

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования  
«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

Уральский гуманитарный институт

Департамент лингвистики

Кафедра лингвистики и профессиональной коммуникации  
на иностранных языках

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ М. Ю. Илюшкина

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 г.

# **Способы языковой локализации видеоигр (на примере игр SONY)**

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Руководитель, к.ф.н., доц.

Рецензент, к.культ., доц.

Нормоконтролер, к.ф.н., доц.

Студент группы УГИМ-210025

М. Ю. Илюшкина

Р. Ю. Порозов

В. И. Бортников

П. Д. Тимшин

Екатеринбург  
2023

## Оглавление

Введение .....	3
Глава 1. Локализация видеоигр как объект научного исследования. ....	7
1.1. Видеоигра: понятие, характеристики, используемая терминология. ....	7
1.2. Локализация: понятие, разновидности и стандартный процесс .....	10
1.3. Перевод как инструмент локализации .....	16
Выводы по главе 1 .....	27
Глава 2. Сопоставительный анализ текстов англоязычной и русскоязычной версий видеоигр от издателя SONY .....	28
2.1. Локализация названий видеоигр .....	28
2.2. Локализация интерфейса .....	29
2.3. Локализация имен собственных .....	38
2.4. Локализация внутриигровых достижений .....	47
2.5. Локализация диалогов и реплик персонажей .....	53
2.6. Локализация юмора .....	67
2.7. Локализация разговорной лексики .....	80
2.8. Локализация обсценной лексики .....	83
Выводы по главе 2 .....	89
Заключение .....	92
Список использованной литературы .....	94
Приложение. Список видеоигр .....	102

## Введение

В последние десятилетия в связи с увеличением количества пользователей персональных компьютеров и игровых консолей, наблюдается интенсивный рост интереса к видеоиграм как виду досуга, что, в свою очередь вызывает необходимость локализации данного контента. Многие разработчики игр (Naughty Dog, Santa Monica Studio, Guerilla Games, Qantic Dream) вынуждены производить локализацию своей продукции. Под локализацией (от латинского *localis* – ‘местный’, *locus* – ‘место’) понимается «комплексный процесс адаптации продукта к культурному контексту страны, на язык которой делается перевод» [Батюкова 2011: 42]. Локализация нужна для выхода на новый рынок с целью большего заработка и расширения аудитории игры. По словам компании Logrus IT, занимающейся локализацией, даже проекты на английском языке не доходят до 75 % иностранных пользователей.

Одно из преимуществ большинства видеоигр – их интернациональность. Грамотно сделанная игра, обладающая интересным игровым процессом (геймплеем) и хорошим сюжетом, будет интересна игрокам из разных стран мира. Издатели видеоигр, безусловно, пользуются этим преимуществом, изначально ориентируясь именно на международный рынок. Большинство видеоигр, попадающих на российский рынок, подвергаются локализации. Успешность продвижения игры на российском рынке напрямую зависит от качества локализации.

Множество элементов текста видеоигры подвергаются локализации: названия игры, диалоги, монологи, лингвокультурные реалии, выдуманные для конкретной игры слова и выражения, термины, метафоры, шутки. Это требует от переводчика особого мастерства и творческого подхода. В настоящее время локализация видеоигр является одним из направлений деятельности современных переводчиков. Несмотря на официальный уход издателей видеоигр с российского рынка в 2022 году, локализация востребована и продолжает существовать.

Локализацией видеоигрового контента занимаются специализированные студии («1С», Allcorrect Group, The Most Games, Levsha Games («Левша»), Logrus IT). Все виды деятельности, связанные с выходом видеоигр, в том числе и локализация видеоигр, становятся предметом обсуждения в игровых сообществах. Тысячи игроков читают тексты и слушают игровые диалоги, высказывают свое мнение и оценивают качество локализованных продуктов. Издатель, конечно же, мониторит обратную связь на форумах. Кроме того, тема локализации обсуждается в игровых средствах массовой информации, таких как Игромания и StopGame.

**Актуальность** настоящего исследования обусловлена необходимостью изучения способов и проблематики локализации для российского рынка видеоигр, язык оригинала которых английский.

**Целью** работы является определение значимых характеристик видеоигровой локализации, выявление переводческих трудностей при осуществлении данной деятельности и выработке практических знаний по локализации видеоигр.

Поставленная цель реализуется в решении следующих конкретных **задач**:

- рассмотреть понятие видеоигры, выявить характеристики видеоигр и отличия от других продуктов масс-медиа;
- изучить существующие трактовки терминов «локализация» и «перевод», определить их соотношение;
- осуществить выборку лексических единиц и текстов на английском языке в оригиналах рассматриваемых видеоигр и их локализованные версии на русском языке;
- распределить материал на группы;
- проанализировать имеющийся материал и выявить переводческие решения, применительно к каждой группе материала;
- определить переводческие трудности при локализации и их причины.

**Объектом исследования** являются оригинальные и локализованные тексты видеоигр, выпущенные компанией SONY за период 2007–2020 годы.

**Предметом исследования** являются особенности локализации видеоигрового дискурса, в том числе лингвистические и экстралингвистические факторы, которые влияют на качество локализации.

**Материалом исследования** послужили оригинальные и локализованные версии видеоигр жанра action ('экшн') от компании Sony. Для исследования было отобрано 9 популярных видеоигр Sony. Популярность среди пользователей определялась по количеству проданных копий с момента выхода игры и оценки игроков (Приложение 1). Анализируемые единицы отобраны методом сплошной выборки.

В ходе работы использованы следующие **методы** исследования: сопоставительный, контекстуальный, лингвостилистический.

**Новизна исследования** данной работы обусловлена конкретными результатами углубленного анализа языковой локализации текстов видеоигр, выявлении и описании трудностей, связанных с переводом в данной сфере и рекомендаций по их преодолению.

В качестве **гипотезы** выступает следующее суждение: локализация видеоигры не состоит только из перевода, она должна учитывать множество факторов (культурные, психологические, языковые, технические, и др.) сопутствующих изданию игры в другой стране.

**Практическая значимость** работы состоит в возможности использования результатов исследования для переводчиков, работающих в сфере локализации видеоигр и программного обеспечения, специалистов компаний-издателей видеоигр, а также в качестве учебного материала в процессе обучения студентов-лингвистов практике перевода.

Теоретической основой данной работы послужили исследования:

– по локализации видеоигровой продукции (А. Т. Анисимова, А. В. Ачкасов, Н. А. Батюкова, С. Е. Мерлян, Е. П. Соснина, Д. К. Саяхова, С. А. Коптелова, Е. А. Руцкая, А. О. Знамеровская, А. В. Агеева,

В. Г. Якунина, Е. В. Шевченко, М. А. Болотина, Е. В. Кузьмина,  
Е. В. Чистова, Т. Г. Кликушина, Д. А. Погорелова, А. Р. Рюкова,  
Е. А. Филимонова, А. F. Costales, В. А. Esselink, А. Рум, М. О'Нган);

– по теории перевода (И. С. Алексеева, В. В. Сдобников,  
Л. С. Бархударов, В. Н. Комиссаров, В. В. Алимов, Н. К. Гарбовский,  
Л. В. Енбаева, Л. К. Латышев, А. Паршин, Я. И. Рецкер, А. Д. Швейцер).

**Структура диссертации:** работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы.

Во введении дано обоснование темы, определена актуальность, поставлены цель и задачи, показана структура работы.

В первой главе анализируется и систематизируется теоретический материал по вопросам видеоигр, локализации, видов видеоигровой локализации, теории переводческих решений, классификаций переводческих трансформаций.

Во второй главе анализируется материал на примере серии видеоигр «Uncharted», дилогии «The Last of Us», видеоигр «God of War», «Detroit: Become Human», «Horizon: Zero Dawn», перечисляются основные переводческие решения и определяются основные трудности, с которыми переводчик может встретиться в процессе локализации игры.

В заключении подведены итоги работы и сделаны выводы обобщающего характера.

## ГЛАВА 1. ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВИДЕОИГР КАК ОБЪЕКТ НАУЧНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

В первой главе рассматривается понятие «видеоигра», а также классификации игр по различным характеристикам, изучаются подходы к трактовке терминов «локализация», «перевод», рассматриваются особенности процесса локализации, а также классификации переводческих трансформаций разных авторов.

### 1.1. Видеоигра: понятие, характеристики, используемая терминология

Согласно Кембриджскому словарю видеоигра – это «a game in which the player controls moving pictures on a screen by pressing buttons» (‘игра, в которой игрок контролирует движение картинок на экране нажатием на кнопки’) [Cambridge Dictionary, электронный ресурс].

Г. Тавинор 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 [Tavinor, электронный ресурс].

А. Т. Анисимова определяет видеоигру как «аудиовизуальный продукт, такой же, как кинофильм, телевизионная программа, поэтому перевод компьютерной игры имеет много общего с такими видами киноперевода, как дублирование в кино, перевод субтитров и т. п., но в то же время – это ещё и «программный продукт, что сближает этот перевод с локализацией программного обеспечения» [Анисимова 2018: 83].

Наряду с термином «видеоигра» в видеоигровом дискурсе встречается другой термин – «компьютерная игра». В Кембриджском словаре дается следующее определение: «computer game – a game that is played on a computer, in which the pictures that appear on the screen are controlled by pressing keys or moving a joystick» (‘компьютерная игра – это игра, в которую играют на компьютере и управляют появляющимися на экране изображениями нажатием

клавиш или наклоном джойстика’) [Cambridge dictionary, электронный ресурс].

Д. В. Овчаров отмечает, что обычно термин «video game» (‘видеоигра’) используют для игр на игровых приставках (PlayStation, Xbox), а словосочетание «computer game» обозначает игры для персональных компьютеров, в т. ч. ноутбуков [Овчаров 2021: 45].

В данной работе не разграничивались термины «компьютерная игра» и «видеоигра», оба термина в данной работе употребляются как синонимы, т. к. многие игры, выпускаются и для на игровых приставках и для персональных компьютеров.

Рассмотрев определение понятия «видеоигра», обратимся к существующим классификациям видеоигр, в основе которых представлены разные критерии. Видеоигры можно разделить по следующим характеристикам:

- по количеству игроков (одиночные и многопользовательские);
- по принадлежности к платформе (персональные компьютеры или игровые консоли);
- по направленности для разных возрастных групп;
- по жанрам [[https://www.effectiff.com/node/470#\\_blank](https://www.effectiff.com/node/470#_blank)].

Для данной работы наибольший интерес представляет жанровая классификация видеоигр, так как от жанра игры может зависеть как сложность, так и стилистическая ориентация перевода.

Жанр определяется целью игры. Э. Роллингз и Д. Морис выделяют следующие основные жанры:

- 1) экшен (‘action’) – игра с динамичным сюжетом, когда приходится часто и быстро нажимать на клавиши;
- 2) приключения (‘adventure’) – игры, построенные на определенной истории;
- 3) стратегии (‘strategy’) – игры с нетривиальными вариантами выбора;



4) симуляторы ('simulation') – упражнения на оптимизацию и координацию;

5) головоломки ('puzzle') – игры на развитие аналитического мышления;

6) забавы ('toys') – программы, которые предназначены исключительно для развлечения.

7) образовательные ('education') – игры, в основе которых лежит принцип обучения через игру [Роллингз, Морис 2006: 40].

Авторы также отмечают, что перечень «не претендует ни на полноту, ни на однозначность», а также многие игры «можно отнести к нескольким жанрам» [Там же]. Действительно, зачастую игру очень сложно отнести к какому-либо жанру, скорее всего, современная видеоигра обладает целым набором элементов различных жанров. К примеру, рассматриваемые в данной работе видеоигры на сайте [vgtimes.ru](http://vgtimes.ru) в каталоге отнесены к следующим жанрам:

– дилогия «The Last of Us» – экшен, шутер, хоррор, стелс, приключение, постапокалиптика;

– серия игр «Uncharted» – экшен, шутер, приключение, головоломка;

– «God of War» – экшен, фэнтези/средневековье;

– «Detroit: Become Human» – приключения, экшн, интерактивное кино;

– «Horizon» – ролевая игра, экшен, футуризм (будущее), постапокалиптика [<https://vgtimes.ru/>].

Как правило, видеоигра имеет свой **сеттинг** (от англ. setting – 'помещение, установка, обстановка') – это среда, в которой происходит действие: место, время, окружение, условия действия (наличие магии, пришельцев и т. д.). Он также содержит в себе немаловажные данные о культуре, историческом периоде, географии и т. д., поэтому является одним из важнейших составляющих частей игровой вселенной.

Еще более важная часть игрового мира – **лор** (от англ. lore – 'знание'), который представляет собой всеобъемлющую историю и сумму всех доступных знаний об определённой вселенной. Он формируется на основе уже

существующих данных о произведении в рамках игровой вселенной. С развитием лора переводчикам, занимающимся локализацией видеоигры, становится все сложнее и сложнее разбираться в игровом мире, так как внутренняя история видеоигры зачастую гораздо сложнее, чем прямой сюжет.

Практически в любую современную видеоигру с целью развития сюжета, визуального представления игрового прогресса и поддержания темпа игры включаются вербальные компоненты. Т. Г. Кликушина, Д. А. Погорелова выделяют две композиционные составляющие, в момент которых реализуются вербальные компоненты:

1). **Кат-сцены** – игровые видеоэпизоды, используемые для развития сюжета и раскрытия персонажей, во время которых игрок теряет управление и выступает в качестве зрителя.

2). **Геймплей** – непосредственно игровой процесс. Вербальное наполнение игрового проекта за рамками кат-сцен серьезно отличается по продолжительности, что обусловлено игровым сюжетом и происходящим на экране. Вербальный компонент воплощается здесь как в монологической, так и в диалогической форме, а также в виде коротких, тезисных высказываний.

При переводе видеоигр правила интерпретации текста осложняются необходимостью синхронизации по времени текстов оригинала и перевода, передачи этнических и культурных особенностей персонажей с помощью акцента, лексического и грамматического оформления, стилистического компонента [Кликушина, Погорелова 2022: 214].

## **1.2. Локализация: понятие, разновидности и стандартный процесс**

Термин «локализация» является относительно новым в лингвистике. В настоящее время у ученых нет общего подхода к трактовке термина «локализация».

Изначально термин «локализация» использовался для номинации процесса адаптации программного обеспечения к культуре какой-либо страны. Как отмечает А. В. Ачкасов, практика локализации сложилась в 1980–

1990 годы в области программного обеспечения «как часть экономической и маркетинговой стратегии по продвижению продуктов на новые рынки», а в дальнейшем локализация стала «охватывать перевод и адаптацию любых цифровых продуктов, включая, например, игры (game localization) и вебсайты (web (site) localization)» [Ачкасов 2019: 81–82].

В 1990 году была образована международная ассоциация стандартизации в области локализации Localization Industry Standards Association (LISA), основной целью которой было оказание помощи компаниям, занимающихся адаптацией продуктов под местные рынки. Кроме того, LISA занималась разработкой стандартов в сфере локализации, проводила международные конференции для обмена опытом в сфере локализации. Эта компания существовала до 2011 года. Примерно в то же время, что и LISA, начала развиваться другая крупная компания по локализации, которая работает по настоящее время – Globalization and Localization Association (GALA) [<https://www.gala-global.org/history>].

Благодаря вкладу этих компаний, отрасль локализации развивалась и получила первые теоретические основы. Одно из первых определений термину «локализация» было дано компанией LISA: «Локализация – это процесс изменения продукта или услуги, учитывая особенности региональных рынков (Localization is the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets)» [LISA, электронный ресурс]. Согласно материалам сайта компании GALA (Globalization and Localization Association) термину «локализация» дано следующее определение: «Локализация (также обозначаемая как «l10n») представляет собой процесс адаптации продукта или контента для определенного региона, или рынка. Перевод – это только один из элементов процесса локализации» [<https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services>].

Э. Пим дает следующее определение локализации: «a general mode of thought informing crosscultural text adaptation in the fields of software, product documentation, web technology, and some international news services» («общий

образ мышления, лежащий в основе межкультурной адаптации текстов в области программного обеспечения, документации по продуктам, веб-технологий и некоторых международных новостных служб») [Рум, электронный ресурс]. Схожее определение данному термину дает российский ученый С. Е. Мерлян: «локализация – это разновидность переводческой деятельности в виде культурной и лингвистической адаптации продукта в сфере информатики, кибернетики и смежных с ними наук» [Мерлян 2014: 241]. Определения Э. Пима и С. Е. Мерлян отражают переводческую, культурную и техническую стороны процесса локализации.

Лингвист Б. Эсселинк разделяет понятия локализации и перевода, согласно его определениям локализация – это процесс, который «making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold» (включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности (страна, регион и т. д.) где данный продукт будет использоваться и продаваться), а перевод – это «the process of converting written text or spoken words to another ... only one of the activities in localization; in addition to translation ...» (процесс преобразования письменного или устного текста одного языка в другой) и только лишь одно из направлений локализации) [Esselink 2000: 3].

В рамках изучения локализации ученые параллельно затрагивают темы глобализации и интернационализации, считая их частью процесса. Эти термины происходят из маркетинга, так как обозначаемые этими терминами процессы раньше относились исключительно к продвижению мировой рынок различных продуктов. Глобализация определяется в международном экономическом сотрудничестве как «процесс придания продукту такого вида, который позволит предлагать его к продаже в другие страны» [Якунина, Шевченко 2017: 17]. Это процесс, который ведет к объединению экономических, политических, культурных, социальных норм. Таким образом, глобализация решает бизнес-проблемы, связанные с выводом

продукта на мировой уровень [Рум, электронный ресурс]. Для получения большей прибыли организации выходят за пределы рынка своей страны и налаживают международные поставки, превращаясь в огромные мировые корпорации.

Интернационализация, по определению LISA, это «the process of enabling a product at a technical level for localization» (процесс предоставления продукту) возможности локализации на техническом уровне. Другими словами, интернационализированный продукт не требует доработки или редизайна во время локализации. Он был спроектирован и сделан таким образом, чтобы его можно было легко адаптировать для конкретного рынка после этапа проектирования [Lommel 2007: 17]. Е. П. Соснина определяет этот термин следующим образом: «Интернационализация текстов как направление специализированного перевода повышает качество понимания и доступность ресурсов для наибольшего процента международной аудитории за счет использования базового английского как международного языка, состоит в максимальном абстрагировании от различных культурных особенностей, приводит к адаптации исходного текста и подготовке универсального интернационального описания или перевода документа для продукта или решения» [Соснина, электронный ресурс].

Э. Пим считает, что интернационализация и локализация – два понятия, включаемых в глобализацию и обеспечивающих её существование [Рум, электронный ресурс]. Для того чтобы «глобализовать» продукт, вывести его на мировой рынок, необходимо сначала его подготовить, избавив от элементов, присущих конкретной языковой среде, т. е. сделать интернациональным. Далее следует этап локализации: продукт переводится на другие языки, а его элементы адаптируются для конкретной аудитории.

Как отмечает Н. А. Батюкова, объектом локализации может быть все, «что используется аудиториями другой страны»:

- программное обеспечение;
- веб-сайты;

- компьютерные игры;
- мультимедиа (например, видеоролики);
- маркетинговые и PR-материалы (рекламные буклеты, презентации о компании и т. д.) [Батюкова 2011: 42].

Локализация в каждой сфере, как правило, имеет свою специфику. Например, Е. П. Соснина, рассматривая локализацию мобильных приложений говорит, что «важную роль играют ключевые слова, так как именно благодаря им пользователь может найти эту продукцию среди множества других», поэтому необходимо искать подходящие эквиваленты, а не переводить дословно [Соснина, электронный ресурс]. Одна из специфических особенностей локализации видеоигр упоминается в работе В. А. Кунцева и Д. Р. Товмирзаева, авторы отмечают, что процесс локализации видеоигр часто происходит одновременно с ее созданием на оригинальном языке, поэтому локализаторам постоянно приходится вносить поправки в тексты, делать срочные переводы тех или иных программных продуктов и работать в очень жестких временных рамках [Кунцев, Товмирзаев 2019: 511].

Как утверждает К. Мангирон, локализация компьютерных игр находится на стыке таких дисциплин, как локализация программного обеспечения, аудиовизуальный перевод, технический и художественный виды перевода. Хотя локализация имеет некоторые общие черты со всеми этими типами перевода, она также явно отличается от них всех, поэтому является интересным предметом изучения с точки зрения переводоведения [Mangiron 2016: 190].

Поскольку видеоигра – это прежде всего коммерческий продукт, то решение о локализации игры в значительной степени зависит от экономических факторов, таких как потенциальная прибыль, которую можно получить в какой-либо стране. Разработчики игр, заранее решив для какой языковой аудитории будет локализована игра, и учитывают культурные и социальные особенности аудитории, такие как менталитет, ценности, юмор, географическое положение. Главная цель локализации – «сделать так, чтобы

получатель поверил, что продукт изначально был создан на его родном языке» [Знамеровская, Агеева 2021: 219].

Компании-разработчики, принимая решение для каких стран будут производить локализацию, учитывают общий уровень знания английского языка в конкретной стране и статистику самых популярных языков, которыми пользуются игроки на платформе (магазин видеоигр). По данным на апрель 2023 года в тройку самых популярных языков в Steam вошли: китайский упрощенный (56,6 %), английский (22,83 %) и русский (6,94 %) [<https://games.logrusit.com/ru/news/most-popular-languages-steam/#>].

Российская компания Logrus IT, занимающаяся локализацией, выделяет следующие основные и популярные языки для локализации видеоигр:

- EFIGS: английский, французский, итальянский, немецкий, испанский;
- русский;
- ССJK (китайский упрощенный, китайский традиционный, японский, корейский);
- португальский (Бразилия) [<https://games.logrusit.com/ru/news/how-to-choose-a-localizer>].

Объем локализации может быть разным: в одном случае достаточно перевести интерфейс и описание игры, в другом хватит текстового перевода, в третьем для успеха понадобятся озвучка и перевод графики. А. О. Знамеровская, А. В. Агеева выделяют различные уровни локализации видеоигр:

- 1) перевод документов и коробки, которые прилагаются к игре;
- 2) частичная локализация без субтитров (перевод письменных текстов игры, коробки);
- 3) частичная локализации с субтитрами на языке реципиента;
- 4) полная локализация (озвучивание, выполненное актёрами, субтитры, перевод коробки). Полная локализации, заменяет оригинал игры и позволяет

игрокам полностью погрузиться в ее атмосферу [Знамеровская, Агеева 2021: 220].

Компании, занимающиеся локализацией, обычно выделяют следующие направления работы при полной локализации игры:

- 1) Интерфейс (элементы управления – кнопки, диалоговые окна и меню).
- 2) Внутриигровые тексты. Один из основных этапов локализации – перевод всех используемых в продукте текстов, с учетом интерфейса игры, лимитов символов, необходимости создания субтитров и др.
- 3) Озвучка игры. Команду, состоящую из руководителя проекта, режиссера дубляжа, звукорежиссера, звукооператора, инженерной группы. переводит и озвучивает все диалоги и видеоролики в игре.
- 4) Графика (графические изображения, содержащие текстовую информацию, которые еще сильнее погружает пользователей в игровую атмосферу). Изображения, созданные в неотредактируемом формате, перерисовываются.
- 5) Дополнительные материалы (описания игры для онлайн-магазинов, обложки, промо-ролики, пресс-релизы, рекламные и маркетинговые тексты, веб-страницы и прочие сопутствующие релизу игры материалы) [<https://games.logrusit.com/ru/news/game-localization-101/>].

### **1.3. Перевод как инструмент локализации**

Важную роль в процессе локализации играет перевод, являющийся одним из ее необходимых компонентов.

А. В. Ачкасов отмечает, что в рамках переводоведения локализация как перевод в широком смысле слова, а с этой точки зрения локализация перевод является лишь составной ее частью [Ачкасов 2016: 14]. Например, М. Охаган, считает, что локализация является «преемником переводоведения, но с большим упором на технологизацию» [O’Nagan 2007, электронный ресурс]. Ученый также отмечает результаты исследований, проведенных в XXI веке,



согласно которым системы машинного перевода внесли меньший теоретический вклад в развитие науки по сравнению с информационными технологиями и инженерией, где происходит широкое внедрение переводческих технологий [Там же].

Один из основоположников отечественной теории перевода Л. С. Бархударов определял перевод как «процесс преобразования речевого произведения на одном языке в речевое произведение на другом языке при сохранении неизменного плана содержания, то есть значения» [Бархударов 1975: 11], а В. Н. Комиссаров рассматривал перевод как «вид языкового посредничества, при котором на другом языке полноправной замены оригинала, в качестве коммуникативно равнозначного последнему» [Комиссаров 1990: 248].

Е. В. Чистова, рассматривая процесс локализации, выделяет понятие «межязыковая локализация» и трактует его «как новый вид переводческой деятельности, представляющий собой акт межкультурной коммуникации и вид языкового посредничества», таким образом, разграничивает «непосредственно локализацию – всестороннюю адаптацию иноязычного продукта/услуги к определенной культуре-акцептору и межъязыковую локализацию – лингвокультурологическую адаптацию иноязычного мультимодального контента к определенному лингвотипу» [Чистова 2020: 161].

Из приведенных определений можно сделать вывод, что перевод является сложным процессом, в ходе которого происходит преобразование письменного или устного текста с одного языка на другой язык. Для описания процесса перевода часто используется термин «стратегия перевода».

«Стратегия перевода – это программа осуществления переводческой деятельности, формирующаяся на основе общего подхода переводчика к выполнению перевода в условиях определенной коммуникативной ситуации двуязычной коммуникации, определяемая специфическими особенностями данной ситуации и целью перевода и, в свою очередь, определяющая характер

профессионального поведения переводчика в рамках данной коммуникативной ситуации» [Сдобников 2011:172].

По мнению В. Н. Комиссарова стратегия перевода — «своеобразное переводческое мышление, которое лежит в основе действий переводчика» и предполагает применение «общих принципов осуществления процесса перевода [Комиссаров 2002: 348]. Таким образом, стратегия перевода – это алгоритмом действий переводчика, который он осмысленно создает.

А. Д. Швейцер рассматривает перевод как «процесс решения», первым этапом которого является выработка стратегии перевода. При выборе стратегии перевода, по мнению А. Д. Швейцера, решающую роль может сыграть жанр текста, цель перевода и социальная норма перевода, характерная для той или иной эпохи [Швейцер 1988: 65]. На втором этапе переводчик снова стоит «перед серией выборов, отвечающих определенным критериям, обусловленным общей стратегией перевода» [Там же]. Этот этап можно рассматривать как поиск переводческого решения. Рассмотрим некоторые подходы к трактовке данного термина.

Как отмечает Л. К. Латышев, принятие переводческого решения – это не одноразовый акт, а процесс перебора множественных вариантов, методом проб и ошибок [Латышев 2005: 55]. А. О. Неганова, рассматривая подходы к определению понятия «переводческое решение» выделяет несколько точек зрения ученых при рассмотрении данного явления: переводческое решение как способ преодоления переводческих трудностей (Л. К. Латышев, Я. И. Рецкер, Р. К. Миньяр-Белоручев, А. Д. Швейцер), как результат деятельности переводчика (Ф. Гюттингер, В. М. Жигалина), как процесс перевода (А. Г. Минченков, Л. В. Кушнина, Л. В. Енбаева, Е. Л. Марьяновская) [Неганова 2015: 46].

Наиболее полное определение термину приводится в работе Л. В. Енбаевой: «переводческое решение представляет собой осуществленный переводчиком рациональный выбор из переводческих операций и средств переводящего языка или вариантов перевода с целью разрешить

противоречия, обусловленные межъязыковой асимметрией и выражающиеся в лингвистических и социокультурных ограничениях переводимости» [Енбаева 2009: 8].

М. В. Плотникова и А. И. Томилова, исследуя проблему эквивалентного перевода франкоязычных художественных текстов на русский язык с точки зрения использования переводчиками переводческих трансформаций, делают несколько важных выводов:

– выбор той или иной единицы перевода определяется жанром и стилем текста оригинала;

– переводчик, допуская сознательное искажение какого-либо параметра текста, устанавливает соответствие переведенного текста исходному, следуя собственной идеальной модели «хорошего перевода» и подобные осознанные переводческие действия не могут квалифицироваться как ошибочные;

– единицей переводческого решения, как и перевода в целом, может стать любая языковая единица (фонема, графема, морфема, лексема, синтагма, фраза, текст);

– переводческие трансформации являются разновидностью переводческого решения [Плотникова, Томилова 2020: 192].

Л. С. Бархударов дает следующее определение переводческим трансформациям: «это многочисленные и качественно разнообразные межъязыковые преобразования, которые осуществляются переводчиком для достижения переводческой эквивалентности («адекватности перевода») вопреки расхождениям в формальных и семантических системах двух языков» [Бархударов 1975: 190].

Н. К. Гарбовский утверждает, что в силу асимметричности систем любой пары языков, сталкивающихся в переводе, обычной процедурой любого процесса перевода являются переводческие трансформации [Гарбовский 2007: 364].

По мнению А. Д Швейцера, «трансформация» заключается в изменении формальных (лексических и грамматических трансформаций) или

семантических (семантические трансформации) компонентов исходного текста при сохранении информации, предназначенной для передачи. Переводческие трансформации, как считает А. Д. Швейцер, являются по существу межъязыковыми операциями «перевыражения» смысла [Швейцер 1988: 118].

Большое количество лингвистов (В. Н. Комиссаров, Р. К. Миньяр-Белоручев, Я. И. Рецкер, Л. С. Бархударов, Ж.-П. Вине, К. Дарбельне др.) занимались исследованием переводческих трансформаций, поэтому в переводоведении существует достаточно много их различных классификаций. Рассмотрим некоторые из них.

Я. И. Рецкер выделяет два типа переводческих трансформаций.

– **лексические трансформации** – «приемы логического мышления, с помощью которых раскрывается значение иноязычного слова в контексте и находится ему соответствие, не совпадающее со словарным». Ученый выделяет такие разновидности как дифференциация значений, конкретизация, генерализация, смысловое развитие, антонимическом переводе, целостное преобразование и компенсации потерь [Рецкер 2007: 45].

– **грамматические трансформации** – «преобразование структуры предложения в процессе перевода в соответствии с нормами переводящего языка» [Там же: 84].

В классификации Л. С. Бархударова существует четыре типа трансформаций, соответствующие приемам, применяемым при переводе:

– **перестановки** («изменение расположения (порядка следования) языковых элементов в тексте перевода по сравнению с текстом подлинника»);

– **замены** (грамматические замены: формы слова, части речи, членов предложения, типа синтаксической связи; лексические замены: конкретизация, генерализация, замена следствия причиной и наоборот; антонимический перевод; компенсация)

– **добавления** (лексические добавления в тексте перевода);

– **опущения** (опущение слов, являющихся семантически избыточными) [Бархударов 1975: 190–225].

Языковые уровни, на которых происходит преобразование, являются основой классификации переводческих трансформаций В. Н. Комиссарова. Ученый подразделяет трансформации на лексические, грамматические и лексико-грамматические:

– **лексические трансформации** (транслитерация, транскрибирование, калькирование, лексико-семантические замены);

– **грамматические трансформации** (дословный перевод или синтаксическое уподобление, грамматические замены формы слова, части речи или члена предложения, членение или объединение предложений);

– **лексико-грамматические трансформации** (антонимический перевод, экспликация или описательный перевод, компенсация) [Комиссаров 1990: 172–185].

Н. К. Гарбовский, сопоставив различные классификации (Я. И. Рецкера, Л. С. Бархударова, В. Н. Комиссарова, Р. К. Миньяр-Белоручева и др.), пришел к выводу, что «подавляющее большинство переводческих операций повторяется во всех классификациях, различаясь лишь взаимной соотнесенностью, распределением по классам и иногда терминологией» [Гарбовский 2007: 383–386].

Для данной работы за основу взята классификация В. Н. Комиссарова, рассматривающая трансформации на лексическом, грамматическом и лексико-грамматическом уровнях. Данная классификация наиболее оптимальная для исследования отобранного материала, поскольку она является самой подробной из представленных выше, а также полно отражает лексические трансформации. Рассмотрим более подробно переводческие операции, соответствующие данной классификации.

#### **Лексические трансформации:**

– транскрибирование и транслитерация (способы перевода лексической единицы оригинала путем воссоздания ее формы с помощью букв

переводящего языка: при транскрипции воспроизводится звуковая форма иноязычного слова, а при транслитерации его буквенный состав);

– калькирование (способ перевода лексической единицы оригинала путем замены ее составных частей – морфем или слов их лексическими соответствиями в переводящем языке.);

– лексико-семантические замены (конкретизация, генерализация, модуляция (смысловое развитие) – способы перевода лексических единиц оригинала путем использования в переводе слов или словосочетаний переводящего языка, значение которых не совпадает со значениями исходных единиц, но может быть выведено из них с помощью определенного типа логических преобразований) [Комиссаров 1990: 173].

Стоит обратить внимание, что Н. В. Комиссаров не выделяет целостное преобразование в качестве отдельного приема лексической трансформации, а смысловое развитие, отнесенное к лексическим трансформациям, по определению автора предполагает трансформацию одного слова или словосочетания. По мнению Я. И. Рецкера прием целостного преобразования может применяться к любому отрезку речи – от слова до целого предложения и является разновидностью смыслового развития [Рецкер 2007: 60]. Данную классификацию можно дополнить перемещением, опущением и добавлением лексических единиц, которые по мнению Н. В. Комиссарова являются техническими приемами при переводе [Комиссаров 1990: 200], а по рассмотренной выше классификации Л. С. Бархударова – типами переводческих трансформаций.

#### **Грамматические трансформации:**

– синтаксическое уподобление (дословный перевод – способ перевода, при котором синтаксическая структура оригинала преобразуется в аналогичную структуру переводящего языка. Этот тип «нулевой» трансформации применяется в тех случаях, когда в исходном языке и переводящем языке существуют параллельные синтаксические структуры);

– членение предложения (способ перевода, при котором синтаксическая структура предложения в оригинале преобразуется в две или более предикативные структуры переводящего языка);

– объединение предложений (это способ перевода, при котором синтаксическая структура в оригинале преобразуется путем соединения двух простых предложений в одно сложное);

– грамматические замены формы слова, части речи или члена предложения (способ перевода, при котором грамматическая единица в оригинале преобразуется в единицу переводящего языка с иным грамматическим значением) [Паршин 1999: 147].

### **Лексико-грамматические трансформации:**

– антонимический перевод (способ перевода, при котором происходит замена утвердительной формы в оригинале на отрицательную форму в переводе или, наоборот, отрицательной на утвердительную сопровождается заменой лексической единицы исходного языка на единицу переводящего языка с противоположным значением);

– экспликация или описательный перевод (способ перевода, при котором лексическая единица исходного языка заменяется словосочетанием, эксплицирующим ее значение, т. е. дающим более или менее полное объяснение, или определение этого значения на переводящем языке);

– компенсация (способ перевода, при котором элементы смысла, утраченные при переводе единицы исходного языка в оригинале, передаются в тексте перевода каким-либо другим средством, причем необязательно в том же самом месте текста, что и в оригинале) [Комиссаров 1990: 183].

Как отмечает В. Н. Комиссаров, коммуникация с помощью перевода никогда не бывает абсолютной: «языковое своеобразие любого текста, ориентированность его содержания на определенный языковой коллектив, обладающий лишь ему присущими «фоновыми» знаниями и культурно-историческими особенностями, не может быть с абсолютной полнотой «воссоздано» на другом языке» [Комиссаров 1990: 39].

Испанский исследователь А. Ф. Косталес дает свою классификацию переводческих стратегий при локализации видеоигр:

1) Domestication vs. Foreignization (‘доместикация и форенизация’). Форенизация предполагает сохранение культурного контекста оригинала, в том числе, ценности, имена и т. д. Стратегия доместикации, наоборот, предполагает адаптацию контекста или терминов к культуре переводящего языка.

2) No translation (‘нулевой перевод’). Нулевой перевод обычно используется при локализации имен, терминов и названий.

3) Transcreation (‘транскреация’). Введение в текст перевода индивидуального авторского образования, которое может и не быть полностью эквивалентно оригиналу, но имеет схожий смысл.

4) Literal translation (‘дословный перевод’). Используется, например, при переводе терминов, когда они совпадают в языковой паре.

5) Loyalty (‘принцип лояльности’). Используется при переводе игры, в основе сюжета которой лежит фильм, комикс, книга и др. Заключается в идентичности перевода игры и первоначального источника сюжета.

6) Loss of meaning and compensation strategies (‘утрата значения и стратегии компенсации’). Используется для компенсации потери смысла оригинала при переводе. Часто используется для перевода юмора.

7) Censorship (‘цензура’). Учет правовых ограничений в законодательстве страны переводящего языка [Costales 2012: 394].

А. Т. Анисимова утверждает, что выбор стратегии доместикации или форенизации в дальнейшем может повлиять на стратегию локализации видеоигры для определенной страны, а также на «применение других стратегий, например, сохранение без перевода оригинальных имен, названий». Автор приводит в качестве примера удачной форенизации игру «Assassins’ Creed», где успешно сохранена атмосфера и колорит итальянской культуры (итальянские имена, места, события, персонажи используют итальянские слова и выражения, актеры говорят с мягким итальянским



акцентом). Популярная японская игра «Final Fantasy», наоборот, может быть хорошим примером выбора стратегии доместикации: при локализации игру наполнили национальными особенностями, идиоматическими и разговорными выражениями, шутками, поговорками, игрой слов [Анисимова 2018: 85]. Другим примером выбора стратегии доместикации при локализации игры может послужить популярная во всем игра «Mario». Эта японская игра была локализована для пользователей США, Великобритании, Испании, Франции, Германии и Италии. А. Ф. Косталес отмечает, что при переводе на разные языки названий миров, персонажей, предметов «Mario» применялся творческий подход, а также использовались выражения, шутки и каламбуры на целевом языке [Costales 2012: 396].

А. В. Ачкасов считает, что развитие индустрии локализации, как важного и влиятельного бизнес-сегмента рынка языковых услуг, значительно повлияло на задачи перевода и роли переводчиков [Ачкасов 2016: 568]. На самом деле, перечень задач, выполняемых переводчиком в индустрии локализации, расширился и требует компетенций в технической, организаторской и маркетинговой сферах: оценка качества перевода, терминологическая работа, поисковая оптимизация, предпереводческий анализ и др. А. В. Ачкасов подтверждает, что набор услуг, предоставляемых бюро переводов, с 2006 года расширялся в сторону локализации веб-сайтов, а термины «перевод» и «переводчик» постепенно заменяются терминами «локализация» и «лингвист» [Ачкасов 2016: 14].

М. А. Болотина и Е. В. Кузьмина выделяют несколько групп лексических трудностей, возникающих при переводе текстов видеоигр:

1) **Перевод слов, не зависящих от контекста.** Первая группа лексических проблем связана с передачей имен собственных и географических названий, поскольку имя собственное часто обладает определенной семантической составляющей, которая не зависит от общей темы игры.

2) **Перевод слов, зависимых от контекста.** К данной группе относятся сложности, связанные с контекстуальным значением широкозначных слов и полисемантов. Проблема актуальна ввиду характера текста игры, поскольку в файле, содержащем всю текстовую информацию, строки реплик из диалогов и других текстов находятся не в логическом, а произвольном порядке.

3) **Перевод безэквивалентной лексики и неологизмов.** К подобной лексике можно отнести термины, понятия и названия, созданные под конкретную игру. Игра представляет собой отдельную вселенную со своими персонажами, архитектурой и атрибутами.

4) **Перевод «ложных друзей переводчика».** Данную проблему можно считать универсальной по своей природе, ведь присутствие «ложных друзей переводчика» не ограничивается каким-то конкретным видом текста [Болотина, Кузьмина 2019: 44].

К. Р. Зеленко отмечает, что трудности при переводе видеоигр иногда возникают из-за того, что «разработчики не всегда сопровождают необходимый для перевода текст игры пояснительными записями, а зачастую переводчику предоставляется в общем разрозненный текст» [Зеленко 2017: 99]. Сложность может также возникнуть при локализации видеоигры, где игрок может выбирать пол персонажа, «в связи с чем внутриигровые упоминания о нем (дневники, диалоги) должны быть отображены с использованием соответствующего рода» а также существуют игры с нелинейным сюжетом, где информация на ранних стадиях игры может иметь смысл в нескольких разных контекстах, что очень важно для перевода [Там же].

Этот список можно еще дополнить переводами обценной лексики, заголовков, юмора. Как отмечает А. Косталес, адаптация юмора является особенно сложной задачей для переводчиков, поскольку использование игры слов или каламбуров становится все более обычным явлением в видеоиграх, и их может быть чрезвычайно трудно перевести из исходного текста в целевую культуру [Costales 2012: 402].

## **Выводы по главе 1**

В настоящее время видеоигры так глубоко проникли в культуру, что практически невозможно представлять досуг современного человека без них. Видеоигра представляет собой с одной стороны программный продукт, а с другой развлекательный аудиовизуальный продукт, например, как кино. Этот сложный продукт, сочетающий в себе различные виды текстовой, аудиовизуальной и графической информации, требует локализации.

Локализация – это процесс лингвокультурной и технической адаптации видеоигр, веб-сайтов, программ для другой страны. Это понятие неразрывно связано с процессами глобализации и интернационализации. Главная задача локализация видеоигр заключается в передаче смысла, эмоций, эффектов, которые были заложены разработчиками в оригинальный продукт, пользователям других стран.

Для выполнения главной задачи локализации используются различные стратегии перевода, основными из которых являются стратегия доместикации (культурная адаптация оригинального текста) и форенизации (культурное и языковое своеобразие текста максимально сохраняются). Стратегии перевода, избираемые переводчиком для достижения своей цели в процессе локализации определяют следующий шаг – поиск переводческих решений, наиболее подходящих вариантов перевода. В работе под переводческим решением рассматривались различные виды переводческих трансформаций и технических приемов.

## **ГЛАВА 2. СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ТЕКСТОВ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ И РУССКОЯЗЫЧНОЙ ВЕРСИЙ ВИДЕОИГР ОТ ИЗДАТЕЛЯ SONY**

В качестве материала в данной работе выступает аудиовизуальный, текстовый материал, который необходимо перевести для локализации игры. Для удобства анализа материал распределен на несколько тематических групп.

### **2.1. Локализация названий видеоигр**

Чаще всего при локализации названия игр не переводятся. Это происходит, прежде всего, потому что пользователи (геймеры) тщательно следят за индустрией видеоигр, за всеми новинками, анонсами и еще до выхода игры им уже хорошо знакомо оригинальное название. Иногда при локализации названия видеоигры оставляют на языке оригинала частично, также для узнаваемости во всем мире. Это еще может быть связано с тем, что при переводе на другой язык, название может отличаться по количеству букв или слов, что может испортить дизайн обложки. Тем не менее, существуют игры, названия которых переводятся.

При переводе названий на русский язык локализаторам необходимо сохранить мысль, заложенную автором, ритмику и длину слов. Например, первая часть серии игр «Uncharted: Drake's Fortune» на российский рынок вышла под названием «Uncharted: Судьба Дрейка». Возможно, слово Uncharted ('не отмеченный на карте, неизведанный') не переведено на русский язык из-за ограничения места на обложке, а к моменту выхода следующих частей, эта игра уже была очень популярна и, вероятно, для узнаваемости часть названия Uncharted осталось не переведенным.

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Uncharted: Drake's Fortune	Uncharted: Судьба Дрейка
Uncharted 2: Among Thieves	Uncharted 2: Среди воров
Uncharted 3: Drake's Deception	Uncharted 3: Иллюзии Дрейка
Uncharted 4: A Thief's End	Uncharted 4: Путь вора

В трех частях подзаголовки на русском языке – это кальки оригинальных названий. Оригинальное название четвертой серии «A Thief's End» (дословно – 'конец вора') предвещает финал воровской деятельности главного героя, а предложенный переводчиком вариант на русском языке «Путь вора», утрачивает заложенный смысл, но сохраняет размер фразы, ритмику, что тоже важно. Аналогичная ситуация, произошедшая с переводом названия «The Last of Us», много обсуждалась в игровом сообществе. Если обратиться к сюжету, то это игра о последних оставшихся в постапокалиптическом мире людях, которые пытаются выжить. Русское название «Одни из нас» хорошо вписалось в дизайн обложки, но по смыслу потеряло связь с сюжетом.

Игра «Detroit: Become Human» для русскоязычной аудитории вышла под названием «Detroit: Стать Человеком». Вероятно, что Detroit не переводилось также для узнаваемости по всему миру. Названия игр «Horizon Zero Dawn», «God Of War» при локализации также не переводились.

Таким образом, при локализации видеоигр применялся смешанный перевод, когда переводились только заголовки («Detroit: Стать Человеком», серия игр «Uncharted»), перевод с применением трансформации («Одни из нас») и оставались оригинальные названия на английском языке («Horizon Zero Dawn», «God Of War»).

## **2.2. Локализация интерфейса**

Рассмотрим тексты пользовательских интерфейсов видеоигр. Под игровым интерфейсом понимают систему визуальных компонентов, которая позволяет игрокам взаимодействовать с игрой [Bowers, электронный ресурс].

Сюда можно отнести пункты главного меню, меню паузы, меню настроек, тексты различных кнопок. Для пользователей важно, чтобы интерфейс был понятным. Например, чтобы пользователь сразу понимал, как сделать необходимые настройки, куда нужно двигаться и какие возможности у него есть. Для исследования текстов интерфейса было отобрано 120 фрагментов. В процессе исследования были сопоставлены тексты

интерфейсов оригинальной и локализованной версий, а также были выявлены типы переводческих трансформаций, используемых при переводе интерфейсов игр.

При локализации интерфейса видеоигры «Horizon Zero Dawn» преимущественно использовалось калькирование, так как большинство элементов – это, как правило, слова или словосочетания, имеющие однозначный смысл, а многие единицы являются уже универсальными для разных игр (например, *продолжить*, *загрузить*, *карта* и др.). Рассматривая интерфейс этой видеоигры, стоит обратить внимание на примеры использования переводчиком приемов смыслового развития и целостного преобразования. Например, строка меню *Restart from save* дает возможность игроку возобновить игру с того места, где было последнее сохранение, что по сути является быстрой загрузкой игры, поэтому замена на *Быструю загрузку* оправдано (см. табл. 1). Целостное преобразование названия строки меню *Game progression* в *Прохождение заданий*, напротив, не является оправданным решением, поскольку данная строка подразумевает доступ к информации о степени прохождения игры, а строка *Прохождение заданий* по смыслу названия больше подходит для меню, где можно выбрать задания, начать или продолжить выполнение заданий (см. табл. 1).

При анализе перевода интерфейса данной игры обнаружен один случай использования конкретизации: название строки меню *Inventory* ('инвентарь') заменили на более узкое значение – *Предметы* (см. табл. 1). Согласно толковому словарю инвентарь – «вещи, предметы, входящие в состав имущества предприятия, учреждения, а также предназначенные для какой-нибудь определенной цели, работ» [Толковый словарь Ожегова, электронный ресурс]. Помимо переводческих трансформаций при локализации интерфейса игры «Horizon Zero Dawn» применялись опущение, добавление лексических единиц. В. Н. Комиссаров рассматривает опущение, добавление и перемещение как технические приемы перевода [Комиссаров 1990: 200]. Так, для перевода строки меню *Center on Aloy* (возвращает игрока в место

нахождения Элой), переводчик применил комбинацию трансформаций: опущение и транскрипцию (см. табл. 1). В итоге получилось краткое и понятное название строки *Элой*.

Таблица 1

**Способы локализации интерфейса видеоигры «Horizon Zero Dawn»**

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>	<b>Способ перевода</b>
Continue	Продолжить	Калькирование
New Game	Новая игра	Калькирование
Load	Загрузить	Калькирование
Settings	Настройки	Калькирование
Extras	Дополнительно	Калькирование
Resume	Продолжить	Калькирование
<b>Restart from save</b>	<b>Быстрая загрузка</b>	Смысловое развитие
Load Game	Загрузить игру	Калькирование
Photo mode	Фоторежим	Калькирование
<b>Quit</b>	<b>Выход</b>	Грамматическая замена
Skills	Навыки	Калькирование
<b>Inventory</b>	<b>Предметы</b>	Конкретизация
Crafting	Изготовление	Калькирование
Map	Карта	Калькирование
<b>Quests</b>	<b>Задания</b>	Смысловое развитие
Notebook	Записная книжка	Калькирование
Machine catalogue	Каталог машин	Калькирование
<b>Collectables</b>	<b>Коллекционные предметы</b>	Калькирование
<b>Data points</b>	<b>Носители данных</b>	Контекстуальная замена
<b>Game progression</b>	<b>Прохождение заданий</b>	Целостное преобразование
Statistics	Статистика	Калькирование
Back	Назад	Калькирование
Select	Выбрать	Калькирование
Close	Закреть	Калькирование
<b>Pan</b>	<b>Двигать карту</b>	Смысловое развитие
Zoom	Масштаб	Калькирование

Travel	Путешествия	Калькирование
Filter	Фильтр	Калькирование
<b>Center on Aloy</b>	Элой	Опущение, транскрипция
Place waypoint	Поставить точку пути	Калькирование

В серии видеоигр «Uncharted» также, как и в уже рассмотренном выше интерфейсе «Horizon: Zero Dawn», чаще использовалось калькирование. Стоит обратить внимание на строку меню Controls (см. табл. 2). Существительное «controls» во множественном числе означает «devices that are used to operate a machine, vehicle, or aircraft» (устройства, которые используются для управления машиной, транспортным средством или воздушным судном) [Cambridge Dictionary, электронный ресурс], т. е. это элементы управления чем-либо. При переводе использовался прием генерализации, и строка была названа как Управление, что полностью соотносится с ее предназначением. В данном интерфейсе была произведена контекстуальная замена: *Bonuses* на Дополнения (см. табл. 2). Строка *Bonuses* переводит пользователя в раздел, где можно приобрести дополнительный контент к игре.

Таблица 2

## Способы локализации интерфейса серии видеоигр «Uncharted»

Оригинальная версия	Локализованная версия	Способ перевода
Continue	Продолжить	Калькирование
<b>Options</b>	<b>Настройки</b>	Контекстуальная замена
<b>Bonuses</b>	<b>Дополнения</b>	Контекстуальная замена
New Game	Новая игра	Калькирование
Load <b>Game</b>	Загрузка	Опущение
Game	Игра	Калькирование
Controls	Управление	Генерализация
Display	Дисплей	Калькирование
Audio	Звук	Калькирование
Language	Язык	Калькирование
Credits	Титры	Калькирование



Title Menu	Главное меню	Калькирование
Select	Выбор	Калькирование
Back	Назад	Калькирование

Большинство элементов интерфейса «God Of War» переведено калькированием, поскольку имеются их соответствия в русском языке. В этом интерфейсе стоит обратить внимание на случаи использования целостного преобразования. Так, пункты меню *HUD* и *Restart from checkpoint* переведены *Интерфейс* и *Возврат к КТ* соответственно (см. табл. 3). В видеоиграх HUD ('heads-up display') является общепринятым сокращением и частью пользовательского интерфейса. HUD обозначает строку состояния, на которой может отображаться информация о здоровье главного героя, предметы, индикация прогресса в игре (например, счет или уровень). Несмотря на то, что слово *худ* (от англ. 'HUD') прочно вошло в сленг русскоязычных игроков, в русском языке такого сокращения нет, поэтому переводчик применил данный прием. Во втором примере, наоборот, переводчик вводит в название пункта меню сокращение *КТ*, которое произошло от выражения «контрольная точка», что полностью соответствует английскому «checkpoint».

Таблица 3

### Способы локализации интерфейса видеоигры «God Of War»

Оригинальная версия	Локализованная версия	Способ перевода
Continue	Продолжить	Калькирование
Load game	Загрузка игры	Калькирование
New Game	Новая игра	Калькирование
Settings	Параметры	Калькирование
<b>Gameplay</b>	Игра	Опущение
HUD	Интерфейс	Целостное преобразование
Camera	Камера	Калькирование
Audio	Звук	Калькирование
Video	Видео	Калькирование
Photo mode	Фоторежим	Калькирование

Accessibility	Доступность	Калькирование
Language	Язык	Калькирование
Credits	Титры	Калькирование
<b>View controls</b>	Команды управления	Опускание
Restart from <b>checkpoint</b>	Возврат к <b>КТ</b>	Целостное преобразование
Save	Сохранить	Калькирование
Load	Загрузить	Калькирование
Settings	Параметры	Калькирование
<b>Enter photo mode</b>	<b>Переход</b> в фоторежим	Контекстуальная замена, калькирование
<b>Quit game</b>	<b>Выход</b>	Опускание, грамматическая замена
Weapons	Оружие	Калькирование
Armour	Броня	Калькирование
Skills	Навыки	Калькирование
Map	Карта	Калькирование
Goals	Цели	Калькирование
Codex	Кодекс	Калькирование
Resources	Ресурсы	Калькирование
Map	Карта	Калькирование
Options	Параметры	Калькирование
Exit	Выход	Калькирование
Objectives	Цели	Калькирование
Active markers	Активные метки	Калькирование
Move	Движение	Калькирование
Zoom	Масштаб	Калькирование
Select	Выбор	Калькирование
Confirm	Подтвердить	Калькирование

Калькирование является основным приемом перевода фрагментов интерфейса «The Last of Us» по той же причине, что и в других рассматриваемых видеоиграх. Заслуживает внимания название *Factions MP* (MP – multiplayer) – названия многопользовательского режима в данной игре,

где игроки, используя сеть интернет, могут играть друг против друга, сражаясь за ресурсы (см. табл. 4). Используя целостное преобразование, переводчик достаточно точно интерпретировал суть режима, назвав его *Сетевая битва за припасы*. Команду меню *Restart encounter* ('перезагрузить столкновение') переводчик перевел как *начать эпизод заново*, как и в прошлом примере, применив целостное преобразование (см. табл. 4). При переводе строки *Skip movie* ('пропускать фильм') применили сразу два вида трансформаций: калькирование и контекстуальную замену (см. табл. 4). Замена *movie* на *ролик* более точно описывает действие (в игре есть небольшие видеоролики, которые можно пропустить, используя команду). При переводе строк *Display* ('дисплей') – *Изображение* ('настройки яркости, гаммы, контрастности') и *Tutorials* ('руководство, инструкция') – *Обучение* ('здесь игрок может прочитать обучающую инструкцию по игре') применялось смысловое развитие (изображение получается вследствие работы дисплея, а обучение происходит в процессе изучения руководства) геймпада) (см. табл. 4). Лексическая единица *downloadables* ('загружаемые файлы') не имеет в русском языке эквивалента, поэтому была применена экспликация – *загружаемые материалы* (например, можно за реальные деньги, скачать новую одежду, оружие, навыки, жесты и др.).

Таблица 4

#### Способы локализации интерфейса видеоигр «The Last of Us»

Оригинальная версия	Локализованная версия	Способ перевода
Factions MP	Сетевая битва за припасы	Целостное преобразование
Options	Параметры	Калькирование
Downloadables	Загружаемые материалы	Экспликация
Continue	Продолжить	Калькирование
Game	Игра	Калькирование
Controls	Управление	Генерализация
Display	Изображение	Смысловое развитие
Audio	Звук	Калькирование
Language	Язык	Калькирование

Credits	Авторы	Калькирование
Resume	Продолжить	Калькирование
Subtitles	Субтитры	Калькирование
Skip movie	Пропустить ролик	Калькирование, контекстуальная замена
Photo mode	Фоторежим	Калькирование
Bonuses	Награды	Калькирование
Tutorials	Обучение	Смысловое развитие
Save game	Сохранение	Опущение
Load game	Загрузка игры	Калькирование
Restart encounter	Начать эпизод заново	Целостное преобразование
Quit to main menu	Выход в главное меню	Калькирование
Resume	Продолжить	Калькирование
Back	Назад	Калькирование
Select	Выбрать	Калькирование

Видеоигра «Detroit: Стать человеком» отличается от других рассматриваемых в данной работе видеоигр тем, что представляет собой интерактивное кино – «игру, позволяющую своим зрителям не только смотреть киноленту, но и принять в ней активное участие. Зритель принимает ключевые решения, которые меняют развитие сюжета» [Кликушина, Погорелова 2022: 214]. Данная видеоигра имеет множество вариантов развития сюжета, поэтому в главном меню есть строка с названием *Chapters*, которая показывает схему развития сюжетных линий, и игрок, при желании, может посмотреть какие выборы он сделал и сколько еще вариантов было доступно (см. табл. 5). Эта схема внешне похожа на разветвленное дерево, поэтому, учитывая визуальную составляющую, переводчик счел более уместным название *Дерево сюжета*, применив при этом прием смыслового развития. В результате смыслового развития строка *Difficulty* получила название *Уровень сложности*, что более частотно для игрового меню (см. табл. 5).

Способы локализации интерфейса видеоигры «Detroit: Become Human»

Оригинальная версия	Локализованная версия	Способ перевода
Continue	Продолжить	Калькирование
New story	Новая история	Калькирование
Chapters	Дерево сюжета	Смысловое развитие
Options	Параметры	Калькирование
Extras	Дополнительно	Калькирование
Video	Изображение	Смысловое развитие
Audio	Звук	Калькирование
Languages	Языки	Калькирование
Difficulty	Уровень сложности	Смысловое развитие
Controls	Управление	Генерализация
Resume	Продолжить	Калькирование
Main menu	Главное меню	Калькирование
Flowchart	Схема	Калькирование
Options	Настройки	Контекстуальная замена

По результатам анализа интерфейсов видеоигр было выявлено, что большинство наименований переданы на русский язык при помощи лексических трансформаций (см. рис. 1), причем преобладает прием калькирования – 93 %.



Рис. 1. Способы локализации интерфейсов видеоигр Sony

### 2.3. Локализация имен собственных

Даже самая простая игра имеет свой сюжет, персонажей с их характерами и целями, а также в игре существует вселенная (игровой мир). Имена собственные также участвуют в создании игрового мира, создают погружение в него, позволяя игрокам ощутить что-то новое, необычное. В пространстве игры у имен собственных, кроме общеизвестных, развивается еще и образная функция, «которой обладает каждое имя собственное в отдельности и ономастикон видеоигр в целом» [Рюкова, Филимонова 2016: 969]. Д. К. Саяхова выделяет наиболее частотные в видеоигровом дискурсе группы имен собственных: антропонимы, мифонимы, топонимы, хрононимы, хрематонимы [Саяхова 2020: 21].

Исследуемый материал позволяет выделить несколько групп имен собственных: **антропонимы** («любое собственное имя, которое может иметь человек (или группа людей) в том числе личное имя, отчество, фамилия, прозвище, псевдоним, кличка»), **мифонимы** (имя вымышленного объекта в мифах, сказках), **топонимы** (собственное имя любого географического объекта), **названия предприятий, учреждений** [Подольская 1987: 122]).

В материале работы основными средствами передачи антропонимов с английского языка на русский являются транскрипция (*Nathan – Нейтан, Sam – Сэм, Sully – Салли, Flynn – Флинн, Chloe – Хлоя, Ellie – Элли, Joel – Джоэл, Tommy – Томми, Sarah – Сара, Bill – Билл, Marline – Марлин, Faye – Фэй, Aloy – Элой, Owen – Оуэн, Abbie – Эбби, Robert – Роберт, Brok – Брок, Cutter – Каттер, Hank – Хэнк, Nil – Нил, Connor – Коннор, Marcus – Мракус, Rose – Роуз*) и транслитерация (*Elena – Елена, Tess – Тесс, Avad – Авад*).

Стоит обратить внимание в видеоигре «Detroit: Become Human» на случаи доместикации имен, когда переводчик заменял их русскими эквивалентами. Например, в игре есть два персонажа и именем *Rose*. Имя персонажа (человека) перевели с помощью транскрипции – *Роуз*, а имя андроида *Rose – Роза*. Таким образом, в данной игре при переводе одного имени, но принадлежащего разным персонажам, переводчик принял разные

переводческие решения. В случае с именем *Роуз* – применялась форенизация (сохранился английский вариант имени), а в случае с именем *Роза* – применялась доместикация (предложен русский эквивалент).

Второй пример: переводчик решил не использовать транскрипцию при переводе *Alice*, персонаж получил имя *Алиса* в русской версии. Вероятно, это связано эпизодом в самом начале игры. Андроид Кэра замечает книгу «Алиса в стране чудес» и проводит аналогию между героиней известной детской книги и девочкой-персонажем игры. Очевидно, что использование транскрипции и перевод имени как *Элис*, привело бы к утрате отсылки, задуманной разработчиками. Пользователь бы не понял связь между Элис и Алисой из книги.

Стоит обратить внимание на имя андроида *Kara – Кэра*, русский вариант имени этого персонажа много обсуждался в игровом сообществе. Переводчик решил не использовать приемы транскрипции или транслитерации, а предложил свое авторское решение.

В видеоиграх разработчики используют разные способы развлечь, заинтересовать или удержать внимание игроков каким-либо способом. Одним из распространенных инструментов являются пасхалки (от англ. Easter Egg – ‘Пасхальное яйцо’) – это секрет, отсылка или шутка, спрятанная в игре. Пасхалки могут представлять собой какой-то предмет, который прямо не относится к данной игре, но напоминает игрокам о каких-либо известных фактах. Многие пасхалки находятся спустя десятки лет после выхода игры.

В игре «The Last of Us: Part II» разработчики спрятали пасхалку в карточке, которую находит Элли. На этой карточке имя *Dr. Uckmann* и изображение персонажа, внешность которого напоминает директора разработки игры и вице-президента студии разработчиков Naughty Dog Нила Дракманна (Neil Druckmann). Если соединить части «*Dr*» и «*Uckmann*», то получится фамилия *Druckmann*. В локализованной версии на карточке написано имя *Д-р. Укманн* (переведено с помощью транслитерации), соединение частей которого не позволяет получить фамилию *Дракманн*.

Таким образом, данная пасхалка в локализованной версии не была реализована.

Часто в играх, особенно в жанре «фэнтези», персонажам даются «говорящие» прозвища, указывающие на внешний облик, характеристики или для придания комичности. Данному пласту игровой лексики характерно наличие авторских неологизмов, которые несут особую смысловую нагрузку в рамках вселенной конкретной игры. В Большом энциклопедическом словаре «Языкознание» дано следующее определение неологизмам: «слова, значения слов или сочетания слов, появившиеся в определенный период в каком-либо языке или использованные один раз («окказиональные» слова) в каком-либо тексте или акте речи» [Большой энциклопедический словарь 1998: 331]. Под авторскими неологизмами понимаются слова и словосочетания, созданные конкретным автором для определенных художественных целей, и они обычно не выходят за пределы контекста произведения автора [Газизова, электронный ресурс].

Например, *Clicker – Щелкун* (зараженный слепой персонаж видеоигры «The Last of Us», который ориентируется в пространстве с помощью издаваемых им щелчков). Данный неологизм образован от глагола *to click* («щелкать») и суффикса *-er* и дает «говорящее» прозвище тому, кто щелкает *Clicker – Щелкун*. Следующий пример из игры «Horizon Zero Dawn»: *Charger* (от англ. *charge* – «нестись»). Этому робота так назвали из-за того, что он быстро убегает при виде человека. В локализованной версии робот получил прозвище *Ленторог*, так как имеет рога в виде закрученных лент. Таким образом, прозвища этого робота на английском и русском языках несут в себе разную семантику.

Некоторые прозвища «Horizon Zero Dawn», также являющиеся неологизмами, можно представить, как составные двух английских слов, характеризующих персонажа: *Thunderjaw* («гром» и «челюсть») – *Громозев* (имеет большую челюсть, как у динозавра); *Tallneck* («высокий» и «шея») – *Длинношей* (имеет длинную шею); *Longleg* («длинный» и «нога») – *Длинноног*



(имеет длинные ноги); *Fanghorn* ('клык' и 'рог') – *Гребнерог* (имеет рога с накоечниками, похожими на клыки). *Громозев*, *Длинношей*, *Длинноног* – персонажи вымышленной игровой вселенной, и поэтому, переводчик предложил такую грамматическую форму, при которой имена звучат непривычно, тем самым поддерживается атмосфера вымышленного уникального мира. К примеру, *Длинношей* вместо *Длинношей* и *Длинноногий* вместо *Длинноног* звучали бы вполне привычно и не создали бы нужного ощущения.

В некоторых случаях авторские неологизмы оригинальной версии после перевода уже не являлись неологизмами, в других случаях, наоборот, образовывались при локализации. *Watcher* ('наблюдатель') – назван так из-за своей основной функции наблюдения за территорией. В локализованной версии назван *Рыскарем* (от глагола рыскать). Второй подобный пример: *Stalker* ('преследователь') следит за людьми, когда он невидим для других (невидимка), а в локализованной версии – *Ловчий* (основная функция: нападать на людей). *Glinthawk* (от англ. *glint* – 'сияние', 'блеск', *hawk* – 'ястреб') получил такое прозвище из-за внешнего сходства с ястребом, так же из-за блеска солнечных панелей, размещенных на его крыльях. При локализации этот робот получил прозвище *Коршун* (основные функции – разбирает нерабочих роботов, действует как падальщик). Получилось, что в оригинальной и локализованной версиях прозвище этого робота имеет различную семантическую составляющую. Оригинальный вариант основан на внешности робота, а локализованный – на его функциях. Робот *Corruptor* (от англ. *corrupt* – 'развращать', 'портить') получил прозвище *Захватчик* в локализованной версии (его основные функции – брать под контроль других роботов и делать их агрессивными по отношению к людям). В этом случае также разная семантика у оригинального и локализованного прозвища. Первое несет в себе значение – развращать, а второе – брать под контроль.

В редких случаях «говорящие» прозвища переводились калькированием: *Runner* – *Бегун*, *Stalker* – *Сталкер*.

Рассмотренные примеры авторских неологизмов указывают на то, что локализаторы имели достаточную и подробную информацию о персонажах. Не смотря на то, что при переводе были образованы новые прозвища, они также точно передавали характеристики персонажа.

Сеттинг видеоигры «God Of War» связан со скандинавской мифологией, персонажи – боги или мифические существа. В связи с этим в ходе исследования была выделена группа мифонимов.

Основным средством перевода мифонима являются:

– транскрипция: *Mimir* (Мимир), *Magni* (Магни), *Modi* (Моду), *Brok* (Брок), *Sindri* (Синдри), *Kratos* (Кратос), *Loki* (Локу), *Freya* (Фрейя), *Thor* (Тор);

– транслитерация: *Baldur* (Балдур).

Для мифонима *Atreus* была выбрана уже принятая в русском языке форма – Атрей.

В игре «The Last of Us» военная группировка ополченцев, которая пытается поднять население постапокалиптического города на восстания против военных и разработать вакцину против инфекции, в оригинальной версии получила название «Fireflies» (от англ. firefly – ‘светлячок’), а в локализованной версии – «Цикады». Очевидно, что название военной группировки в постапокалиптическом мире, должно звучать серьезно, сурово. С точки зрения восприятия, на английском языке оригинальное название звучит вполне подходяще, в то время как «Светлячки» на русском языке совсем не подходит военной организации. Локализаторы сохранили авторский замысел и назвали группировку именем другого насекомого – «Цикады». Эта группировка повстанцев, с целью распространения своих идеалов среди обычных граждан и, возможно, убеждения некоторых из них присоединиться пишет на стенах зданий свое послание: «When you’re lost in the darkness... **look for the light**» (Когда Вы заблудились во тьме...ищите свет». При локализации девиз группировки был изменен: «Оказавшись в полной тишине... **слушайте голоса**». Хотя замена текста прямо не повлияла на сюжет игры, заложенный в

послание группировки смысл был утерян. В оригинальной версии послания слово darkness ('тьма') точно описывало обстановку (постапокалиптическая Америка, вокруг зараженные, безнадежное положение), a look for the light – призыв присоединиться к «Fireflies» (светлячкам, светящимся во тьме). Послание было построено на противопоставлении положительного – света, отрицательному – тьме. В локализованной версии решение переводчика заменить ключевое слово «свет» на «голоса», вероятно, связано с тем, что цикады стрекочут, а не светятся как светлячки. Послание Цикад не несет задуманный разработчиками смысл: противопоставление отсутствует, слово «тишина» не соответствует текущей обстановке, призыва «слушать голоса» не понятен.

С локализацией названия другой военной организации уже во второй части видеоигры «The Last of Us» также возникли трудности. Военная организация с названием «Washington Liberation Front», имеет сокращенное наименование – WLF, схожее по написанию со словом Wolf ('волк'), а также имеет свою символику в виде изображения оскалившегося волка. Символика периодически встречается в игре: в пропагандистских листовках, на стенах зданий. В народе организацию называют Wolf ('Волк'), а ее членов – волками. С помощью распространяемых листовок WLF пыталась привлечь на свою сторону как можно больше граждан. До настоящих событий WLF воевала с другой военной организацией – Fedra (противостояние не было показано в самом сюжете, эта информация пришла из лора игры), а по листовкам (изображениям, надписям) можно было понять, что WLF противопоставляет себя Fedra, и намекают, что члены Fedra в этом противостоянии овцы.

Рассмотрим, как локализованы название этой военной организации и история, связанная с ней. Название на русском языке является калькой оригинального – «Вашингтонский освободительный фронт», сокращенно – ВОФ. В народе организацию называли Пес, а ее членов – псами и псинами. Очевидно, что название организации *Пес* сложно вписать в историю, уже связанную с волком в оригинальной версии. При локализации изображения не

перерисовываются, соответственно на стенах, в листовках остался волк, как символ организации WLF.

К примеру, сравним текст листовок, на которых изображен большой волк и маленький человек с эмблемой Fedra:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
<i>They think we`re sheep!</i>	<i>Они держат нас за овец.</i>
<i>Bare your fangs.</i>	<i>Покажи им свой оскал!</i>

Изображение и текст листовок указывает на противостояние WLF и Fedra, причем победитель всем известен – волк. На тему отношений волков и овец есть различные пословицы и поговорки, в которых овцы – это жертвы волков.

When a wolf is hungry it befriends sheep.

Как волка в хлев пустить, так он и овец всех переест.

Не будь овцой, так и волк не съест.

Отношения у псов и овец несколько другие. Псы-пастухи управляют стадом овец и защищают его, а не едят, в отличие от волков. Поскольку организацию в локализованной версии назвали *Псы*, то не понятно почему символ – волк, а не пес, и к чему упоминания овец в листовках.

Есть один эпизод, когда Оуэн – член Псов, пародируя волка, в шутку завыл. Здесь также получилось не логично, т. к. Оуэн вой назвал лаем:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Owen: <i>“Wooo”</i>	Оуэн: «Ууу»
Abbie: <i>“Are you a rooster?”</i>	Эбби: «Ты что самку кличешь?»
Owen: <i>“What? I`m a wolf! That`s my wolf howl”!</i>	Оуэн: «Что? Я пес! Я так лаю.»

Возможно, трудность локализации можно было избежать, сохранив все ассоциации с волком. Предположим, переводчик в этой ситуации мог пойти от обратного: сначала перевести сокращенное название так, чтобы оно было

схожим по написанию со словом волк, а затем дать расшифровку. Например, ВОК (Вашингтонская освободительная кампания).

Действие в игре «Horizon Zero Dawn» происходит в постапокалиптическом мире, захваченном роботами, где люди живут в первобытных племенах. Мир «Horizon Zero Dawn» наполнен большим количеством разнообразных интересных ландшафтов и локаций. Во этой игре племя Нора поклоняется божеству *All-Mother* (Великая Мать), живущему в горе, различные локации вокруг этой горы имеют названия, связанные со словом *mother*:

*Mother`s Heart* (*Сердце матери*) – главная деревня;

*Mother`s Cradle* (*Колыбель матери*) – деревня;

*Mother`s Rise* (*Холм матери*) – деревня;

*Mother`s Watch* (*Дозор матери*) – сторожевой пост;

*Mother`s Crown* (*Венец Матери*) – крепость;

Рассмотренные топонимы на русском языке представляют собой кальки от оригинальных английских названий. Таким же способом переведено названия:

*Devil`s Thirst* (*Жажда беса*) – городские руины;

Не все топонимы в «Horizon Zero Dawn» переведены калькированием, есть примеры использования контекстуальной замены (иногда в сочетании с калькой) при переводе топонимов. Источником контекста может служить и текст, и визуальная составляющая игры.

*Devil`s Grief* (‘скорбь’ и ‘дьявол’) – *Злость беса* (руины, негативное, зловещее и запретное место для племени Нора).

*Free Heap* (свободная куча) – *Свободная гора* (поселение, основанное рабочими рядом с огромной свалкой металлолома (металлические соколки – местная валюта)).

*Brightmarket* (‘яркий’ и ‘рынок’) – *Пестрый рынок* (густонаселенное торговое поселение, где жители предпочитают яркие краски в одежде).

*Lone light* ('одинокий свет') – *Одинокий огонь* (поселение племени, которое поклоняется огню).

Неологизм «*Daytower*», образованный словосложением ('day' и 'tower'), дал название поселению племени Карха, которое считает Солнце своим божеством-покровителем. Замысел авторов, вероятно, заключался в использовании слова *day* в значении промежутка времени от восхода до заката Солнца. Если использовать калькирование, то получилось бы «*Дневная башня*», что на русском языке звучит странно и не передает замысел авторов. Переводчик, применив контекстуальную замену, смог сохранить задуманный смысл и дал этому поселению название «*Солнечная башня*».

Поселение «*Cut-Cliffs*» в локализованной версии получило название «*Ножевые утесы*». Поселение построено рядом с карьером, где рабочие вырезают песчаник из стен утеса. Возможно, отсутствие визуальной информации или описания этого места повлияло на решение переводчика сделать в названии замену: *вырезанные* на *ножевые*.

В рассматриваемом материале были обнаружены случаи использования смешанного типа перевода. Так, при переводе топонима «*Sundom*» («*Дом Солнца*») использовались калькирование и транслитерация, причем, использовался поморфемный перевод: морфема *sun* переведена калькированием, а для вторая *dom* – транслитерацией.

При переводе топонима «*Sunfall*» («*Закатная крепость*») смешанный перевод заключается в использовании кальки и лексического добавления имени нарицательного «крепость».

Сюжет видеоигры «*God of War*» основан на скандинавской мифологии. Топонимы представлены уникальными названиями локаций: бухта «*Iron cove*» («*Железная бухта*»), башня «*Lookout tower*» («*Смотровая башня*»), руины «*Ruins of the ancient*» («*Руины древних*»), пещеры «*Forgotten caverns*», застава «*Light elf outpost*» («*Застава светлых эльфов*»), остров «*Isle of death*» («*Остров смерти*»), скалы «*Cliffs of the raven*» («*Скалы ворона*»), водопад

«*Stone Falls*» («*Каменный Водонад*»), «*Council of Valkyries*» («*Совет Валькирий*»). Все топонимы в этой видеоигре переведены калькированием.

Результаты анализа имен собственных в исследуемом материале представлены в табл. 6, из которой видно, что при переводе имен собственных использовались различные виды переводческих трансформаций, в том числе в смешанном виде, а также создавались авторские неологизмы.

Таблица 6

**Способы локализации имен собственных в видеоиграх Sony**

Способы перевода	Имена собственные			
	антропонимы	мифонимы	названия группировок	топонимы
транскрипция	23	9		
транслитерация	4	1		
калькирование	2			15
доместикация	2	1		
целостное преобразование	1		3	2
авторские неологизмы	9			1
смешанный способ				6

#### **2.4. Локализация внутриигровых достижений**

В видеоиграх наиболее значимые события и свершения игрока отмечаются с помощью системы достижений. Эта система, в первую очередь, нужна для развлечений игроков, так как каких-либо преимуществ в прохождении игры достижения не дают. Стоит отметить, что некоторые достижения достаточно сложно получить, а другие несут сугубо развлекательный характер.

В видеоигре «*The Last of Us: Part I*» названия достижений в основном переводились путем целостного преобразования. Например, название достижения, для получения которого нужно найти все медальоны членов группировки Цикад, в оригинальной версии является отсылкой к девизу Цикад «*...look for the light*», а в локализованной версии это достижение переведено как «*никто не забыт*» (см. табл. 7). Вероятно, переводчик вложил в новое название, что необходимо собрать жетоны абсолютно всех членов Цикад, т. е.

никого не забыть. Еще одно название достижения является отсылкой к знаковому эпизоду игры. «For emergencies only» – это произнес Джоэл, когда доверил впервые Элли оружие. В данном случае переводчик также пренебрег отсылкой и создал новое название «*Полный арсенал*», которое соответствует условиям: необходимо улучшить все оружие до максимального уровня (см. табл. 7).

Таблица 7

**Способы перевода внутриигровых достижений видеоигры «The Last of Us: Part I»**

Оригинальная версия	Локализованная версия	Способ перевода
It can't be for nothing	Это все неспроста	Целостное преобразование
Look for the light	Никто не забыт	Целостное преобразование
Endure and survive	Борись и выживай	Калькирование
It was all just lying there	Свидетель эпохи	Целостное преобразование
I got this	Ходячая энциклопедия	Целостное преобразование
Scavenger	Собиратель	Калькирование
Let's gear up	На все руки мастер	Целостное преобразование
<b>Master of unlocking</b>	<b>Медвежатник</b>	Смысловое развитие
Everything we've been through	Универсальный боец	Целостное преобразование
For emergencies only	Полный арсенал	Целостное преобразование
I want to talk about it	Поговорим?	Целостное преобразование
That's all I got	Больше у меня нет	Антонимический перевод

Во второй части диалогии видеоигр «The Last of Us» при переводе названий внутриигровых достижений также чаще использовался прием калькирования. Рассмотрим примеры использования переводчиком при переводе названий внутриигровых достижений лексической трансформации – «смысловое развитие». Так, достижение «*Sightseer*» (в пер. с англ. ‘экскурсант’), для получения которого необходимо в игре посетить все локации в районе города Сиэтла, в локализованной версии назвали «*Обзорной экскурсией*», т. к. образом смысловое развитие было построено на значении слова экскурсант – тот, для кого проводится экскурсия (см. Таблицу 8).



**Способы локализации внутриигровых достижений видеоигры  
«The Last of Us: Part II»**

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>	<b>Способ перевода</b>
Every Last One of Them	Все до единого	Калькирование
What I had to do	Моя история	Целостное преобразование
Survival expert	Эксперт по выживанию	Калькирование
Arms master	Мастер оружейник	Смысловое развитие
Archivist	Архивариус	Калькирование
Master set	Полный набор	Смысловое развитие
Numismatist	Нумизмат	Калькирование
<b>Prepared</b> for the worst	<b>Готовность</b> к худшему	Грамматическая замена
Mechanist	Механик	Калькирование
Specialist	Специалист	Калькирование
Safecracker	Медвежатник	Смысловое развитие
Sightseer	Обзорная экскурсия	Смысловое развитие

Во всех частях серии видеоигр «Uncharted» внутриигровые достижения называются идентично. В локализованных версиях они в большинстве случаев переведены путем калькирования. Достижение «*Charted!*» можно считать отсылкой к названию самой игры «Uncharted». Поскольку, *uncharted* в переводе с английского языка – ‘неотмеченный на карте’, то было обоснованным назвать достижение, предполагающее прохождение всей игры, как *charted* – ‘отмеченный на карте’, но переводчик, применив прием смыслового развития, предложил свой вариант – *За прохождение* (см. Таблицу 9).

Интересный пример использования грамматической замены при переводе названия «*Run-and-Gunner*», которое является составным существительным, образованным от глаголов *run* (‘бежать’) и *gun* (‘стрелять’). Переводчик сделал перевод не существительного целиком, а его частей и получилось предложение: «*Беги и стреляй*», точно описывающее данное достижение (см. табл. 9).

## Способы локализации внутриигровых достижений видеоигры «Uncharted»

Оригинальная версия	Локализованная версия	Способ перевода
Charted!	За прохождение	Смысловое развитие
First treasure	Первое сокровище	Калькирование
Novise fortune hunter	Охотник за сокровищами (новичок)	Грамматическая замена
Relic Finder	Охотник за реликвиями	Смысловое развитие
Master thief collection	Коллекция вора-мастера	Калькирование
Brutal brawler	Мастер рукопашного боя	Целостное преобразование
Tripple Dyno-Might!	Подрывник третьей степени	Целостное преобразование
Hangman	Акробат	Целостное преобразование
Run-and-Gunner	Беги и <b>стреляй!</b>	Грамматическая замена
Steel fist	Стальной кулак	Калькирование
Master ninja	Нинзя-мастер	Калькирование
Shoot some B-Roll for Elena	Дополнительные кадры для Елены	Опущение

В видеоигре «God of War» использовались различные виды переводческих трансформаций. Оригинальное название было дано достижению, предусматривающему выполнение всех поручений гномов, Брока и Синдри, которые по сюжету очень разные. Достижение в оригинальной версии называется: «*Like oil and water*» (см. табл. 10). Очевидно, что «*Like oil and water*» указывает именно на противоположность гномов. При переводе этот смысл сохранился, переводчик опустил только слово *like*.

## Способы локализации внутриигровых достижений видеоигры «God of War»

Оригинальная версия	Локализованная версия	Способ перевода
Beneath the surface	Под поверхностью	Калькирование
Death <b>happened</b> here	Здесь <b>была</b> смерть	Смысловое развитие
Trilingual	Полиглот	Смысловое развитие
Dwarver ingenuity	Искусство гномов	Калькирование

Nice moves	Новые приемы	Целостное преобразование
Quick tempered	Вспыльчивый нрав	Добавление
Best dressed	Костюмчик по размеру	Смысловое развитие
Enchanted	Чародейство	Смысловое развитие
All will fall	Все умрут	Смысловое развитие
Dangerous skies	Опасное небо	Калькирование
<b>Like</b> oil and water	Масло и вода	Опущение
Curator	Антиквар	Смысловое развитие

В видеоигре «Detroit: Become Human» достижения имеют короткие и простые названия, поэтому при переводе преимущественно использовалось калькирование. Можно обратить внимание на название «*Know your partner*», при переводе которого переводчик применил лексическое добавление (см. табл. 11). В русском языке фраза «узнать напарника» воспринималась бы в значении «познакомиться», а поскольку этом достижении речь идет о добыче всех уликов о напарнике, то добавление «*поближе*» вполне оправдано.

Таблица 11

**Способы локализации внутриигровых достижений видеоигры  
«Detroit: Become Human»**

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>	<b>Способ перевода</b>
Detroit master	Хозяин Детройта	Калькирование
Thank you	Спасибо	Калькирование
Mission accomplished	Задание завершено	Калькирование
Secrets	Секреты	Калькирование
Deviant located	Дивиант обнаружен	Калькирование
We are free	Мы свободны	Калькирование
Defend yourself	Самозащита	Смысловое развитие
Self-control	Самоконтроль	Калькирование
Confession	Признание	Калькирование
Shelter	Ночлег	Калькирование
Know your partner	Узнать напарника поближе	Добавление
Run Kara run	Беги, Кэра, беги	Калькирование

Из табл. 12 видно, что названия достижений в видеоигре «Horizon Zero Dawn» представлены в виде утвердительных предложений в прошедшем времени, содержащие информацию о произведенных действиях. В большинстве случаев использовалась грамматическая замена, т. к. в локализованной версии достижения часто имеют форму повелительного наклонения. Стоит обратить внимание на сленговую единицу headshot ('удар в голову', 'убить ударом в голову'), для перевода которой применялась экспликация, т. к. она не имеет эквивалента в русском языке.

Таблица 12

**Способы локализации внутриигровых достижений видеоигры «Horizon Zero Dawn»**

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>	<b>Способ перевода</b>
Stealth killed 10 machines	Скрытно убить 10 машин	Грамматическая замена
3 strikes from above	Убить 3 противников с помощью атаки сверху	Целостное преобразование
<b>Tore off</b> 10 components	<b>Сбить</b> 10 компонентов	Смысловое развитие, грамматическая замена
10 <b>vulnerable</b> machines kills	Убить 10 машин <b>в уязвимом состоянии</b>	Грамматическая замена, добавление
Tore off 5 heavy weapons	Сорвать <b>с машин</b> 5 <b>образцов</b> тяжелого оружия	Грамматическая замена, добавление
Headshot 30 human enemies	Убить 30 противников-людей попаданием в голову	Экспликация, грамматическая замена
Downed 23 Grazer dummies	Повалить 23 мишени жвачников	Грамматическая замена
First modification	Первая модификация	Калькирование
All acquisition machine killed	Все машины <b>типа</b> добытчик уничтожены	Добавление
All recon machines killed	Все машины <b>типа</b> разведчик уничтожены	Добавление
All combat machines killed	Все боевые машины уничтожены	Калькирование

Среди приемов локализации названий внутриигровых достижений, согласно проведенному анализу материала самыми частыми являются калькирование, смысловое развитие и целостное преобразование (см. рис. 2).

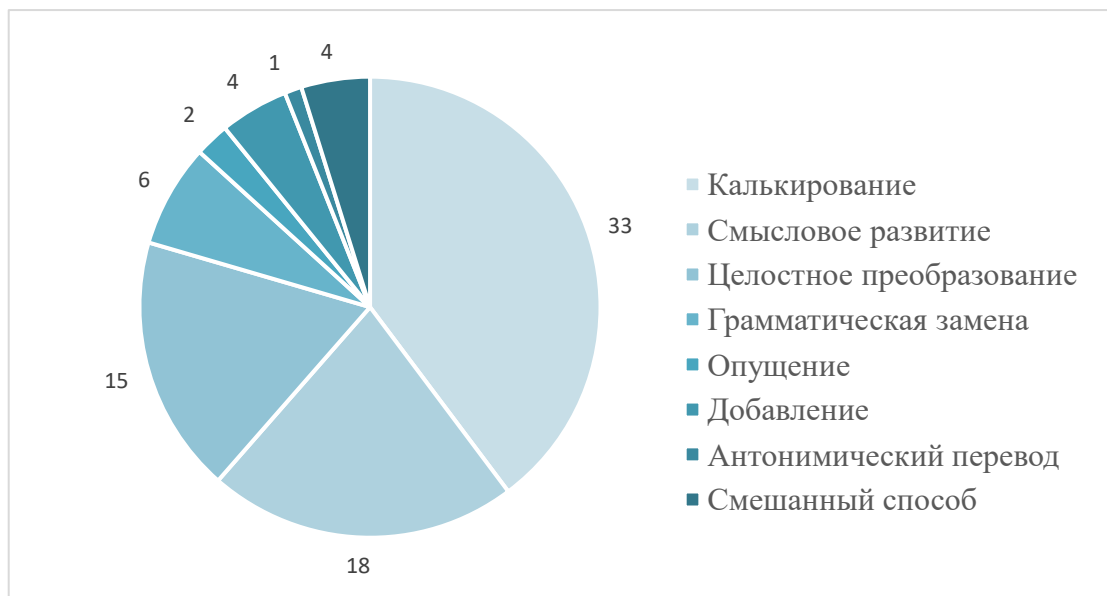


Рис. 2. Способы локализации внутриигровых достижений видеоигр Sony

## 2.5. Локализация диалогов и реплик персонажей

Диалоги и отдельные реплики присутствуют в геймплее и кат-сценах видеоигр. Эти речевые фрагменты важны в игре, так как на них строится сюжет игры и создается характер и образ героев. Игрок не просто выполняет какие-то задания, но и погружается в определенную атмосферу и следит за развитием сюжета, отношениями героев. Для данного параграфа были отобраны диалоги и реплики персонажей, переводы которых прямо не влияют на сюжет, но могли быть не поняты пользователями или исказили смысл происходящего в момент речи. Для удобства диалоги рассматривались отдельно по видеоиграм.

### Игра «The Last of Us» и «The Last of Us: Part II»

The Last of Us игра в жанре action-adventure (‘приключенческий боевик’) с элементами survival horror (‘выживание в стиле хоррор’) и stealth-action (‘боевик, основанный на скрытности’), разработанная студией Naughty Dog и изданная 2013 году Sony Computer Entertainment. Действие игры происходит в

постапокалиптическом будущем на территории бывших США спустя двадцать лет после глобальной пандемии, которая была вызвана опасно мутировавшим грибком кордицепс. Сюжет игры рассказывает о путешествии главных героев – контрабандиста Джоэла и девочки-подростка Элли.

Рассмотрим несколько эпизодов, где некорректный перевод диалогов или реплик героев привел к искажению первоначального смысла высказывания.

В одном из эпизодов Джоэл со своей подругой Тесс пробираются через город, чтобы достать оружие и между ними происходит диалог:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Joel: “ <i>Be careful.</i> ”	Джоэл: «Осторожно».
Tess: “ <i>What if I am not?</i> ”	Тесс: «Ну ясное дело».
Joel: “ <i>That’s trick question?</i> ”	Джоэл: «Вопрос с подвохом?»

Диалог звучит нелогично из-за некорректного перевода второй реплики. Реплика Тесс «*What if I am not?*» переведена не как вопрос («А что если не буду?»), а как утверждение («Ну ясное дело»), поэтому не понятно, о каком вопросе с подвохом упоминает Джоэл.

В другом эпизоде также происходит путаница, когда Джоэл обращается к Элли во множественном числе:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Joel: “ <i>It’s over, get down!</i> ”	Джоэл: «Всё, спускайтесь!»

Непонятно, почему Джоэл так обратился к Элли, так как в этой сцене только двое: сам Джоэл и Элли. Возможно, из-за отсутствия контекста, переводчиком была допущена грамматическая ошибка.

Реакции персонажей на ту или иную ситуацию, эмоции, действия, диалоги – все это в процессе игры раскрывает их личности, что помогает лучше понять сюжет игры, погрузиться в атмосферу, а в некоторых играх игроку дается выбор: за кого из персонажей он будет играть в процессе

прохождения. Геймдизайнер Д. Шелл утверждает, что «отличительной чертой хорошей истории является эволюция персонажей» под влиянием внешних факторов, а интерес в игре состоит не только в отслеживании сюжетной линии, но и в развитии каждого персонажа в истории [Шелл 2019: 384]. Рассмотрим несколько эпизодов, в которых раскрываются характеры героев или развиваются взаимоотношения. Можно заметить, как Джоэл – упрямый, закрытый и черствый мужчина, переживший ряд кровавых, трагических и психологически сложных событий, на протяжении игры меняется. Во время сложного похода Элли спасает жизнь Джоэлу, который, в силу своего характера, не только не благодарит девочку, но и отчитывает ее. Элли даже несколько возмущена таким поведением и делает замечание:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Ellie: <i>“You know what? No! How about “Hey, Elly, I know it wasn’t easy but it was either him or me? Thanks for saving my ass? You’ve got anything like that for me, Joel?”</i>	Элли: «Знаешь, что, Джоэл? Сказал бы «Элли тебе нелегко, но ты справилась. Ты спасла мне жизнь». Нежели это так трудно, Джоэл?»

В следующей кат-сцене герои возвращаются к этой теме:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Joel: <i>“Just so we are clear about back there. It was either him or me.”</i> Ellie: <i>“You’re welcome”</i>	Джоэл: «И знаешь насчет того раза, спасибо, что спасла мне жизнь». Элли: «На здоровье.»

В оригинальной версии Джоэл спустя время признает, что Элли его спасла, но признает это не словом «спасибо», а повторяет фразу Элли: «It was either him or me» (‘либо он, либо я’), как бы соглашаясь с ней и принимая причину ее возмущения. В тот момент герой только так, не напрямую, мог выразить благодарность спутнице. Сказанное Элли «*You’re welcome*» (пожалуйста) в ответ также раскрывает ее личность: она понимает Джоэла, понимает почему он настолько черств и не может открыто выразить свои

чувства и сказать «спасибо». В центре сюжета именно эти два человека, интересно следить за ними, за развитием их взаимоотношений, поэтому подобные кат-сцены очень важны. В локализованной версии эти диалоги прозвучали иначе. Ключевая фраза «*It was either him or me*» исчезла, а Джоэл сказал «*спасибо*», как и просила Элли. Возможно, в данном случае решение переводчика зависело от необходимости соблюсти временной интервал или липсинк, но сохранить замысел разработчиков в отношении характеров героев, в полной мере не удалось.

Есть несколько примеров, когда характер героя искажался из-за неверной эмоции при локализации. Элли попадает в комнату с мертвецами, на что реагирует с отвращением и страхом:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
<i>Ellie</i> : “Erm...there’s some pretty ugly stuff here...”	<i>Элли</i> : «Здесь столько всего интересного!» (бодрым голосом)

Реакция Элли в локализованной версии игры – задор, восхищение, хотя по замыслу разработчиков у нее в этой ситуации другие эмоции.

Следующий эпизод с Элли, также ее характеризует не верно. Элли забирается в строительную люльку и с не скрывая страха говорит:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
<i>Ellie</i> : “This is crazy.”	<i>Элли</i> : «Охренительно!»

При локализации фраза Элли, выражающая страх и недовольство происходящим, превратилась в восхищение.

Реакции персонажей на ту или иную ситуацию, эмоции, действия, диалоги – все это в процессе игры раскрывает их личности, что помогает лучше понять сюжет игры, погрузиться в атмосферу, а в некоторых играх игроку дается выбор: за кого из персонажей он будет играть в процессе прохождения.



## Видеоигра «Detroit: Become Human»

Анализируя материал этой игры были обнаружены неточности в переводе текстов. Рассмотрим некоторые из них в соответствующих контекстах.

Коннор пытается подобрать пароль от компьютера Хэнка и сам себе задает вопрос:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Connor: “ <i>What would hard-boiled eccentric police officer choose?</i> ”	Коннор: «Чтобы выбрал старый матерый полицейский?»

Эта реплика является подсказкой к подбору пароля и главное в ней – это данная Хэнку характеристика *hard-boiled eccentric*, в локализованной версии переводчик заменил *eccentric* на *старый*, поэтому получилось – *старый матерый полицейский*. Вероятно, оригинальная характеристика должна была навести игрока на мысль, что пароль от компьютера Хэнка содержит мат, так как на протяжении игры Хэнк постоянно грубит и сквернословит. Именно характеристика эксцентричный может напомнить игроку о его поведении, поскольку просто матерый – это больше указывает на опыт, а не на необычность поведения. Таким образом, не точный перевод реплики мог привести к неправильному выбору. Правильным паролем для эксцентричного матерого полицейского является *fuckinpassword* (в русской версии – *сраный пароль*), а для старого матерого полицейского – что-то банальное, например, дата его рождения.

Поскольку эта видеоигра относится к типу «Интерактивное кино», то вариантов развития сюжета может быть множество. Важно, что в некоторых местах игры, реплики могут быть универсальными, т. е. подходящими для различных сюжетных вариаций, и это необходимо учитывать при переводе. Рассмотрим такой пример. В первом варианте в этом месте игры происходит убийство двух персонажей, во втором нет – персонажи остаются живыми, но без сознания.

Оригинальная версия	Локализованная версия
<i>Guard “They got taken down”</i>	Охранник: «Ну их и убили на месте»

В данной ситуации переводчик столкнулся с определенной трудностью. Дело в том, что *to take down* в английском языке имеет два значения: убить и вырубить (отправить в бессознательное состояние), переводчику необходимо было найти эквивалент, который бы подходил для обеих ситуаций. Таким русским словом могло быть, к примеру, *уложить*. При локализации с этой трудностью не справились и получилось, что когда развитие сюжета пошло по линии без убийства, последующая за этим фраза охранника, может ввести в тупик игрока.

Андроид Коннор, после эпизода, вследствие которого он был убит, говорит о прежнем себе (прежней версии себя):

Оригинальная версия	Локализованная версия
Connor: “ <i>Previous Connor should have anticipated the danger.</i> ”	Коннор: « <i>Прежний Коннор почувствовал бы опасность</i> ».

В оригинале фраза *should have anticipated the danger* означает, что Коннор должен был предвидеть опасность и предотвратить ее (у него были все возможности для этого, но что-то пошло не так). В локализации эта фраза звучит как *почувствовал бы опасность* и означает, что Коннор был способен почувствовать опасную ситуацию и предотвратить ее (был бы Коннор здесь, почувствовал бы и ничего бы не случилось). Поскольку в эпизоде Коннор ничего не почувствовал, не предотвратил и погиб, то эта фраза не несет нужного смысла.

В другом эпизоде андроид Маркус, подходит к поломанному андроиду, который произносит:

Оригинальная версия	Локализованная версия
– “ <i>I’m not in very good shape, am I?</i> ”	– « <i>Плохо, наверное, мои дела, да?</i> »

В ответ на эту фразу Маркус отрицательно качает головой, соглашаясь с тем, что дела робота плохи. В локализации отрицательное качание головой в ответ на фразу андроида приобретает противоположный смысл, поскольку вопрос поломанного андроида звучит по-другому. Получилось, что Маркус в этой ситуации не соглашается с фактом, что дела плохи.

В конце игры андроид Маркус, возвращаясь домой после долгого отсутствия, слышит голосового помощника:

Оригинальная версия	Локализованная версия
– “ <i>Alarm deactivated. Welcome home Marcus.</i> ”	– «Сигнал отключен. Добро пожаловать, Маркус».

В локализации эмоционально фраза воспринимается по-другому. Слово *home* обозначает родное для Маркуса место, из которого его забрали насильно, и, услышав такое приветствие, Маркус улыбается, так как он рад вернуться в свою родную обитель. В локализации слово *дом* было опущено, что лишило эту сцену тех эмоций, которые были заложены в оригинале.

В мире игры «Detroit: Стать человеком» людьми по отношению к андроидам используется местоимение *it*, так как люди относятся к андроидам как к вещам. Андроиды же по отношению к андроидам также используют местоимение *it*, осознавая, что они машины. Однако андроиды относятся так друг к другу только до того момента, пока они не становятся девиантами (андроидами, обретшими разум). Для девиантов другие андроиды – это *he* и *she*, поскольку они воспринимают друг друга как личностей. В то же время, в игре встречаются люди, которым андроиды небезразличны, и они признают в андроидах личности, называя их *he* и *she*.

Таким образом, с помощью местоимений, в игре подчеркивается отношение к андроидам со стороны людей и других андроидов. Этот прием, полностью пропадает в локализации из-за разницы в грамматике английского и русского языков.

Коннор объясняет Хэнку причину возникновения девиантов используя сложные технические термины, на что Хэнк отвечает:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Hank: “ <i>In English, please?</i> ”	Хэнк: « <i>Попроще можно?</i> »

Очевидно, что дословный перевод этой реплики не имел бы никакого смысла, так как в локализованной версии герои говорят на русском языке. Переводчик использовал трансформацию – смысловое развитие и предложил для данного контекста удачное решение.

### Видеоигра «God of War»

Видеоигра «God of War» – игра в жанре action-adventure (‘приключенческий боевик’), разработанная студией Santa Monica Studio и изданная в 2018 году Sony Computer Entertainment. Действие игры происходит в мире скандинавской мифологии и рассказывает историю о походе отца, Кратоса и сына Атрея.

Самый важный момент, на который стоит обратить внимание, рассматривая локализацию этой видеоигры для российского рынка, это развитие отношений между отцом и сыном.

В оригинальной версии Кратос обращается к своему сыну Атрею по имени или, используя слово *boy*. Кратос никогда не называет Атрея, используя слово *son*. По сюжету Кратос не может назвать Атрея сыном, так как до событий игры они почти не контактировали, а сейчас они как два чужих человека, которые вынуждены заполнять ту пропасть, которая образовалась между ними за много лет. Кратос признает Атрея сыном, но назвать его сыном пока не может, т. к. почти не знает Атрея и Атрей не является воином, как сам Кратос. В локализации слово *boy* во всех репликах Кратоса опускалось или переводилось как *сын*, что полностью рушило сюжетную линию построения отношений отца и сына.

Приведем несколько примеров перевода обращений Кратоса к сыну.

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
<i>“Watch your tone, boy.”</i>	«Язык свой прикуси, щенок».
<i>“This fight is mine, boy.”</i>	«Я сам разберусь, сын».
<i>“Get in the boat, boy.”</i>	«Садись в лодку».
<i>“Wait for me, boy.”</i>	«Подожди меня».
<i>“There are no good gods, boy.”</i>	«Не бывает хороших богов».
<i>“Boy. Beneath the floor”</i>	«Сын. Лезь под пол»
<i>“Boy! Boy!”</i>	«Сын! Сын!»

Только в конце их пути Кратос, узнав сына ближе и поняв, что Атрей не должен идти по его стопам воина, выдержав драматическую паузу называет его словом *son* в первый раз.

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
<i>“No, we do it together, son”</i>	«Нет, мы сделаем это вместе, сын»

Сцена в конце игры, когда Кратос в первый раз называет Атрея сыном теряет свой сюжетный вес, так как на протяжении всей игры Кратос обращается к нему этим словом.

Рассмотрим несколько диалогов главных героев.

Кратос и Атрей падают с высоты и разрушают крышу здания, после чего происходит диалог:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Kratos: <i>“We are leaving this realm. Now.”</i>	Кратос: «Мы покидаем этот мир. Сейчас же».
Atreus: <i>“As long as we didn’t wreak our way back.”</i>	Атрей: «Главное не рухнуть обратно».

В диалоге не корректно звучит фраза Атрея, учитывая произошедшие события. Согласно словарю *рухнуть* имеет значение «с шумом упасть,

обвалиться» [Толковый словарь Ожегова, электронный ресурс]. Герои упали с высоты и для них обратно означает подняться наверх, а не рухнуть.

Кратос и Атрей ищут способ подняться на гору и в этот момент на них выходит толпа нежити, после чего Атрей говорит:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Atreus: <i>“But maybe we can find a way up through there? After you know... getting rid of those things.”</i>	Атрей: <i>«Но может мы найдем путь наверх вон там? Ну, когда уберем все это».</i>

В данном контексте под многозначным словом *things* подразумевается нежить (неживые существа). Смысл высказывания Атрея заключается в том, что они пойдут искать дорогу, когда разберутся с нежитью, т. е. убьют. В локализованной версии смысл несколько искажен, т. к. исходя из второго предложения можно подумать, что герои собираются убирать что-то (какие-то вещи).

Кратос и Атрей увидели на статуе надпись, призывающую бросить оружие в воду.

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Atreus: <i>“Throw our weapons into the water? Guess that won't be a problem for you.”</i>	Атрей: <i>«Бросить наше оружие в воду? Как тебе такое предложение?»</i>

Для анализа данного диалога важно знать, что Кратос в качестве оружия использует топор, который он может призвать себе в руку обратно. У Атрея оружием является обычный лук. Фраза *«won't be a problem for you»* как раз намекает о возможности вернуть топор. В переводе такого нет.

Проползая по тоннелю, полному трупов, Кратос и Атрей замечают сработавшие ловушки и тела мертвых. Кратос делает важное замечание: нужно радовался тому, что тела людей, умерших от этих ловушек остаются

мертвыми. По сюжету умершие могут оживать и становиться агрессивными монстрами.

Оригинальная версия	Локализованная версия
Kratos: <i>“See the traps?”</i>	Кратос: «Видишь ловушки?»
Atreus: <i>“Yes, lucky for us they sent them all off.”</i>	Атрей: «Вижу, нам повезло, что они уже сработали».
Kratos: <i>“Be grateful these stay dead.”</i>	Кратос: «Радуйся, что они мертвы».

Необходимо обратить внимание, что в оригинальной реплике Атрея говорится о людях, а в локализованной – о ловушках. Поэтому не корректно звучит последняя реплика Кратоса, можно подумать она относится к ловушкам.

### Серия видеоигр «Uncharted»

«Uncharted» – это серия игр в жанре action-adventure (‘приключенческий боевик’) и comedy (‘комедия’), разработанная студией Naughty Dog и которая издавалась с 2007 по 2022 годы компанией Sony Computer Entertainment. Сюжет игр рассказывает о приключениях Нейтана Дрейка, с которыми он сталкивается во время поиска сокровищ.

Нейтан просит Елену подпереть чем-нибудь ворота, пока он держит рычаг чтобы они оставались открытыми:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Nathan: <i>“I’ll hold that while you brace the gate open.”</i>	Нейтан: «Давай, я подержу пока ты не откроешь ворота»

Переведенная фраза противоречит происходящему, так как ворота уже открыты. Произошла ошибка при переводе слова *to brace* (‘подпирать’).

Елена возвращает важную для Нейтана вещь – его кольцо, которое он выбросил в середине игры, потеряв веру в свое дело. Елена возвращает его, со словами:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Elena: <i>“I thought you might miss this.”</i>	Елена: «Вот, подумала тебе пригодится».

Оригинальная фраза Елены указывает на важность этого кольца для Нейтана и, что ему бы его не хватало в будущем (*you might miss this*), хотя кольцо имеет для Нейтана только символическое значение, а не практическое. Локализованная фраза такого смысла уже не несет, т. к. *пригодится* больше относится к практическому применению вещи.

Нейттан и Флинн обсуждают, кто возьмет на себя нейтрализацию двух охранников:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Flynn: <i>“I’ve got the other one”</i> .	Флинн: «Второй готов».

В оригинальной версии фраза Флинна значит, что именно он собирается нейтрализовать второго охранника, а в локализованной – «второй готов» может означать, что охранник уже нейтрализован, что противоречит происходящим событиям.

На Елену и Нейтана напали противники, Нейтан дает команду Елене:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Nathan: <i>“Ah crap, get down!”</i>	Нейттан: «Вот черт, слезай!»

*Get down* в данном контексте использовалось в значении ‘пригнись’, ‘ложись’, но слово также имеет значение ‘слезай’, которое и использовал переводчик. Очевидно, что для перевода не хватало контекста, т. к. в данном эпизоде началась перестрелка и персонажу нужно было именно пригнуться, а не слезать.

Нейттан при столкновении двух машин вывалился за пределы прицепа и сватился за его край, Елена, заметив это кричит ему:



<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Elena: <i>“Hang on!”</i>	Елена: « <i>Держись!</i> »
Nathan: <i>“I`m hanging, I`m hanging!”</i>	Нейтан: « <i>Я повис, повис!</i> »

Нейтану в этой ситуации удалось зацепиться за борт, и он кричит Елене, чтобы сообщить, что с ним все в порядке – он держится. Перевод, предложенный переводчиком, отражает то, что происходит с Нейтаном (он действительно видит), но не является корректным для контекста данного диалога.

Флинн, предлагая Нейтану пойти на ограбление хорошо охраняемого музея, предполагая, что тот захочет от такого отказаться говорит:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Flynn: <i>“You`re not gonna like this.”</i>	Флинн: « <i>Вот, тебе точно понравится.</i> »

Флинн подразумевал именно то, что говорил (предупреждение, что идея не понравится). При локализации переводчик использовал антонимический перевод, и это в данном случае повлияло на смысл сказанного. Учитывая, что по сюжету Нейтан и Флинн пошли грабить музей, можно предположить, что данная реплика не ошибка, а это авторское решение переводчика вложить во фразу попытку уговорить Нейтана.

Хлоя, узнав, что Елена и Джефф попали в неприятности, говорит:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Chloe: <i>“Jeff and Elena are in trouble, there`s a shock.”</i> (с иронией)	Хлоя: « <i>Елена и Джефф влипли, как всегда.</i> » (с иронией)

Хлоя так сказала потому, что Елена и Джефф журналисты, находящиеся в центре боевых событий, и факт того, что они попали в неприятности неудивителен в принципе. В локализованной версии Хлоя использует фразу «как всегда», но по сюжету игры она едва знакома с этими журналистами.

Поэтому, фраза «как всегда» звучит очень странно в отношении малознакомых людей.

Салли передает Нейтану спичку и говорит:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Sully: <i>“You know, one of these days you really gonna have to start carrying your own matches”</i>	Салли: «Сколько можно? Когда ты начнешь уже носить при себе спички?»
Nathan: <i>“What are you talking about?”</i>	Нейтан: «Не понял».

Оригинальная фраза Салли была намеком Нейтану, что наступит время, когда Салли не будет рядом (Салли гораздо старше Нейтана). Нейтан этот намек понял и ответил с недовольством, показывая, что не готов вести подобный разговор. В локализованной версии этот небольшой разговор о жизни был сведен к спичкам.

Нейтан и Елена собираются прыгать с парашютом:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Nathan: <i>“You realize that means parachuting in?”</i>	Нейтан: «Ты осознаешь, что придется прыгать с парашютом?»
Elena: <i>“We`ve done it before.”</i>	Елена: «Не в первый раз».
Nathan: <i>“Not well.”</i>	Нейтан: «Ну-ну».

В этом диалоге ключевая фраза *Not well* (‘не очень хорошо’) является отсылкой к первой части игры, где герои также прыгали с парашютом, но чуть не погибли. Перевод этой фразы не содержит отсылку к прошлым событиям.

Нейтан и Елена только что скрылись от погони:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Nathan: <i>“You all right?”</i>	Нейтан: «Ты как?»
Elena: <i>“Yeah.”</i>	Елена: «Да».

При переводе данного диалога была допущена ошибка. Нейтан задает открытый вопрос, на который не может последовать ответ «да» или «нет». Очевидно, что корректный вопрос должен звучать: «ты в порядке?»

## 2.6. Локализация юмора

В данном параграфе рассматриваются диалоги и реплики персонажей, несущих в себе юмор.

В Толковом словаре Ушакова слову «юмор» дается следующее определение: «Незлобивая насмешка, добродушный смех; проникнутое таким настроением отношение к чему-нибудь (к чьим-нибудь недостаткам, слабостям, к злоключениям и т. п.)» [Толковый словарь Ушакова, электронный ресурс].

В рассматриваемом материале большую часть юмора занимают диалоги или реплики героев серии видеоигр «Uncharted», т. к. эта игра полна юмора, а по жанру ее можно определить, как приключенческая комедия.

В современной среде интернет-пользователей, популярны интернет-мемы (информация в той или иной форме, как правило, остроумная и ироническая). Особенность интернет-мемов в том, что они создаются обычными интернет-пользователями. Е. Н. Лысенко отмечает, что «основной функцией мема в коммуникации является именно выражение эмоций и комический эффект» [Лысенко 2017: 415].

Очевидно, что пользователи видеоигр мемы знают, понимают, используют, и на встретившийся в игре мем реакция игрока будет ожидаемой, правильной и, таким образом, комический эффект будет достигнут.

В игре Uncharted персонажи шутят, используя известные мемы. Например, в одном из эпизодов Нейтан назвал с иронией Флинна известным мемом «Captain Obvious»:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Nathan: <i>“Appreciate that update, Captain Obvious.”</i>	Нейтан: «Это я и сам понял, умник».

При локализации мем не использовался, ироничность в реплике Нейтана сохранилась, так как была компенсирована словом «умник». Согласно словарю Urban dictionary **captain obvious** – «a person who states the obvious as if nobody knew it already» [Urban dictionary, электронный ресурс] (человек, который указывает на что-то очевидное, как будто об этом никто не знает), в то время как словарь Ожегова дает следующее определение **умнику**: «умничающий, старающийся выказать свой ум человек (ирон.)» [Словарь Ожегова, электронный ресурс]. Из определений видно, что выражения имеют разные значения: Капитан Очевидность сообщает то, что известно всем, а умник, сообщает то, что знает он, в том числе и то, что могут не знать другие.

Еще один известный мем также не был использован при локализации диалога. При обсуждении неудавшейся сделки Чарли иронично высказывается о выражении лица Салли в момент сделки:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Sally: <i>“Man, I was sorely tempted to just pick up that briefcase back there and walk.”</i>	Салли: <i>«У меня было страшное искушение просто взять этот кейс и уйти.»</i>
Charlie: <i>“Yeah, you got a lousy poker face, mate.”</i>	Чарли: <i>«Да, у тебя на лице все написано.»</i>

Ироничность высказыванию придает использование известного мема «покерфейс» (от англ. poker face – 'лицо без эмоций (как у игрока в покер)'), которому с помощью слова «louse» в этой реплике было дано обратное значение: 'отвратительный покерфейс'. В локализованной версии мем не использовался. В результате отказа от мемов, ирония в этих эпизодах утеряна. Очевидно, что такие известные мемы не требовали замены. Возможно, переводчик не очень хорошо знаком с современной интернет-культурой.

В двух связанных одной шуткой эпизодах герои используют сокращенный вариант известного выражения «Desperate times call for desperate measures» ('отчаянные времена требуют отчаянных мер').

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
<i>(1-ый эпизод)</i>	
Chloe: “ <i>Desperate times, right?</i> ”	Хлоя: « <i>Поиграем в войну?</i> »
<i>(2-ой эпизод)</i>	
Nathan: “ <i>Desperate times, right?</i> ”	Нейтан: « <i>Выбора нет, так?</i> »

В оригинальной версии Нейтан пошутил над Хлоей, повторив ее же слова. В локализованной версии фраза «*Desperate times, right*» была переведена дважды по-разному, поэтому в локализованной версии смысловая связь между двумя этими эпизодами и подтрунивание Нейтана над Хлоей отсутствует. Неточный перевод привел к тому, что между героями произошел простой обмен фразами, без иронии.

Рассмотрим еще одну шутку растянутая по времени, когда для ее создания важны высказывания и события двух эпизодов. Нейтан и Салли находят заброшенную станцию метро посреди Лондона, а затем (через некоторое время) находят еще заброшенную библиотеку в метро:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
<i>(1-ый эпизод)</i>	
Sally: “ <i>Jesus, when you think thing can’t get any weirder....</i> ”	Салли: « <i>А я то думал меня уже ничем не удивить.</i> »
<i>(2-ой эпизод)</i>	
Sully: “ <i>...and its get weirder.</i> ”	Салли: « <i>Час от часу не легче.</i> »

Комический эффект в оригинальной версии был достигнут за счет на отрицании и утверждении факт примерно в одно время, используя повтор фраз. Сначала Салли говорит, что не может быть ничего более странного, а спустя несколько минут это опровергает – это становится более странным. В переводе эта шутка не реализована, т. к. фразы в эпизодах использовались разные.

В одной из сцен Елена иронией говорит о состоянии Нейтана после сражения с наемниками, намекая, что Нейтан в такой ситуации не впервые:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Sully: “How is he doing?”	Салли: « <i>Как он там?</i> »
Elena: “Ah, you know, he`s banged up, but he`s alive, par for the course.”	Елена: « <i>Ну, побитый конечно, но ничего, живой, даже дееспособный.</i> »

При локализации идиому «par for the course» (‘все как обычно’) перевели как «даже дееспособный». Данная идиома была ключевой в этой шутке, она давала ироничную характеристику главному герою, который из любых передраг выходит живым, и как бы иронично напоминала игрокам о его предыдущих приключениях.

Еще одна шутка о приключения Нейтана. Нейтан после долгой перестрелки открывает Салли ворота:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Sully: “The hell you been doing?”	Салли: «Где тебя носило?»
Nathan: “Aaah, the usual.”	Нейтан: «Да так».

Этот диалог можно считать юмористической отсылкой на предыдущие приключения, где Нейтан участвует в большом количестве длинных перестрелок. Шутка заключалась в ответе Нейтана: *the usual* (‘обычное дело’), намекая на то, что попал в очередной раз в перестрелку. В локализованной версии ответ прозвучал так, как будто Нейтан просто ушел от вопроса.

Следующий пример, наоборот, показывает, как переводчику удалось обойти трудность и сохранить шутку. В одном из эпизодов Нейтана оскорбляет напавших на него похожих друг на друга врагов, называя их *Tweedledee and Tweedledumber*.

Оригинальная версия	Локализованная версия
Nathan: “ <i>Oh. This is all we need. Tweedledee and Tweedledumber.</i> ”	Найтан: « <i>О, только этого не хватало, тупой и еще тупее</i> ».

Как видно, переводчик использовал другое выражение: *тупой и еще тупее*. Оригинальная шутка заключалась в сравнении двух врагов с хорошо знакомыми англоязычным игрокам персонажами книги Л. Кэррола «Алиса в Зазеркалье» Tweedledee and Tweedledum, только Нейтан заменил часть имени «dum» на созвучное «dumber» ('тупее'). В данном эпизоде переводчик находит эквивалентное сравнение с персонажами фильма «Тупой и еще тупее», который достаточно известен русскоязычной аудитории. Поскольку, сравнение *тупой и еще тупее* сохранило задуманный разработчиками оскорбительный подтекст в фразе Нейтана, шутка получилась удачной.

Рассмотрим использование каламбуров в диалогах героев видеоигр. Согласно толковому словарю Ожегова **каламбур** – это «шутка, основанная на комическом использовании сходно звучащих, но разных по значению слов» [Словарь Ожегова, электронный ресурс].

Герои пробираются в музей, Нейтан шутит, используя имя напарника:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Nathan: “ <i>In like Flynn. Right?</i> ”	Нейтан: « <i>Ай да Флинн. Круто?</i> »
Flynn: “ <i>What?</i> ”	Флинн: « <i>Что?</i> »
Nathan: “ <i>In like Flynn.</i> ”	Нейтан: « <i>Ай да Флинн</i> ».
Flynn: “ <i>I don’t get it?</i> ”	Флинн: « <i>О чем ты?</i> »
Nathan: “ <i>ust give me a boost.</i> ”	Нейтан: «Просто подсади меня».

Шутка заключалась в использовании устойчивого жаргонного выражения *in like Flynn* ('в стиле Флина', что означает преуспеть в достижении цели [Urban dictionary, электронный ресурс]), чтобы пошутить в ситуации, когда рядом напарник Флинн и необходимо добиться успеха в операции. Это каламбур с полными омонимами: *Flynn* как часть идиомы «*in like Flynn*» и имя *Flynn*. В

локализованной версии этой шутки нет, т. к. был предложен другой перевод первой реплики. Переведенная реплика не только не передает шутку, но и не соотносится с происходящими действиями, в тот момент не происходит ничего, что может вызвать похвалу Флинну. Очевидно, что у переводчика не было возможности перевести омонимичный каламбур, сохранив первоначальный замысел, или найти компенсацию (создание другой игры слов, которой не было в оригинале).

Похожая шутка с именем героя встречается и в видеоигре «Horizon Zero Dawn». Элой, обращаясь к Сайленсу, ожидает ответа, но не получает его, после чего говорит:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Aloy: <i>“Did you get that, Sylense? No? Fitting name you got there.”</i>	Элой: <i>«Ты слышишь, Сайленс? Нет? Ну, и молчи себе».</i>

Имя персонажа Сайленс созвучно со словом *silence* (‘тишина’). Элой, не получив ответа от Сайленса, пошутила, сказав, что оно ему подходит. Очевидно, что здесь переводчик столкнулся с трудностью перевода омонимичного каламбура. Юмор пропал из-за непереводимости игры слов в данном эпизоде. Переводчик заменил конец фразы, поскольку, фрагмент с подходящим именем был бы ни к месту, в отсутствии построенного на нем каламбура.

Другой каламбур построен на полисемии слов. **Полисемия**, т. е. многозначность – это явление, когда «одно и то же слово, без изменения своей формы (лексемы), может быть соотнесено с несколькими разными значениями» [Кузнецова 1989: 100].

В предыдущих частях герои часто действовали незаконно, в том числе использовали оружие. В одной из сцен Елена предлагает Нейтану в дальнейшем действовать в рамках закона и сообщает:



<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Elena: <i>“We are gonna operate on a strictly legal basis, all right? And I will be doing all of the shooting (пауза) with my (пауза) really expensive camera.”</i>	Елена: <i>«Действовать мы будем исключительно в рамках закона, ладно? И я отвечаю за всю съемку (пауза) своей (пауза) жутко дорогой камерой».</i>

Нейтан во время фразы «I will be doing all of the shooting» выражает беспокойство, думая, что Елена собирается стрелять сама. Елена специально делает паузы и самом конце говорит о камере и тогда становится понятно, что она имела в виду. Нэйтан с облегчением выдыхает. Каламбур со словом «shooting (‘стрелять, снимать на видеокамеру’), многозначительные паузы в реплике Елены, эмоции Нейтана – все это позволило придать комичность этой сцене. При локализации шутка потерялась, так как переводчик не смог перевести данный каламбур. Слово «shooting» изначально было переведено как «вести съемку» и, таким образом, паузы в репликах Елены, эмоции на лице Нейтана были неуместны в этой сцене локализованной версии.

Следующая шутка была построена на многозначности слова «well» (сущ. – ‘колодец, нареч. – хорошо, межд. – ну, так’) [<https://www.multitran.com/ru/dictionary/english-russian/well>].

Салли, Елена и Нейтан приближаются к закрытому колодцу, Салли произносит:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Sally: <i>“Well, well, well.”</i>	Салли: <i>«Темно и мокро».</i>
Nathan: <i>“That`s cute.”</i>	Нейтан: <i>«Да, здорово.»</i>
Elena: <i>“What?”</i>	Елена: <i>«Чего?»</i>
Nathan: <i>“Because it`s a well.”</i>	Нейтан: <i>«Все как всегда.»</i>

Нейтан понимает и поддерживает шутку приятеля фразой «that`s cute» (‘мило’). По задумке издателей получилось все логично и весело. При

локализации данный каламбур не реализован, так как сложно найти эквивалент в русском языке. Первая реплика была переведена двумя наречиями, описывающими обстановку в колодце. Вероятно, решение переводчика заключалось, в том сохранить интонацию и временной интервал, но следующие реплики участников данного действия («да, здорово» и «все как всегда») никаким образом не связаны каким-либо смыслом. В данном эпизоде утеряна не только шутка, но и потерян смысл данного диалога.

Шутка с колодцем повторяется в следующей части серии игры:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Sam: <i>“Well, well, well...Get it? You know, cause it`s a well.”</i>	Сэм: «О, колодец, ха ха ха. Темно, мокро, но зато грязно.»
Nathan: <i>“Sally, he stole your joke.”</i>	Нейтан: «Салли, это твоя шутка.»

Шутка заключалась также в каламбуре со словом «well» и язвительном замечании Нейтана, что шутка украдена Сэмом у Салли. При локализации этого диалога фразу про колодец дополнили. Можно предположить, что фраза «но зато грязно» было добавлена переводчиком для соблюдения временных рамок, но какое-либо смысловое обоснование использования союза «зато», предполагающего компенсацию отрицательного факта положительным, отсутствует. Получается, что «грязно» – необходимо рассматривать как положительный факт в сопоставлении с отрицательными «темно и мокро». Таким образом, в во втором эпизоде также потеряна шутка и смысл диалога.

Рассмотрим еще один пример с каламбуром из видеоигры «Horizon Zero Dawn». Нил на границе племен Нора и Карха говорит с Элой:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Nil: <i>“Trespass is forbidden on pain of death. Strange phrase, the pain of death. See, this one`s in no pain at all.”</i>	Нил: «Нарушение границы карается смертью. Тоже мне страшная кара, подумаешь. Видишь? Вот он умер и не жалуется».

Изменив только предлог в первом выражении *on pain of death* ('под страхом смерти') получается похожее выражение, но с новым значением *the pain of death* ('боль от смерти'). На и этом строится смысл шутки Нила: физическая боль после смерти как наказание не страшна. Переводчику удалось найти компенсацию при переводе, чтобы сохранить заложенный смысл в эту шутку.

На локализацию следующей шутки, скорее всего, повлиял временной интервал. Салли показывает Нейтану добытое им сокровище и сообщает откуда оно:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Sally: <i>"Borrowed it from the couple of pirates who were too dead to cancel."</i>	Салли: «Позаимствовал это добро у парочки мертвых пиратов.»

Комичность данного эпизода построена на вербальных комментариях героев ирреальных ситуаций: «borrowed» ('занимать, брать на время') – невозможность данного действия в отношении мертвых; «were too dead» ('быть слишком мертвым') – отсутствие степени смерти, не возможно быть менее или более мертвым. Очевидно, что полный перевод этой фразы превысил бы выделенный временной интервал (фраза на английском языке короче). Поэтому, фраза была переведена не полностью, но переводчик нашел оптимальный вариант, сохранив шутку и смысл.

Еще одну шутку с ирреальной ситуацией, отпускает Нейтан в лабиринтах тюрьмы при попытке побега из нее вместе с Сэмом:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Sam: <i>"God dammit, this place is like a maze."</i>	Сэм: «Черт, лабиринт какой-то!»
Nathan: <i>"Yeah, it`s like they don`t wanna us to leave or something."</i>	Нейтан: «Да. Они не хотят, чтобы мы сбежали».

Очевидно, что те, кто поместил Нейтана и Сэма в тюрьму, не хотят, чтобы они сбежали и само назначение тюрьмы это тоже не предполагает, поэтому реплика Нейтана «it`s like they don`t wanna us to leave or something» ('как будто они не хотят, чтобы мы сбежали'), несоответствующая реальной ситуации и произнесенная с иронией, дает комический эффект в этом эпизоде. В отличие от оригинала, в локализованной версии реплика Нейтана прозвучала как утверждение, без эмоции, какой-либо иронии.

Рассмотрим случаи, когда на реализацию шутки, повлияла интонация в озвучивании. Нейтан попадает в средневековый замок, где видит какой-то аппарат, напоминающий внешне автомат для попкорна.

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Nathan: “ <i>Is that a popcorn machine?</i> ”	Нейтан: « <i>Автомат для попкорна?</i> »

По замыслу разработчиков Нейтан в шутку сравнивает неизвестный аппарат с автоматом для попкорна. Очевидная ирония героя в оригинале, в локализованной версии озвучивается как удивление, как будто Нейтан действительно увидел автомат для попкорна и немного удивился. Таким образом, неправильная интонация персонажа, не только не создает комичную ситуацию, но и вносит путаницу: в старинном замке находится современный автомат.

При встрече Флинн обращается к Салли:

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Flynn: “ <i>Victor «Goddamn» Sullivan</i> ”	Флинн: «Почтенный Виктор Салливан».

Шутка заключалась в пародировании манеры речи Салли, а также в использовании его «любимого» выражения – goddamn ('черт возьми'). В локализованной версии Флинн без пародии и отсылки к «любимому выражению» называет Салли почтенным.

Нейтан ползет по стене, а Флинн по радиии передает ему информацию о том, что над ним находится охранник, после чего Нейтан скидывает охранника вниз.

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
Flynn: “ <i>There`s guy above you, above you.</i> ”	Флинн: «Над тобой охранник, охранник».
Flynn: “ <i>There`s guy below you, below you.</i> ”	Флинн: «Там внизу охранник, охранник».

Комичность данному эпизоду придали реплики Флинна, имеющие одинаковые конструкции, интонацию, и основанные на противопоставлении фраз «над тобой» – «под тобой». При локализации сочетание фраз «above you» – «below you» было переведено как «на тобой» – «там внизу». Противопоставление возможно было только при парах фраз: «над тобой» – «под тобой» или «вверху» – «внизу». Поскольку, при переводе противопоставление было утеряно, шутка исчезла из игры.

Много шуток-каламбуров встречается в видеоигре «The Last of Us». У Элии есть книга, которая представляет собой сборник простых шуток-каламбуров, из которой она иногда читает Джоуэлу. Эти эпизоды с шутками-каламбурами разбавляют мрачную атмосферу событий в постапокалиптическом мире и развлекают игроков.

<b>Оригинальная версия</b>	<b>Локализованная версия</b>
– <i>A backwards poet writes «in verse».</i>	– <i>Прозаик пишет про животных</i>

В этом предложении игра слов построена на единице *backwards*, (‘задом наперед, в обратном направлении’) и выражении *in verse* (‘в стихах’), созвучным с *inverse* (‘наоборот’). Смысл шутки можно представить следующим предложением: «Поэт, пишущий задом наперед, пишет наоборот». Переводчик попытался создать также игру слов на созвучности слов *прозаик* и *про заек*, но так как вместо про заек использовалось слово животные,

то игры слов не получилось. Возможным вариантом здесь могло быть предложение: «Прозаик пишет про заек».

В следующем эпизоде шутка построена также на созвучности: слова *meteor* ['mi:tɪə] ('метеорит') и *meetier* ['mi:tɪə] (разг. 'мясистее').

Оригинальная версия	Локализованная версия
<p>– <i>Moon rocks taste better than Earth rocks. Why?</i></p> <p>– <i>Because they are meteor.</i></p>	<p>– <i>В первую голову надо поесть сказало чудовище.</i></p>

Смысл шутки можно представить следующим предложением: «Почему лунные камни вкуснее земных? – Потому что они мясистее». Игру слов, которую не представляется возможным перевести на русский язык, переводчик компенсировал другим шуточным высказыванием, сохранив тему еды.

Рассмотрим еще одну шутка, связанную с едой:

Оригинальная версия	Локализованная версия
<p>– <i>You wanna hear the joke about pizza?</i></p> <p><i>Never mind. It`s too cheesy.</i></p>	<p>– <i>Рассказать тебе шутку про воблу? Не, не буду, слишком соленая.</i></p>

Оригинальная шутка про пиццу и основана на многозначности слова *cheesy*. Первое значение – 'сырный' относится к пицце, а второе значение – 'плохой, дешевый или низкого качества' относится к слову *шутка*. Поэтому, фразу «*It`s too cheesy*» можно перевести как 'слишком сырная (пицца)', или 'слишком плохая (шутка)'. Переводчик нашел удачную компенсацию, используя также многозначное слово *соленый* и слово *вобла*. Согласно словарю Ушкова *соленый* имеет значения: 1) содержащий в себе соль; 2) приготовленный впрок с солью; 3) выразительный до резкости, грубости [Толковый словарь Ушакова, электронный ресурс]. Таким образом, слишком соленой может быть и вобла, и шутка. Соленая шутка обозначает грубый и непристойный юмор.

Следующая шутка построена на созвучности первого слога слова *пират* и числа  $\pi$  равному 3,14:  $\pi$  [paɪ] и *pirate* [ˈpaɪrət] – в английском языке,  $\pi$  [пи] и *пират*[пи`рат].

Оригинальная версия	Локализованная версия
– 3.14 % of sailors are pirates.	– 3.14 % моряков пираты.

В этом примере применена нулевая трансформация, т. е. дословный перевод.

В следующей шутке игру слов перевести на русский язык не представляется возможным:

Оригинальная версия	Локализованная версия
– <i>What did the mermaid wear to math class? Algae bra.</i>	– <i>Что делать если пробки перегорели? Разливать.</i>

Оригинальная шутка строится в похожести звучании фразы *algae bra* [ˈældʒi: brɑ:] (‘лифчик из водорослей’) и слова *algebra* [ˈældʒɪbrə] (‘алгебра’). Переводчик решил использовать другую шутку, не относящуюся к теме русалок и математики. В качестве возможного варианта шутки, можно предложить следующую: «С чем русалка пришла на математику? С хвостами».

Следующая шутка строится на многозначности слова *cheesy*.

Оригинальная версия	Локализованная версия
– You know what`s not right? – Left.	– Знаешь кто не прав? – Лев.

В данном примере оригинальная шутка построена на многозначности слова *right* (‘правильный’ и ‘правая сторона’). Смысл заключается в том, что на вопрос «что не правильно» можно ответить «лево». В локализованной версии вопрос задается уже не о чем-то, а о ком-то. Поэтому, шутка основывается не только на игре слов правый – левый (прав – лев), но и на том, что морфема лев может выступать как слово лев (животное).

## 2.7. Локализация разговорной лексики

Разговорная лексика – это выражения, клише и слова, использующиеся только для доверительного и дружеского общения друг с другом, которые недопустимы в любом официальном общении [Доркин 2015: 4].

И. В. Арнольд отмечает, что в разговорной лексике часто возникают всякого рода сокращения, а также разговорная речь «легко впитывает сленг и неологизмы». Автор определяет сленг как «сугубо разговорные слова и выражения с грубоватой или шуточной эмоциональной окраской, не принятые в литературной речи» [Арнольд 2012: 280–284].

Разговорная лексика придает речи выраженный неформальный характер. В данной работе рассматриваются сокращения и сленговые выражения, которые встречаются в речи персонажей.

Рассмотрим несколько примеров использования известных в английском языке разговорных сокращений и их перевод.

1) *gonna* (going to) – ‘собираться что-то сделать’.

Первый пример из видеоигры «Uncharted: Among Thieves»:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Nathan: “ <i>I reckon I’m gonna have to climb that thing.</i> ”	Нейттан: «Думаю, мне <b>придется</b> туда залезть».

Поскольку в русском языке нет эквивалента разговорному сокращению *gonna*, то получилось стилистически нейтральное выражение *мне придется*.

Следующий пример из той же сцены игры. Хлоя, смотря на высокую колонну спрашивает Нейтана:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Chloe: “ <i>What do you reckon, we’re gonna have to climb that thing?</i> ”	Хлоя: «Думаешь, <b>придется</b> лезть на ту штуку?»

В этом примере также нет возможности найти эквивалент *gonna*, но неформальность общения выражается другими единицами фразы. Так, слово



*thing* переведено как *штука* (разг. любая вещь, любое явление, происшествие, обстоятельство, имеющие существенное значение, являющиеся особенными, сложными, необычными, неожиданными) [Толковый словарь Ефремовой, электронный ресурс].

Подобный пример из видеоигры «The Last of Us: Part I»:

Оригинальная версия	Локализованная версия
NPC: “ <i>What do you think’s gonna happen here once supplies run out?</i> ”	Тесс: « <i>Что тут будет, когда припасы кончатся?</i> ».

В данной фразе на русском языке присутствует разговорное слово *тут* (разг., в значении – в этом месте, здесь) [Толковый словарь Ефремовой, электронный ресурс].

2) *’em* (them) – ‘их’, ‘им’.

Оригинальная версия	Локализованная версия
Tess: “ <i>There’s a lot of ’em.</i> ”	Тесс: « <i>Их тут полно</i> ».

В данном примере обе фразы содержат разговорную лексику, но выраженную разными лексическими единицами: сокращение *’em* – в оригинальной версии, и слово *полно* (разг. в значении «очень много» [Толковый словарь Ефремовой, электронный ресурс]) – в локализованной версии.

3) *wanna* (want to) – ‘хотеть что-то сделать’.

Рассмотрим два примера фраз из видеоигры «The Last of Us: Part I», где используется данное сокращение:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Tess: “ <i>We just wanna talk, Robert.</i> ”	Тесс: « <i>Мы хотим поговорить</i> ».

В первом случае при переводе получилась нейтральная фраза, а во втором сокращение *wanna* при переводе было опущено:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Tess: “ <i>You wanna tell us where the guns are?</i> ”	Тесс: «Пушки. Скажи нам, где пушки».

Таким образом, в данных примерах разговорная лексика не была реализована и получились стилистически нейтральные фразы.

4) C`mon (come on) – ‘ну-ка’, ‘ну давай’.

Герой игры «The Last of Us» Роберт пытался открыть дверь со словами:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Robert: “ <i>C`mon. C`mon!</i> ”	Роберт: «Давай, давай».

В данном случае частица *давай* (разг., употребляется при побуждении к действию [Словарь Ожегова, электронный ресурс]) полностью передала смысл и стилистику оригинального высказывания.

5) `tween (between) – ‘между’.

Герой игры «God of War» Брок рассказывает Кратосу про способ быстрого перемещения:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Brok: “ <i>A shortcut`tween the realms.</i> ”	Брок: «Срезать путь между мирами».

В русском языке есть предлог *меж*, но он имеет в словарях пометы: книжное, устарелое, торжественное [Толковый словарь Ушакова, электронный ресурс], поэтому не может служить эквивалентом разговорному сокращению *`tween* и передать разговорный стиль. Фраза Брока в локализованной версии получилась стилистически нейтральной.

6) Mebbe (maybe) – ‘может быть’, ‘возможно’ и dunno (don’t know) – ‘не знаю’.

В этом эпизоде Брок рассказывает о своем знакомом гноме Андвари, которого он не видел больше века.

Оригинальная версия	Локализованная версия
Brok: “Haven `t heard of him in <i>mebbe</i> , oh I <i>dunno</i> ... a hundred winters or so?”	Брок: «Я о нем не слышал уже, <i>не знаю</i> ... зим сто <i>небось</i> ».

В оригинальном варианте реплики использовано два сокращения: *mebbe* и *dunno*. Очевидно, что возникла трудность при переводе *dunno*. Возможными вариантами перевода могли быть разговорные выражения: хрен знает, черт его знает, пес его знает. Переводчик перевел *dunno* нейтрально, но использовал просторечную единицу *небось* при переводе второго сокращения *mebbe*, благодаря чему фраза сохранила разговорный стиль.

7) сленговое выражение *filth* (British terminology for «the police» or «cops» or «police officer», etc related to law enforcers [Urban dictionary, электронный ресурс]), аналогично русскому выражению в отношении полиции – «мусор».

Рассмотрим пример из видеоигры «Uncharted:Drake`s Deception». Действие происходит в Великобритании, герой, услышав вой сирены говорит:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Cutter: “ <i>Shit, the filth.</i> ”	Каттер: « <i>Мерзость</i> ».

Переводчик не использовал русский эквивалент слову *filth* – жаргонное выражение *мусор*, которое имеет негативную окраску и применяется в отношении полицейских. Согласно толковому словарю Ушакова мерзость имеет помету разговорной единицы [Толковый словарь Ушакова, электронный ресурс], поэтому разговорная окраска этой фразы в локализованной версии была сохранена.

## 2.8. Локализация obscene лексики

Лексика разделяется на нормативную (допустимую как в устной, так и письменной речи, в публичном общении и СМИ) и ненормативную (недопустимая в публичном употреблении и СМИ). Среди ненормативной

лексики можно выделить сниженную (сленг, жаргон, просторечие, вульгарная лексика), бранную (содержащая резкую обобщенную неодобрительную оценку лица, явления, предмета) и нецензурную [Стернин, электронный ресурс].

Обсценная (нецензурная) лексика (от лат. *obscenus* – ‘непристойный’, ‘распутный’, ‘безнравственный’) – «лексика, включающая грубейшие, непристойные бранные выражения», которые «выступают как заменители литературных слов с экспрессивно-эмоциональной окраской, причем как отрицательной, так и положительной» [Воронцова 2011: 49–51].

Основу русской нецензурной лексики в русском языке составляют четыре корня слов: названия мужских и женских гениталий, сексуальных действий и «лиц, чрезмерно, по мнению говорящего, увлекающихся сексом» [Ильясов 1994: 293]. М. М. Козырева отмечает, что в русском языке отношение к нецензурной лексике более строгое и менее терпимое, а английское и русское сквернословие «имеет разное содержательное и эмоциональное значение, поэтому бранные слова не могут переводиться дословно» [Козырева 2012: 88].

Наиболее часто встречающимся словом обсценной лексики в оригинальных версиях рассматриваемых видеоигр является слово *fuck*. В словаре Cambridge Dictionary лексическая единица *fuck* представлена с пометой *offensive* (‘оскорбительное’), т. о. является обсценным, нецензурным словом. Менее частотно выражение *asshole* также в словаре Cambridge Dictionary обозначена пометой *offensive* и имеет значение «an unpleasant or stupid person» (неприятный или тупой человек) [Cambridge Dictionary, электронный ресурс].

Рассмотрим употребление самых распространенных английских слов, относящихся к обсценным (*fuck* и *asshole*) в диалогах и репликах персонажей видеоигр.

Герой видеоигры «Detroit: Become Human» андроид Коннор призывает Хэнка приступить к выполнению задания, ссылаясь на инструкции полиции, где они вместе служат, на что получает ответ:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Hank: “ <i>Listen, I don’t give a fuck about your instructions.</i> ”	ХЭНК: «Мне <i>насрать</i> на твои инструкции».

При переводе данного предложения переводчик избежал прямого использования нецензурного слова и применил прием компенсации, использовав выражение *насрать*, которое имеет помету «грубое» в словаре [Толковый словарь Кузнецова, электронный ресурс].

В следующем примере пьяный Хэнк обращается к андроиду Коннору:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Hank: “ <i>Leave me alone you fucking android.</i> ”	ХЭНК: «Отвали, <i>сранный андроид</i> ».

В данном случае также произведена компенсация с помощью вульгаризма *сранный* [Толковый словарь Кузнецова, электронный ресурс].

Андроид Коннор первый раз встречается полицейского Хэнка и сообщает, что теперь он его напарник:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Hank: “ <i>Well, I don’t need any assistance. Specially from a plastic asshole like you. So just be a good robot and get the fuck outta here.</i> ”	ХЭНК: «Да не нужна мне никакая помощь. И уж особенно от <i>манекена из пластмассы</i> . Так что будь хорошим роботом и <i>вали отсюда</i> »

В этом эпизоде нецензурное выражение *get the fuck outta here* переводчик заменил на единицу *валить*, относящуюся к сниженной разговорной лексике.

Второе нецензурное выражение *asshole* было заменено на нейтральное – *манекен*. При переводе экспрессивность высказывания Хэнка удалось сохранить за счет использования сниженной лексики и пренебрежительного сравнения с манекеном.

Хэнк выбил дверь в разрушенном доме и на него вылетела стая голубей:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Hank: “ <i>What the <b>fuck</b> is this?</i> ”	Хэнк: « <i>Это что за <b>хрень?</b></i> »

В данном примере также при переводе было опущено нецензурное слово и компенсировано жаргонным – *хрень*.

Таким образом, приемы компенсации позволили сохранить эмоциональность и живость высказываний, а также сохранить необходимый коммуникативно-прагматический эффект.

Главный герой видеоигры «Uncharted 4: A Thieffes End» Нейтан рассказывает Салли о своем брате, который его предал, и заканчивает свой рассказ репликой:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Nathan: “ <i>What an <b>asshole</b>, right?</i> ”	Нейтан: « <i>У меня <b>милый брат</b></i> ». (с сарказмом)

Оригинальная фраза Нейтана содержит нецензурное слово *asshole* (‘придурок’, ‘мудак’, ‘урод’), данной репликой Нейтан выразил свою осуждающую оценку брату. Переводчик принял решение преобразовать фразу полностью, исключив ненормативную лексику. Несмотря на то, что бранное слово было исключено, с помощью сказанной с сарказмом фразы, коммуникативно-прагматический эффект был достигнут.

Нейтан слышит стук в дверь и отвечает, что контора уже закрыта. Стук продолжается и Нейтан с недовольством идет открывать дверь, произнеся фразу.

Оригинальная версия	Локализованная версия
Nathan: “ <i>Asshole.</i> ”	Нейтан: « <i>Ну, люди...</i> »

В этом примере слово *asshole* также было исключено, но нейтральная фраза «ну, люди», сказанная Нейтаном с недовольством, несет также негативную оценку.

В игре «The Last of Us: Part II» Эбби увидела Льва, перепрыгивающего по балкам в очень опасном месте:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Abbie: “ <i>What the fuck?</i> ”	Эбби: « <i>Это что такое?</i> »

В данном случае перевод является нейтральным, поскольку оригинальная обсценная единица была опущена. Фраза получилась сухой и неэкспрессивной, тем самым эмоциональная оценка этой ситуации Эбби была утеряна.

В другом эпизоде сама Эбби на очень большой высоте идет по стреле крана и от страха восклицает:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Abbie: “ <i>Oh fuck! Oh fuck!</i> ”	Эбби: « <i>Вот срань! Вот срань!</i> »

В этом примере слово *fuck* было заменено на вульгаризм *срань*. Замена позволила сохранить эмоционально-экспрессивный потенциал оригинального выражения.

Элли увидела убитых людей:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Ellie: “ <i>Fuck...</i> ”	Эбби: « <i>Черт...</i> »

В этом эпизоде *fuck* переводчик заменил на *черт* (межд. выражает сильную досаду и раздражение [Толковый словарь Кузнецова, электронный ресурс]), что позволило сохранить экспрессивность в эмоциональной реакции Элли на увиденное.

Мальчик Атрей, герой видеоигры «God of War» зовет Брока, когда тот ест.

Оригинальная версия	Локализованная версия
Брок: “I’m on a <i>fucking</i> break.”	Брок: « <i>Дай пожрать спокойно</i> ».

Переводчик, опустил нецензурное выражение *fucking break* и компенсировал его разговорным глаголом *жрать*, тем самым сохранив необходимый коммуникативно-прагматический эффект.

Атрей уточняет у Брока, как ему удалось быстро добраться до места:

Оригинальная версия	Локализованная версия
Брок: “None of your <i>fucking</i> business.”	Брок: « <i>Не твоё дело, мелочь</i> ».

В этом примере переводчик также опустил *fucking*, но было добавлено слово *мелочь* как пренебрежительное обращение к Атрею и тем самым сохранилась экспрессивность высказывания.

Брок уточняет у Атрея и Кратоса, что им еще нужно в его лавке.

Оригинальная версия	Локализованная версия
Брок: “Now what the <i>fuck</i> else you want, huh?”	Брок: « <i>Ну, что вам еще надо, а?</i> »

В данном случае нецензурное слово *fuck* просто опущено, перевод получился нейтральным.

В результате анализа обнаружено, что при локализации переводчики избегают обсценную лексику, чаще используют нейтральную или заменяют на сниженную или бранную.

В России действует Федеральный закон № 53-ФЗ «О государственном языке Российской Федерации» в редакции от 05.05.2014, который запрещает использовать нецензурную брань при использовании государственного языка. Закон не относит локализацию видеоигр (в отличие от кино) к сфере обязательного использования русского языка как государственного языка Российской Федерации. Однако другой закон № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» говорит, что



нецензурная брань вредит здоровью и развитию детей, но при наличии соответствующей маркировки (18+, запрещено для детей) игры, содержащие ненормативную лексику, выпускать можно. Е. Метляев, руководитель службы локализации компании «Бука», отмечает, что отсутствия мата в российском дубляже исходит не от самих локализаторов, а из-за прямых просьб разработчиков и издателей [<https://vgtimes.ru/articles/70639-kak-perevodyat-i-dubliruyut-videoigry-ili-pochemu-v-russkih-lokalizaciyah-pochti-nemateriyatsya.html>]. Вероятно, из-за нежелания локализаторов допускать возможное нарушения закона, в России сложилась практика исключения общенной лексики, поэтому редко можно встретить мат в видеоиграх для российского рынка. Исключения составляют несколько видеоигр с маркировкой «18+».

## **Выводы по главе 2**

Во второй главе рассматривались тексты видеоигр, которые прошли полную локализацию. Проанализированный материал включал в себя: 9 названий видеоигр, 120 текстовых фрагментов интерфейса, 83 названия внутриигровых достижений, 79 имен собственных, 65 реплик и 17 диалогов персонажей.

Названия игр чаще игры выходили на рынок с оригинальным названием: полным или частичным (переводился только подзаголовок). При осуществлении локализации использовались различные переводческие трансформации. Перевод интерфейса обычно не доставлял трудности для переводчика, так как строки меню, настроек – это простые, часто универсальные для игр слова и короткие фразы. При локализации наиболее часто использовались лексические трансформации (транслитерация – 1 %, калькирование – 73 %, лексико-семантические замены – 18 %), редко встречались грамматические замены – 2 %, экспликация – 1 % и приемы опущения – 5 %.

Названия внутриигровых достижений отличаются от названий строк интерфейса своей оригинальностью, поскольку главная их цель вызвать дополнительный интерес или мотивацию к прохождению игры. Иногда в названиях содержится юмор, различные отсылки, а иногда из самого названия следует какие действия необходимо предпринять. Название достижения может представлять собой одно слово, словосочетание или целое предложение. При локализации достижений использовались различные трансформации: калькирование – 40 %, смысловое развитие – 22 %, целостное преобразование – 18 %, грамматическая замена – 7 %, приемы лексического добавления – 5 %, а также трансформации использовались в комбинации (смешанный способ) – 5 %.

Имена собственные в материале данной работы представлены антропонимами, мифонимами, названиями группировок, топонимами. Для антропонимов и мифонимов использовалась стратегия форенизации, поэтому переводчики антропонимы и мифонимы чаще транскрибировали. В видеоиграх с фэнтезийным сеттингом некоторые антропонимы являются авторскими неологизмами (21 %). При переводе названий группировок применялось целостное преобразование, но не были учтены связи этих названий с игровой вселенной. Топонимы рассматривались из видеоигры с вымышленным миром «Horizon: Zero Dawn» и из игры с сюжетом по скандинавской мифологии «God of War». Как правило, топонимы являлись «говорящими» названиями мест, поэтому переводились калькированием или смешанным способом (комбинация калькирования и других видов трансформаций).

Анализ локализации реплик и диалогов персонажей выявил ряд проблем, связанных со сложностью достижения необходимого коммуникативно-прагматического эффекта. Так, в диалогах и репликах часто встречались неточные переводы фраз или отдельных слов, которые искажали смысл или взгляд на происходящие события. Вероятной причиной неточных переводов является недостаток контекста.

Перевод юмора, а особенно перевод игры слов вызвал большую трудность у переводчика. Стоит заметить, что с каламбурами, которые не имеют отношение к основному сюжету или персонажам, переводчики удачно справляются, компенсируя их другими каламбурами. Вероятными причинами утери юмора в текстах может быть отсутствие у переводчика контекста или лора игры, невозможность соблюдать последовательность эпизодов, незнание трендов интернет-культуры (в случае с переводами мемов), невозможность повторить игру слов с именами героев.

Разговорная лексика иногда доставляла трудности для переводчика. Например, отсутствие в русском языке эквивалентов английским разговорным сокращениям не позволяет перевести их корректно и поддержать разговорный стиль. Обценную лексику переводчики избегают: используют нейтральную или заменяют на сниженную и бранную.

## Заключение

В данной работе был рассмотрен процесс локализации видеоигр, который является в настоящее время одним из направлений переводческой деятельности. Проанализировав различные подходы к трактовке понятия локализация был сделан вывод, что в рамках видеоигровой индустрии – это процесс лингвокультурной и технической адаптации игры. Главная задача локализация видеоигр заключается в передаче смысла, эмоций, эффектов, оригинальной версии продукта, пользователям других стран, учитывая их культурные и языковые особенности.

В работе рассматривались основные стратегии, используемые в локализации видеоигр, а также различные виды переводческих трансформаций, которые могут использоваться переводчиком для создания максимально приближенного у культуре пользователя продукта. Основными стратегиями являются: стратегия доместикации (культурная адаптация оригинального текста) и форенизации (культурное и языковое своеобразие текста максимально сохраняются).

Все видеоигры, рассматриваемые в данной работе, прошли полную локализацию. Количество проанализированного материала составило 9 названий видеоигр, 120 текстовых фрагментов интерфейса, 83 названия внутриигровых достижений, 79 имен собственных, 65 реплик и 17 диалогов персонажей.

Было установлено, что игры выходили на рынок с оригинальным названием: полным или частичным (переводился только подзаголовок). При локализации переводился интерфейс, внутриигровые достижения, имена собственные, реплики и диалоги персонажей.

При осуществлении локализации использовались различные переводческие трансформации. При локализации интерфейса и внутриигровых достижений наиболее часто использовалось калькирование и разные виды лексико-семантических замен.

Антропонимами и мифонимы в основном транскрибировались, а также для поддержания фэнтезийной составляющей игровой вселенной создавались авторские неологизмы. Как правило топонимы являлись «говорящими» названиями мест, поэтому переводились калькированием или смешанным способом (комбинация калькирования и других видов трансформаций).

Ряд проблем был выявлен после сопоставления английских и русских вариантов реплик и диалогов персонажей. Вероятно, из-за отсутствия достаточной информации о контексте, лоре игры, персонажах, знаний современной интернет-культуры, а также из-за особенностей процесса локализации (материал могут предоставлять не соблюдая хронологический порядок сюжета), переводчик не добивался адекватного перевода. Некорректный перевод не нарушал ход и сюжет игры, но иногда утрачивался заложенный смысл. Это хорошо прослеживается на локализации юмора.

Перевод юмора, а особенно перевод игры слов вызывает большую трудность у переводчика. Каламбурами, которые не имеют прямого отношения к игре, переводчики удачно компенсировали их другими каламбурами. Комические эпизоды, связанные с игрой и персонажами, наоборот, в большинстве случаев не находили свою реализацию.

В речи персонажей часто использовались разговорные сокращения (*gonna, wanna, mebbe*), которые не имеют эквивалентов в русском языке. В этих случаях переводчик прибегал к лексико-семантическим заменам или компенсировал их другими разговорными единицами для сохранения стилистической окраски высказываний.

Несмотря на большое количество обсценной лексики в оригинальных текстах, она исключалась в локализованной версии.

В данной работе подробно рассмотрены все виды текстовой информации в видеоиграх. Результаты могут быть полезны в качестве обзора локализации для компаний-разработчиков, компаний-локализаторов, а также для студий, которые занимаются фанатским переводом, при отсутствии официальной локализации.

## Список использованной литературы

1. Анисимова А. Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе / А. Т. Анисимова // Научный вестник Южного института менеджмента. – 2018. – № 2 (22). – С. 72–80.
2. Арнольд И. В. Лексикология современного английского языка : учеб. пособие / И. В. Арнольд. – 2-е изд., перераб. – Москва : ФЛИНТА : Наука, 2012. – 376 с.
3. Ачкасов А. В. Индустрия локализации и подготовка переводчиков / А. В. Ачкасов // Индустрия перевода. – 2016. – № 1. – С. 13–19.
4. Ачкасов А. В. If the Mountain Won't Come... Translation Studies meets Localization / А. В. Ачкасов // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2016. – Т. 9, № 3. – С. 568–578.
5. Ачкасов А. В. Англоязычная терминология локализации / А. В. Ачкасов // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2019. – № 194. – С. 80–88.
6. Бархударов Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода) / Л. С. Бархударов. – Москва : Международные отношения, 1975. – 240 с.
7. Батюкова Н. А. Многоязычная локализация в современном виртуальном пространстве / Н. А. Батюкова // Образовательные технологии в виртуальном лингво-коммуникативном пространстве. IV Международная виртуальная конференция по русистике, литературе и культуре : сб. науч. докл. – Ереван : Лимуш, 2011. – С. 42–45.
8. Болотина М. А. Лексические проблемы перевода компьютерных игр / М. А. Болотина, Е. В. Кузьмина // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. – 2019. – № 1. – С. 43–50.
9. Воронцова Т. А. Культура речи : учеб. пособие / Т. А. Воронцова. – Ижевск : [б. и.], 2011. – 141 с.

10. Газизова Л. В. Авторские неологизмы как средство достижения юмористического эффекта / Л. В. Газизова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2013. – № 29 (320). – С. 27–30.
11. Гарбовский Н. К. Теория перевода : учебник / Н. К. Гарбовский. – Москва : Изд-во Моск. ун-та, 2007. – 544 с.
12. Доркин И. В. Английский язык. Разговорная лексика: краткий справочник / И. В. Доркин. – 4-е изд., испр. – Минск : Вышэйшая школа, 2015. – 95 с.
13. Енбаева Л. В. Переводческое решение речевой многозначности (на материале литературы нонсенса) : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Л. В. Енбаева. – Тюмень : [б. и.], 2009. – 24 с.
14. Зеленко К. Р. Особенности перевода компьютерных игр с учетом специфики данного вида перевода / К. Р. Зеленко // Научный журнал. – 2017. – № 6-2 (19). – С. 97–100.
15. Знамеровская А. О. Междисциплинарность как ключевая характеристика процесса локализации компьютерных игр / А. О. Знамеровская, А. В. Агеева // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2021. – № 1. – С. 218–222.
16. Ильясов Ф. Н. Русский мат (Антология) / Ф. Н. Ильясов, О. Л. Арбатская, Л. П. Веревкин [и др.]. – Москва : «Издательский дом Лада М», 1994. – 304 с.
17. Кликушина Т. Г. Трудности перевода и локализации компьютерных игр в жанре интерактивного кино / Т. Г. Кликушина, Д. А. Погорелова // Вестник Таганрогского института имени А. П. Чехова. – 2022. – № 1. – С. 211–223.
18. Козырева М. М. Особенности употребления ненормативной лексики и сложности ее перевода с английского языка на русский (на материале фильма «Дневник Бриджит Джонс») / М. М. Козырева // Вестник РГГУ. Серия: История. Филология. Культурология. Востоковедение. – 2012. – № 8 (88). – С. 87–94.

19. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) : учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. / В. Н. Комиссаров. – Москва : Высш. шк., 1990. – 253 с.
20. Комиссаров В. Н. Современное переводоведение : учеб. пособие / В. Н. Комиссаров. – Москва : ЭТС, 2002. – 424 с.
21. Кузнецова Э. В. Лексикология русского языка : учеб. пособие для филол. фак. ун-тов / Э. В. Кузнецова. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Высш. шк., 1989. – 216 с.
22. Кунцев В. А. Особенности локализации видеоигр / В. А. Кунцев, Д. Р. Товмирзаев // Лингвистика, лингводидактика, лингвокультурология: актуальные вопросы и перспективы развития : Материалы III Междунар. науч.-практ. конф. (Минск, 14–15 марта 2019 года). – Минск : Белорусский государственный университет, 2019. – С. 510–515.
23. Латышев Л. К. Технология перевода: учеб. пособие для студ. лингв. вузов и фак. / Л. К. Латышев. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательский центр «Академия», 2005. – 320 с.
24. Лысенко Е. Н. Интернет-мемы в коммуникации молодежи / Е. Н. Лысенко // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. – 2017. – Т. 14, № 4. – С. 410–424.
25. Мерлян С. Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности / С. Е. Мерлян // Коммуникативные аспекты языка и культуры : сб. материалов XIV Междунар. науч.-практ. конф. студентов и молодых ученых (Томск, 21–23 мая 2014 года) / под ред. С. А. Песоцкой. – Томск : Национальный исследовательский Томский политехнический университет, 2014. – Т. 1. – С. 241–247.
26. Надеждина Н. Г. Переводческие трансформации и приемы перевода / Н. Г. Надеждина, О. А. Юдина. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2015. – 29 с.
27. Неганова А. О. Современные воззрения отечественных и зарубежных учёных на трактовку переводческого решения / А. О. Неганова // Вестник



Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. – 2015. – № 1. – С. 46–51.

28. Овчаров Д. В. Сравнительно-правовой анализ терминов «видеоигра» и «компьютерная игра» / Д. В. Овчаров // Юридическая наука. – 2021. – № 12. – С. 44–48.

29. Паршин А. Теория и практика перевода : учеб. пособие для студентов лингвистических факультетов ВУЗов / А. Паршин. – Саратов : Изд-во СГУ, 1999. – 202 с.

30. Плотникова М. В. О роли переводческого решения в достижении эквивалентности (на примере французских художественных текстов и их переводов на русский язык) / М. В. Плотникова, А. И. Томилова // Педагогическое образование в России. – 2015. – № 10. – С. 191–195.

31. Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии / Н. В. Подольская. – Москва : Наука, 1987. – 198 с.

32. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика: очерки лингвистической теории перевода / Я. И. Рецкер ; доп. и комментарии Д. И. Ермоловича. – 3-е изд. – Москва : «Р. Валент», 2007. – 244 с.

33. Роллингз Э. Проектирование и архитектура игр / Э. Роллингз, Д. Моррис ; пер. с англ. – Москва : Издательский дом «Вильямс», 2006. – 1040 с.

34. Рюкова А. Р. Перевод имён собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр / А. Р. Рюкова, Е. А. Филимонова // Вестник Башкирского университета. – 2016. – № 4 (21). – С. 968–973.

35. Саяхова Д. К. Языковая локализация видеоигр: лингвокультурологический и когнитивнопрагматический аспекты : дис. ... канд. филол. наук / Д. К. Саяхова. – Уфа : [б. и.], 2021. – 189 с.

36. Сдобников В. В. Стратегия перевода: общее определение / В. В. Сдобников // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. – 2011. – № 1 (13). – С. 165–172.

37. Соснина Е. П. Задача локализации текстов как задача прикладного переводоведения / Е.П. Соснина [Электронный ресурс]. – URL: [http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina\\_article\\_2015.pdf](http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina_article_2015.pdf) (дата обращения: 04.05.2023).

38. Стернин И. А. Неприличная форма высказывания в лингвокриминалистическом анализе текста / И. А. Стернин // Юрислингвистика. – 2011. – № 1 (11). – С. 387–398.

39. Чистова Е. В. Теоретический статус межъязыковой локализации как особого вида переводческой деятельности / Е. В. Чистова // Культура и текст. – 2020. – № 3 (42). – С. 161–175.

40. Швейцер А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты / А. Д. Швейцер. – Москва : Наука, 1988. – 215 с.

41. Шелл Д. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все / Д. Шелл ; пер. с англ. – Москва : Альпина Диджитал, 2019. – 551 с.

42. Якунина В. Г. Лингвоиндустрия, локализация и перевод / В. Г. Якунина, Е. В. Шевченко // Наука без границ. – 2017. – № 6 (11). – С. 16–20.

43. Bowers M. Level Up – A Guide to Game UI / M. Bowers [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.toptal.com/designers/gui/game-ui> (дата обращения: 30.04.2023).

44. Costales A. F. Exploring Translating Strategies in Video Game Localization / A. F. Costales // Monografías de Traducción e Interpretación. – 2012. – No. 4. – P. 385–408.

45. Esselink B. A Practical Guide to Localization / B. Esselink. – Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2000. – 488 p.

46. Lommel A. The Localization Industry Primer / A. Lommel [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf> (дата обращения: 30.04.2023).

47. Mangiron C. Games without Borders: The Cultural Dimension of Game Localization / C. Mangiron // *Hermēneus*. – 2016. – No. 18. – P. 187–208.

48. O’Hagan M. Video Games as a New Domain for Translation Research: From Translating Text to Translating Experience (2007) / M. O’Hagan [Электронный ресурс]. – URL: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a9.pdf> (дата обращения: 05.05.2023).

49. Pym A. Localization and Linguistics (2001) / A. Pym // ResearchGate [Электронный ресурс]. – URL: [https://www.researchgate.net/publication/228937630\\_Localization\\_and\\_Linguistics](https://www.researchgate.net/publication/228937630_Localization_and_Linguistics) (дата обращения: 09.04.2023).

50. Tavinor G. Definition of Videogames / G. Tavinor // *Contemporary Aesthetics*. – 2008. – Vol. 6. – Article 16.

### Словари

51. Большой энциклопедический словарь. Языкознание / под ред. В. Н. Ярцевой. – Москва : Большая российская энциклопедия, 1998. – 685 с.

52. Словарь Ожегова [Электронный ресурс]. – URL: <https://slovarozhegova.ru> (дата обращения 26.03.2023).

53. Толковый словарь Кузнецова [Электронный ресурс]. – URL: <https://gufo.me/dict/kuznetsov> (дата обращения 15.05.2023).

54. Толковый словарь Ушакова [Электронный ресурс]. – URL: <https://gufo.me/dict/ushakov> (дата обращения 16.05.2023).

55. Толковый словарь Ефремовой [Электронный ресурс]. – URL: <https://gufo.me/dict/efremova> (дата последнего обращения 14.05.2023).

56. Urban Dictionary [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.urbandictionary.com/> (дата обращения: 26.03.2023).

57. Cambridge Free English and Thesaurus [Электронный ресурс]. – URL: <http://dictionary.cambridge.org> (дата обращения 30.04.2023).

58. Англо-русский словарь Мультитран [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.multitrans.com/ru/dictionary/english-russian/well> (дата обращения 30.04.2023).

### **Источники**

59. Игромания [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.igromania.ru> (дата обращения: 16.05.2023).

60. Как переводят и дублируют видеоигры, или почему в русских локализациях почти не матерятся? [Электронный ресурс]. – URL: <https://vgtimes.ru/articles/70639-kak-perevodyat-i-dubliruyut-videoigry-ili-pochemu-v-russkih-lokalizatsiyah-pochti-ne-materyatsya.html> (дата обращения 04.05.2023)

61. Локализация игр: что нужно знать [Электронный ресурс]. – URL: <https://games.logrusit.com/ru/news/game-localization-101/> (дата обращения 02.04.2023).

62. «Эффектифф» – официальный переводчик Европейского Союза [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.effectiff.com> (дата обращения: 30.05.2023).

63. GALA: What Is Localization? [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services> (дата обращения 07.03.2023).

64. GALA: History [Электронный ресурс]. – URL: Global Language Association of Translation Companies. URL: <https://www.gala-global.org/history> (дата обращения 05.04.2023).

65. Metacritic [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.metacritic.com> (дата обращения: 16.05.2023).

66. Stopgame – всё про видеоигры [Электронный ресурс]. – URL: <https://stopgame.ru> (дата обращения: 16.05.2023).

67. The Localization Industry Primer [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf> (дата обращения 02.04.2023).

68. VGTimes – все об играх и игровой индустрии [Электронный ресурс]. – URL: <https://vgtimes.ru/> (дата обращения 30.04.2023).

## Приложение

### Список видеоигр

№ п/п	Название видеоигры	Год выпуска	Студия-разработчик	Количество проданных копий	Оценка пользователей
1	Uncharted: Drake`s Fortune	2007 г.	Naughty Dog	41,7 млн.	7,9
2	Uncharted 2: Among Thieves	2009 г.	Naughty Dog		8,8
3	Uncharted 3: Drake`s Deception	2011 г.	Naughty Dog		8,4
4	Uncharted 4: A Thief`s End	2016 г.	Naughty Dog		8,8
5	The Last of Us: Part I	2013 г.	Naughty Dog	37 млн.	9,2
6	The Last of Us: Part II	2020 г.	Naughty Dog		5,8
7	Horizon: Zero Dawn	2017 г.	Guerilla Games	32,7 млн.	8,4
8	God of War	2018 г.	Santa Monica Studio	21,3 млн.	9,1
9	Detroit: Become Human	2018 г.	Quantic Dream	8,8 млн.	8,8

Информация об оценках пользователей получена на сайте [metacritic.com](https://www.metacritic.com) [<https://www.metacritic.com>].

Информация о продажах получена на сайтах: StopGame [<https://stopgame.ru>] и Игромания [<https://www.igromania.ru>].