было сделать без каких-либо серьезных изменений в продукте, поскольку ранние цифровые игры, такие как “Space Invaders” или “Pong”, были основаны на очень простой, интуитивно понятной игровой механике и редко использовали язык в любой точке, помимо стартового меню. Однако с ростом сложности концепции видеоигр стало очевидно, что «бесшовный» перевод из исходной культуры в целевую больше невозможен: видеоигры превратились в сложные повествования, которые зависят от языка и других культурных признаков. Большинство новых игровых релизов в значительной степени ориентированы на сюжет, что представляет собой большой материал для перевода в различных формах и модальностях: например, строки текста, диалоги (устные или письменные) или внутриигровой кинематограф [3]. Более того, отказ от стереотипного образа видеоигр значительно расширил сообщество казуальных игр, которое теперь представляет собой перспективный сектор на рынках многих стран, привлекающий разработчиков видеоигр. Чтобы охватить большинство потенциальных покупателей, продукция должна быть легкодоступной даже для людей, которые имеют небольшой игровой опыт или не имеют его вовсе. Ввиду этого для того, чтобы обеспечить равный опыт для всех пользователей игр, независимо от их языковой или культурной принадлежности, перевод должен быть включен в процесс разработки игр. С появлением нового типа переводчиков, владеющих языковыми инструментами и знанием конвенций видеоигр, возникла новая область специализации [3].

Но что же делает перевод видеоигр настолько уникальным, что он породил отдельную область в переводоведении? Как отмечает Бернал-Мерино, перевод видеоигр принципиально не отличается от других видов аудиовизуального перевода. На первый взгляд, он состоит из вопросов других областей, которые уже достаточно изучены: перевод субтитров, дубляж и локализация программного обеспечения. Однако перевод видеоигр оказывается чем-то большим, чем просто сумма его частей, поскольку сочетание вышеупомянутых модальностей может создать целый ряд препятствий и проблем, не встречающихся ни в одном другом жанре. Кроме того, видеоигры позволяют получателю активно взаимодействовать с различными элементами игры, поэтому их локализация сосредоточена на воссоздании оригинальных ощущений от игрового процесса больше, чем в любом другом сопоставимом аудиовизуальном средстве [4]. В связи с изложенным основная часть данной статьи посвящена анализу

особенностей перевода видеоигр, выделению некоторых лингвистических и технических проблем, наиболее характерных для этой среды. Однако для того, чтобы дать полное представление обо всех проблемах, в данной статье мы рассмотрим локализацию видеоигр с новой стороны, включив ее в более широкий культурный контекст и попытавшись продемонстрировать, как ожидания игрового сообщества могут повлиять на перевод.

Хотя термины «локализация» и «перевод» используются в данной работе как взаимозаменяемые, необходимо отметить, что связь между этими процессами на самом деле гораздо более сложная. Согласно определению Ассоциации отраслевых стандартов локализации, локализация – это «процесс модификации продуктов или услуг для учета различий на разных рынках». С этой точки зрения перевод попадает в сферу локализации, которая сама по себе является значительно более широким мероприятием. Так, локализация видеоигры может включать внесение технических или культурно мотивированных изменений, выходящих за рамки ее текстовой структуры: например, изменение кода игры с учетом графических различий между исходным и целевым языками (например, типов шрифтов) или даже корректировку маркетинговых стратегий игры. Однако при таком понимании локализация акцентирует внимание только на конечном продукте, не принимая никакой точки зрения на исходный текст или отношение между исходным и целевым текстом. Более того, отсутствует объективное моделирование работы индустрии видеоигр, игнорируется тот факт, что из-за одновременной поставки процесс локализации часто должен идти параллельно с разработкой игры и что локализаторы редко имеют доступ к самой игре. В связи с этим, несмотря на более широкий охват локализации, весь процесс обычно сводится к переводу языкового материала, и даже тогда, как заметил Франк Дитц, он может «оказаться на втором плане» [2]. Чтобы выделить только те проблемы, которые актуальны с точки зрения данного исследования, локализация будет отождествляться с переводом и пониматься в наиболее общем смысле как адаптация игры к языковой и культурной реальности целевого потребителя [5].

Сложная культурная среда, наряду с отраслевыми техническими вопросами, породила ряд переводческих проблем. Их решение оказывает большое влияние на выбор общих приемов перевода, как в случае с печально известными локализациями серии “Call of Duty”, особенно “Call of Duty: Modern Warfare 2” и “Call of Duty: Black Ops”, в которых явно не удалось решить проблемные вопросы, что послужило прекрасным материалом для тематического исследования. “Call of Duty” – это давняя серия игр-шутеров от первого лица, которая впервые была опубликована в 2003 году компанией “Activision”. Игрок управляет солдатом, который, в зависимости от конкретной части серии, попадает в пекло сражений Второй мировой войны или на более современные боевые локации – например, на Ближнем Востоке.

Вопреки утверждению Кармен Манджирон и Минако О'Хаган (2006), не только ролевые игры могут быть адекватным материалом для исследований перевода. Современные видеоигры сильно изменились за последние два десятилетия, усложняясь и стремясь стать полноценной средой. Основным аспектом трансформации концепции видеоигры является нарративизация: все игры, независимо от того, каким условностям они следуют, основаны на повествовательной рамке, цель которой – погрузить игрока в виртуальный мир и обеспечить более богатый опыт. В этом отношении игры-шутеры прошли особенно долгий путь, начиная с очень простых постановок, сконцентрированных исключительно на игровой механике, таких как “Wolfenstein 3D” или “Doom”. Серия игр “Call of Duty”, являющаяся ярким примером шутера, по-прежнему верна своим скромным истокам, и сосредоточена в основном на создании реалистичной симуляции условий поля боя. Тем не менее игра выходит за рамки стереотипного представления о жанре и стремится эмоционально связать игрока с персонажами посредством повествования.

По мнению Манджирон и О'Хаган (2006), одной из самых больших проблем в локализации видеоигр и, как ни парадоксально, одним из самых больших ее достоинств является творчество. Переводчики видеоигр пользуются такой степенью свободы, которая не свойственна ни одному другому средству массовой информации, поскольку интерактивное программное обеспечение в значительной степени ориентировано на воссоздание схожего игрового опыта для всех игроков, что предполагает уровни эквивалентности, которые должны быть преуменьшены исключительно для этой цели. Таким образом, локализаторам игры дается творческая свобода, чтобы «включать новые культурные ссылки, шутки или любые другие элементы, которые они считают необходимыми для сохранения игрового опыта и создания свежего и увлекательного перевода» [6]. Здесь мы хотели бы внести небольшое уточнение. Процесс творчества при локализации видеоигр имеет свои тонкости и трудности. При локализации главное – сильно не погружаться в творческое направление и не забывать о цели локализации, которая состоит в передаче атмосферы игры средствами другого языка. В противном случае локализатор может сильно исказить изначальную историю и тем самым испортить переводимый продукт, сделав его непривлекательным для потенциального потребителя.

Неспособность распознать элементы, требующие транскрипции, может привести к визуализации, которая не передает должным образом первоначальный смысл или даже препятствует пониманию всего элемента. Например, выражение *vertical gameplay* в описании одной из карт в “Call of Duty: Black Ops” было буквально переведено как «вертикальный геймплей». На языке перевода представленный эквивалент настойчиво намекает на то, что никакие другие измерения, кроме вертикального, не будут задействованы в игровом процессе, и это не соответствует тому, что было задумано изначально. Аналогичное недо-

разумение возникает с термином *objective gameplay*, который был переведен как «целевой геймплей». Хотя в данном случае предполагаемый смысл с трудом просматривается в эквиваленте языка перевода, он полностью затмевается другой, более юмористической интерпретацией. В данном контексте *целевой* может также означать «целенаправленный», создавая впечатление, что другие виды геймплея могут не иметь никакой цели.

Перевод предмета, требующий транскрипции с помощью стандартных процедур, может также привести к семантически и культурно обедненному эквиваленту, например за счет удаления некоторых внетекстовых ссылок. Один из таких примеров можно найти в игре “Call of Duty: Modern Warfare 2”, в которой одна из миссий, выполняемых игроком, называется “Joint Ops”. Надпись обрамлена изображением листьев конопли, что явно указывает на сленговое значение слова *joint*, то есть «свернутая сигарета с марихуаной», и вся фраза становится осмысленной игрой слов; к сожалению, эта отсылка потеряна в переводной версии (“Wspólne Operacje”), что оставляет игрока в некотором замешательстве относительно связи между представленным текстом и изображением. Этот конкретный пример также указывает на другой актуальный вопрос локализации видеоигр, а именно на важность контекстной информации.

Целью данной работы было представить видеоигры в качестве валидного материала для академического изучения, подчеркнув роль локализации в индустрии интерактивных развлечений. С выходом видеоигр на зарубежные рынки перевод стал неотъемлемой частью процесса разработки игр. Однако во многих странах, где видеоигры в данный момент не вошли в массовую культуру, практика локализации еще не сформировалась.

Анализируя недостатки серии “Call of Duty”, а также множество других примеров, мы попытались выделить некоторые из наиболее острых проблем локализации видеоигр, которые ясно демонстрируют необходимость новой области специализации с ее уникальными стратегиями перевода. Тем не менее рассмотренные здесь проблемы представляют собой лишь вершину айсберга и выходят далеко за рамки этого предварительного исследования. Вопреки пренебрежительному мнению, бытующему в отрасли, локализация видеоигр не является упрощенной формой аудиовизуального перевода. Это чрезвычайно сложное мероприятие, объединяющее лингвистические, технические и культурные вопросы, каждый из которых сам по себе требует глубокого анализа.

### *Литература*

1. Данные о продажах, демографии и использовании за 2018 год: Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. EntertainmentSoftwareAssociation, 2018 [Электронный ресурс]. URL: [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2018.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2018.pdf) (дата обращения: 18.11.2021).

2. Дитц Ф. Насколько сложно это может быть? – Работа по локализации компьютерных и видеоигр [Электронный ресурс]. URL: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/04/04.pdf> (дата обращения: 25.11.2021).

3. Bernal-Merino M. Challenges in the translation of video games [Электронный ресурс]. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Challenges-in-the-translation-of-video-games-Bernal-Merino/5c18bfe5f3ae7a746585287c3b5f7c900fcb6e96> (дата обращения: 22.11.2021).

4. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games [Электронный ресурс]. URL: [https://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php) (дата обращения: 18.11.2021).

5. Chandler H. The Game Localization Handbook [Электронный ресурс]. URL: <https://lib.ugent.be/en/catalog/rug01:002030560> (дата обращения: 10.11.2021).

6. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localisation: Unleashing Imagination with «Restricted» Translation [Электронный ресурс]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/281749030\\_Game\\_Localisation\\_Unleashing\\_Imagination\\_with\\_'Restricted'\\_Translation](https://www.researchgate.net/publication/281749030_Game_Localisation_Unleashing_Imagination_with_'Restricted'_Translation) (дата обращения: 02.12.2021).

7. Newman M. Detecting Community Structure in Networks [Электронный ресурс]. URL: <https://www.pnas.org/content/103/23/8577> (дата обращения: 22.11.2021).

УДК 81'25

*А. А. Булышева (Сыктывкар, Россия)*

*Сыктывкарский государственный университет им. Питирима Сорокина*

## **Медиатекст как объект переводческого интереса**

В статье определяются специфические черты медиатекста как объекта интереса переводчика. Рассматриваются особенности использования переводческих трансформаций в медиатексте.

**Ключевые слова:** медиатекст, массмедиа, переводоведение, переводческая трансформация

Создание любого медиатекста, как и текста вообще, предполагает в качестве основополагающего и обязательного условия наличие «читателя». Целостность медиатекста инвариантна и актуализируется в любом акте читательского восприятия [6, с. 52]. Переводной текст вызывает ответную реакцию принимающей культуры в виде отзывов критиков и широкой публики. По мнению И. К. Федоровой, данный фактор играет в культурном переносе определяющую роль, так как «текст приобретает свой полный смысл только в свете его рецепции» [16, с. 55]. При этом стоит учитывать разнородность аудитории современных массмедиа, которая делает невозможной способность достижения полного понимания материала медиатекстов всеми ее представителями. Кроме того, до-