

Франзен Дж. Поправки. – М. : АСТ, 2009. – 720 с.

Collins Dictionary [electronic resource]. – Mode of access: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/silicon-alley> (дата обращения: 01.02.2022).

Franzen J.E. The Corrections. – New York : Farrar, Straus and Giroux, 2001. – 568 p.

Pelevin V. Homo Zapiens. – London : Penguin, 2002. – 256 p.

REGARDING THE PROBLEM OF TRANSLATING REALITIES

This article is devoted to the study of translation of realities conveying the national originality of a modern work of art. The novel by Jonathan Franzen *The Corrections* and the novel by Victor Pelevin *Generation P* were taken as examples.

Key words: national identity; reality; transliteration; transcription; descriptive translation; tracing; national color; Jonathan Franzen; Victor Pelevin.

УДК 81'25

НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «CYBERPUNK 2077»)

А.Ю. Чухилевич

*Научный руководитель: Е.В. Телегина,
кандидат филологических наук, доцент (УрФУ)*

В статье рассматриваются основные особенности локализация видеоигр с английского языка на русский. Приведены примеры лексических трансформаций, выявленных в процессе анализа перевода видеоигры «Cyberpunk 2077».

Ключевые слова: перевод; локализация; видеоигры; адаптация.

В последнее десятилетие игровая индустрия переживает заметный взлет, что, в свою очередь, оказывает влияние не только на сферу информационных технологий и дизайна, но и на направления, изначально далекие от технических специальностей. Одной из таких научных областей является лингвистика и, в частности, перевод. Прежде чем видеоигровой продукт будет представлен на международном рынке, он должен быть переведен и адаптирован под культуру страны-получателя. В переводческой деятельности такой процесс называют «локализацией». Как отмечает Л.А. Шершевский, локализация – это процесс адаптации программного обеспечения под конкретные национальные требования [Шершевский: URL].

Данная тема не теряет своей актуальности уже долгое время, поскольку при рассмотрении проблемы локализации видеоигр изучается, в первую очередь, работа с конкретным продуктом и адаптация его под конкретную аудиторию, имеющую свои социокультурные, правовые и юридические особенности и т.д. Конечный продукт должен быть не только понятен целевой группе, но и приемлем с точки зрения закона и

общекультурных принципов, различающихся в разных странах. Проследить это можно на примере постановки возрастного маркера в различных юридических системах, цензурирования игр, контроля государства над выпуском видеоигр и отношения к игровой индустрии и киберспорту.

Локализация текста выступает как основной вид перевода видеоигр. В специальной и научной литературе отмечается, что к переводу видеоигровой продукции следует подходить с особой тщательностью, поскольку плохая локализация может выглядеть как сигнал игрокам, что как разработчик, так и издатель не заинтересованы в своей целевой аудитории настолько, чтобы вкладывать деньги в качественную адаптацию продукта для рынка. Это может негативно повлиять на продажи игры [Дубовой 2018].

Игра является цифровым продуктом, соответственно, перевод текстовой составляющей будет иметь общие черты с переводом программного обеспечения (специализированная лексика, невозможность перестановки реплик). При этом процесс будет значительно отличаться от перевода неигрового программного обеспечения, поскольку текст оригинала всегда будет иметь визуальный контекст, что значительно упростит подбор лексики. Кроме того, перевод скрипта игры будет больше зависеть от культурных особенностей конкретной страны, чем собственно технический текст.

Следует отметить, что для осуществления перевода специалисту часто нужно иметь не только отличный лексический запас, но и широкий кругозор, поскольку в играх может встречаться специализированная терминология из разных областей знаний (архитектура, оружие разных периодов, военная техника, растения, мифологические существа и др.).

Для успешного перевода игры специалисту также необходимо владеть различными стилями текста, так как они могут встречаться в материале в различных комбинациях. Независимо от жанра видеоигры в сюжет могут быть включены письма, мифы и сказки, официальные документы, реплики персонажей с различным уровнем культуры и образования, из чего следует, что переводчик должен одинаково хорошо разбираться в официально-деловом, публицистическом, разговорном и художественном стилях.

Особое внимание уделяют переводу имен собственных и названий, поскольку часто они могут быть «говорящими» и нести смысловую нагрузку, необходимую для понимания сюжета игры. Сложность данного аспекта заключается в том, что значительная часть таких слов может не существовать в реальной жизни, поскольку создается для конкретной игровой реальности.

Игроки разных стран имеют различные культурные ценности и

ожидания, которые зависят от их истории, национальности, политической системы, привычек, религии и моральных ценностей [Mangiron 2016: 195]. Вещи, которые могут быть приемлемы в одной культуре, в другой могут носить оскорбительный характер или иметь другое значение, отличное от того, которое подразумевал разработчик. Культурные отсылки могут быть восприняты негативно и послужить причиной запрета игры или подвергнуться цензуре. Таким образом, культурные особенности конкретной страны учитываются при переводе скрипта игры.

Одной из культурных особенностей является юмор, который зачастую выражается в различных идиомах, игре слов и построен на культурном контексте страны, в которой разрабатывается игра. При адаптации игры юмор используется как один из приемов раскрытия характера персонажа.

И наконец, отличительной особенностью локализации является динамичность и лаконичность итогового текста. Переводиться должны не только реплики персонажей, но также и всплывающие уведомления, подсказки и другая дополнительная информация, остающаяся на экране весьма непродолжительное время. Текст должен быстро читаться и иметь однозначное значение, описывающее конкретное действие и не отвлекающее игрока от процесса.

Материалом для нашего исследования послужила мультиплатформенная одиночная игра в жанре экшен-рпг – «Cyberpunk 2077». В данной статье рассматриваются некоторые особенности локализации данной игры для российского рынка. Прежде всего, нас интересуют переводческие трансформации, которые были применены при локализации игры.

Согласно Л.С. Бархударову и Я.И. Рецкеру, переводческие трансформации – это «качественно преобразованные структуры, позволяющие сформировать переводческую эквивалентность, преодолеть различия в семантической системе исходного и переводного языка» [Бархударов 1975: 9–10, 117].

В научной литературе выделяют два основных типа переводческой трансформации: грамматическую, в виде замены частей речи или членов предложения, и лексическую, заключающуюся в конкретизации значений, антонимизации, компенсации потерь, возникающих при смысловом развитии и целостном преобразовании [Рецкер 1974: 78]. По словам Р.К. Миньяр-Белоручева, перевод представляет собой транспортировку определенного объема информации, «способной усвоиться у читателя, а если перевод грамотный, то передать эстетику текста», соответственно, под трансформацией ученый понимает «изменение составляющих текста, с сохранением сути, требуемой для того, чтобы передать эту самую информацию» [Миньяр-Белоручев 1980: 26].

Для данной статьи были отобраны наиболее яркие примеры перевода терминов и специализированного сленга игры «Cyberpunk 2077». Выбор указанной лексики обусловлен частотностью употребления именно этого пласта лексики и значимостью специфического вокабуляра игровой реальности для игрока.

Приведем пример перевода английского глагола *to delta*. В одних случаях он передается как «дельтовать», в других – заменен на синонимы: «свалить», «убратся». Отметим, что уличный сленг «дельтовать» в русской локализации употребляется реже, чем в английской версии. На наш взгляд, переводчики удачно передали эмоциональное значение и контекст с помощью существующих в русском языке глаголов *свалить*, *убратся*. Полагаем, что данная замена неологизма на общеупотребительную лексику обусловлена неблагозвучностью глагольной формы от существительного *дельта*.

В случае с английским глаголом *to zero* в значении ‘убить’ был подобран аналог «обнулить». Мы считаем, что этот выбор удачен, он адекватно вписан в речь персонажей и точно передает значение оригинала.

Что касается перевода имен собственных, интересным примером послужит имя героини *Rogue Amendiares*, которое путем транскрибирования и приближенного перевода передается как «Бестия Амэндиарес». Оригинальное слово *Rogue*, означающее ‘изгой’ или ‘шельма’, заменили на более угрожающее и авторитетное имя *Бестия*. Такой вариант перевода лучше отражает характер персонажа – авторитета, заправляющего клубом, в котором собираются фиксеры и наемники.

Существительные *choomba* и *choom*, означающие дружеское обращение, были переведены как «чумба» или заменены на синонимы «друг», «дружище». Транскрипционная передача неологизма в данном случае встречается реже. Коннотативное значение передано практически полностью, однако, возможно, было бы лучше использовать более просторечные или сленговые формы в зависимости от контекста, например: *братан*, *кореш*, *кент*.

Английское прилагательное *preem*, сокращенный вариант слова *premium*, было переведено как «крутой», «топовый», «лучший». В настоящем примере можно отследить интересный выбор между адекватным и эквивалентным переводами. С одной стороны, поскольку игра направлена на массового покупателя, локализаторами был выбран наиболее нейтральный и общепонятный вариант, передающий эквивалентное значение слова. Однако в русскоязычном сленге геймеров существует слово *прем*, имеющее такое же значение, что и термин в игре; и, по нашему мнению, данный вариант перевода был бы более адекватным.

Интересно отметить, что встречаются примеры с изменением коннотации. Так, английский вариант *output* заменили на «подружку» и «девушку». В данном случае русская локализация имеет более позитивную коннотацию и менее вульгарное значение. Словарное значение слова *output* – ‘добыча’, что ставит женщину на определенный социальный уровень, она не имеет права выбора, а, скорее, завоевана кем-то. В русском же языке *девушка* несет нейтральную или позитивную коннотацию, а *подружка* имеет оттенок фривольности, при этом не неся в себе грубого значения.

Еще одним неоднозначным примером является адаптация английского *reaperdoc*, сокращенно *reaper*, как «рипердок» и «рипер» соответственно. Существующий вариант – это прямая транскрипция от оригинального термина, что позволило сохранить специфические особенности речи. На наш взгляд, уместно было бы применить эквивалентный перевод через замену. Оригинал *reaper* несет не просто негативное значение, а угрожающее – ‘жнец’, ‘смерть’. Слова *мясник*, *коновал* являются более эмоционально окрашенными, поэтому также могут быть использованы для передачи английского слова *reaperdoc*.

Однако бывают и не совсем удачные переводы. Одним из таких является глагол *to flatline*, переведенный как «убивать» или «умирать». В данном случае локализованный вариант оказался менее удачным, поскольку потерялась специфика и окраска речи персонажей. *Умереть* – это нейтральное слово, без какой-либо окраски, кроме негативного значения, конечно же. Здесь же допустимы такие варианты, как *протянуть ноги*, *сыграть в ящик*, *преставиться* или *дать дуба*. Подобные варианты могли бы лучше и более эмоционально описать персонажа или связанное событие.

Главная цель локализации – адаптировать продукт так, чтобы у иностранного потребителя были схожие или те же ощущения, что и у потребителя на языке оригинала. Рассматривая представленные примеры перевода как единое целое, можно сделать несколько выводов.

Адаптированный текст и речь остались понятны, красочны и выразительны на языке перевода, что положительно повлияло на вовлечение игрока и передачу эмоций, чувств и ощущений во время прохождения, которые заложили в сюжет разработчики. Вымышленный мир игры «Cyberpunk 2077» включает в себя многие народности, этнические группы и языки, на которых говорят представители этих групп. Присутствуют слова и выражения на различных языках, что попытались сохранить и передать русские локализаторы.

Лексическая трансформация стала основным видом трансформации. Чаще всего используются следующие приемы перевода: транскрипция, транслитерация, эквивалентная лексика, приближенный перевод и

калькирование.

Таким образом, можно отметить, что локализация является более объемным и многогранным значением, чем перевод текста. При адаптации видеоигры используются различные методики, так как это сложная и трудоемкая задача, которая требует от локализаторов обширных знаний в различных областях жизни. Индустрия компьютерных игр растет и развивается с каждым днем, и это, соответственно, повышает спрос на качественную локализацию и открывает новые возможности для изучения аспектов данной темы.

Список литературы

Бархударов Л.С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). – М. : Международные отношения, 1975. – 240 с.

Дубовой С. Что такое локализация и чем она отличается от перевода? // DTF. – 13 июня 2018 [электрон. ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/flood/21327-chto-takoe-lokalizaciya-i-chem-ona-otlichaetsya-ot-perevod> (дата обращения: 09.01.2022).

Миньяр-Белоручев Р.К. Общая теория перевода и устный перевод. – М. : Воениздат., 1980. – 238 с.

Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. – М. : Международные отношения, 1974. – 240 с.

Шерешевский Л.А. Особенности локализации программного обеспечения на примере SCADA системы WinCC [электрон. ресурс]. – Режим доступа: <https://sms-a.ru/about/publications/Localization.pdf> (дата обращения: 18.01.2022).

Mangiron C. Games without borders: The cultural dimension of game localization // *Hermēneus*, TI. – 2016. – No. 18, – P. 187–208.

SOME FEATURES OF THE LOCALIZATION OF *CYBERPUNK 2077*

This article discusses the main features of the localization of video games from English into Russian. Examples of lexical transformations are revealed during the analysis of the translation of the video game *Cyberpunk 2077*.

Key words: translation; localization; video games; adaptation.

УДК 81'25

ПЕРЕВОД ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНЫХ ВКЛЮЧЕНИЙ В ТРАНСМЕДИЙНОМ ДИСКУРСЕ (НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОИГРЫ “THE WOLF AMONG US”)

Е.А. Гусенкова

*Научный руководитель: А.С. Поршнева,
доктор филологических наук, профессор (УрФУ)*

В статье рассматривается значение и роль интертекстуальных включений в формировании трансмедийного дискурса, а также проблемы их прагматической и культурной адаптации при переводе с английского на русский язык.

Ключевые слова: трансмедийность; интертекстуальность; видеоигра; перевод; “The Wolf among us”.