

Особенности локализации юмора в серии игр Uncharted

Тимшин Павел Денисович¹, Илюшкина Мария Юрьевна²

^{1,2} Уральский федеральный университет имени первого Президента России

Б. Н. Ельцина, Екатеринбург, Россия

¹ pavel.timshin.at.urfu@gmail.com

² ilyushkina_maria@mail.ru

Аннотация. Рост интереса к видеоиграм как к виду досуга, вынуждает их разработчиков ориентироваться на международный рынок и локализовать свою продукцию. Грамотно сделанная игра, обладающая интересным игровым процессом и хорошим сюжетом, будет интересна игрокам из разных стран, а ее успех будет зависеть, в том числе, и от качества локализации. В статье рассматриваются особенности, проблемы и ошибки при локализации комических сцен видеоигры Uncharted (разработчик – Naughty Dog), которая выходила с 2007 по 2016 годы.

Ключевые слова: видеоигра, Uncharted, языковая локализация, перевод, юмор, шутка.

Features of localization of humor in the Uncharted series of games

Pavel D. Timshin¹, Maria Y. Ilyushkina²

^{1,2} Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin,

Ekaterinburg, Russia

¹ pavel.timshin.at.urfu@gmail.com

² ilyushkina_maria@mail.ru

Abstract. The growing interest in video games as a form of leisure forces video game developers to focus on the international market and localize their products. A well-generated game with an interesting gameplay and a good plot will be interesting to players from different countries, and its success will depend mostly on the quality of localization. This paper discusses the features, problems and mistakes in the localization of comic scenes of the video game Uncharted (developer – Naughty Dog), which was published from 2007 to 2016.

Keywords: video game, Uncharted, language localization, translation, humor, joke.

В настоящее время локализация видеоигр является одним из направлений деятельности современных переводчиков, поэтому вопросы локализации представляют научный интерес и отражены в исследованиях Е.В. Чистовой, Д.К. Саяховой, А.В. Ачкасова, А. Рум, С.А. Коптеловой, Е.А. Руцкой, А.О. Знамеровской, А.В. Агеевой, В.Г. Якуниной, Е.В. Шевченко.

Как отмечает А. В. Ачкасов, практика локализации сложилась в 1980-1990-е годы в области программного обеспечения, а в дальнейшем локализация стала «охватывать перевод и адаптацию любых цифровых продуктов, включая, например, игры (game localization) и вебсайты (web(site) localization)» [1, с. 81].

В целом, понятие локализация шире, чем перевод, который является только ее частью. Согласно материалам сайта компании GALA (Globalization and Localization Association) локализация представляет собой «процесс адаптации продукта или контента для определенного региона, или рынка. Перевод – это только один из элементов процесса локализации» [6].

Е. В. Чистова предлагает рассматривать процесс локализации как «акт межкультурной коммуникации (как и перевод)» и как «вид языкового посредничества, включающий элементы непосредственно перевода и адаптивного транскодирования (в разной степени)» [5].

Стоит обратить внимание на тот факт, еще 10 лет назад видеоигра могла проходить локализацию частично, к примеру, переводилась только обложка и

руководство пользователя, а сегодня локализация затрагивает весь пользовательский интерфейс видеоигры. Локализации подвергаются: названия игр, диалоги, монологи, лингвокультурные реалии, выдуманные для конкретной игры слова и выражения, термины, метафоры, шутки. Это требует особого мастерства и творческого подхода от локализатора. А.О. Знамеровская и А.В. Агеева отмечают, что хороший локализатор – «это разносторонняя личность, которая разбирается в попкультуре» и, при возникновении сложностей при переводе тех или иных аспектов, прибегает к «транскреации – творческой адаптации текста, когда важен не перевод слов, а впечатление определённой аудитории с учётом культурных различий» [2, с. 221].

В настоящей статье рассматриваются особенности реализации юмора в игре Uncharted при ее локализации для русскоязычной аудитории. Серия игр Uncharted полна юмора, ее жанр можно определить, как приключенческая комедия. Рассмотрим, как оригинальные реплики и диалоги героев создавали юмор в эпизодах и были локализованы.

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» [3]. 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» При локализации мем не использовался, ироничность в реплике Нейтана сохранилась, так как была компенсирована словом «умник»: «*Это я и сам понял, умник*». Согласно словарю Urban dictionary **captain obvious** – «a person who states the obvious as if nobody knew it already» [7] (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.)» [4]. 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: «*Yeah, you got a lousy poker face, mate*». 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 эта реплика звучит как: «*Да, у тебя на лице все написано*». В результате отказа от мемов, ирония в этих эпизодах частично утеряна. Очевидно, что известные мемы не требовали замены.

В двух связанных одной шуткой эпизодах герои используют сокращенный вариант известного выражения «Desperate times call for desperate measures» (отчаянные времена требуют отчаянных мер). Сначала Хлоя, не поддерживая плана Нейтана с фразой «Desperate times, right?», предлагает пойти в открытую на врагов, затем Нейтан предлагает действовать открыто и на возражения Хлои парирует ее же фразой «Desperate times, right?», что и сделало шутку. В локализованной версии не только опущено выражение «отчаянные времена», но и одна и та же фраза переведена по-разному: «Поиграем в войну?» (реплика Хлоя) и «Выбора нет, так?» (реплика Нейтана). Неточный перевод привел к тому, что между героями произошел простой обмен фразами и как следствие, пропала смысловая связь между эпизодами и шутка Нейтана.

В одной из сцен Елена иронией говорит о состоянии Нейтана после сражения с наемниками, намекая, что Нейтан в такой ситуации не впервые: «*Ah, you know, he`s banged up, but he`s alive, par for the course*». 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.

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*. При локализации переводчик использует другое выражение: *тупой и еще тупее*. Оригинальная шутка заключалась в сравнении двух врагов с хорошо знакомыми англоязычным игрокам персонажами книги Л. Кэрролла «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 несколько каламбуров, которые были источниками шуток в игре. Согласно толковому словарю Ожегова, каламбур – это «шутка, основанная на комическом использовании сходно звучащих, но разных по значению слов» [4]. Герои пробираются в музей, Нейтан использует устойчивое жаргонное выражение «*in like Flynn*» («в стиле Флина», что означает преуспеть в достижении цели [7]), чтобы пошутить в ситуации, когда рядом напарник Флинн и необходимо добиться успеха в операции: «*In like Flynn. Right?*» Шутка заключалась в каламбуре с полными омонимами: *Flynn* как часть идиомы «*in like Flynn*» и имя *Flynn*. В локализованной версии этой шутки нет, т.к. был предложен такой перевод реплики: «*Ай да Флинн. Круто?*» 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).

Другой каламбур построен на полисемии слов. В одной из сцен Елена предлагает Нейтану действовать в рамках закона (до этого герои часто нарушали закон и использовали оружие) и сообщает, что в дальнейшем будет использовать только свою «*really expensive camera*» (*жутко дорогую камеру*).

– *We are gonna operate on a strictly legal basis, all right? And I will be doing all of the shooting ... with my ... really expensive camera.*

– *Действовать мы будем исключительно в рамках закона, ладно? И я отвечаю за всю съемку (пауза) своей (пауза) жутко дорогой камерой.*

Комизм этой сцене придает не только каламбур со словом «*shooting*» (стрелять; снимать на видеокамеру), но и многозначительные паузы, которые делает Елена, меняющиеся эмоции на лице Нейтана: от беспокойства при словах «*I will be doing all of the shooting*» до облегченного выдоха в конце. При локализации шутка потерялась, так как данный каламбур не был реализован, а «*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.

На локализацию следующей шутки повлиял временной интервал. Салли показывает Нейтану добытое им сокровище и сообщает откуда оно: «*Borrowed it from the couple of pirates who were too dead to cancel*». 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. Полностью переведенная на русский язык эта реплика звучала бы так: «*Позаимствовал это добро у парочки пиратов, которые были слишком мертвы, чтобы возражать*». 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: «*Позаимствовал это добро у парочки мертвых пиратов*».

Еще одну шутку с ирреальной ситуацией, отпускает Нейтан в лабиринтах тюрьмы при попытке побега из нее вместе с Сэмом: «*Yeah, it`s like they don`t wanna us to leave or something*». В переводе на русский язык в игре эта реплика прозвучала так: «*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, дает комический эффект в этом эпизоде. В отличие от оригинала, в локализованной версии реплика Нейтана переведена как утверждение, без эмоции, какой-либо иронии.

В результате сопоставительного анализа реализации юмора и оригинальной и локализованной версиях видеоигр выявлены основные языковые средства, которые создают комический эффект в игре. Как правило, к ним относятся использование интернет-мемов, каламбуров, основанных на омонимии, полисемии слов, идиомы, устойчивые выражения, шутки, построенные на отсылках к событиям игры, героям игры. Основную трудность для переводчика-локализатора представляют каламбуры и шутки-отсылки. Поэтому для переводчика, работающего в сфере локализации игр, важно разбираться в трендах современной интернет-культуры.

Список источников

1. Ачкасов А. В. Англоязычная терминология локализации // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2019 № 194 С. 80–88.

2. Знамеровская А. О., Агеева А. В. Междисциплинарность как ключевая характеристика процесса локализации компьютерных игр // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2021. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mezhdistsiplinarnost-kak-klyuchevaya-harakteristika-protsessa-lokalizatsii-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 26.03.2023).

3. Лысенко Е. Н. Интернет-мемы в коммуникации молодежи // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. 2017. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/internet-memy-v-kommunikatsii-molodezhi> (дата обращения: 26.03.2023).

4. Словарь Ожегова [Онлайн]. – Режим доступа: <https://slovarozhegova.ru> (дата обращения 26.03.2023).

5. Чистова Е. В. Теоретический статус межъязыковой локализации как особого вида переводческой деятельности // Культура и текст. 2020. №3 (42). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskiy-status-mezhyazykovoy-lokalizatsii-kak-osobogo-vida-perevodcheskoj-deyatelnosti> (дата обращения: 08.03.2023).

6. GALA [Электронный ресурс] // Globalization & Localization Association. URL: <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services> (дата обращения: 26.03.2023).

7. Urban Dictionary [Онлайн]. – Режим доступа: <https://www.urbandictionary.com/> (Дата обращения: 26.03.2023)

References

1. Achkasov A. V. Angloyazychnaya terminologiya lokalizacii // Izvestiya Rossijskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A. I. Gercena. 2019 № 194 С. 80–88.

2. Znamerovskaya A. O., Ageeva A. V. Mezhdisciplinarnost' kak klyuchevaya harakteristika processa lokalizacii komp'yuternyh igr // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki. 2021. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mezhdistiplinarnost-kak-klyuchevaya-harakteristika-protssesa-lokalizatsii-kompyuternyh-igr> (data obrashcheniya: 26.03.2023).

3. Lysenko E. N. Internet-memy v kommunikacii molodezhi // Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Sociologiya. 2017. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/internet-memy-v-kommunikatsii-molodezhi> (data obrashcheniya: 26.03.2023).

4. Slovar' Ozhegova [Onlajn]. – Rezhim dostupa: <https://slovarozhegova.ru> (data obrashcheniya: 26.03.2023).

5. CHistova E. V. Teoreticheskij status mezh"yazykovej lokalizacii kak osobogo vida perevodcheskoj deyatelnosti // Kul'tura i tekst. 2020. №3 (42). URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskij-status-mezhyazykovoy-lokalizatsii-kak-osobogo-vida-perevodcheskoj-deyatelnosti> (data obrashcheniya: 08.03.2023).

6. GALA [Elektronnyj resurs] // Globalization & Localization Association. URL:<https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services> (data obrashcheniya: 26.03.2023).

7. Urban Dictionary [Online]. – Rezhim dostupa: <https://www.urbandictionary.com> (data obrashcheniya: 26.03.2023)

Информация об авторах

Павел Денисович Тимшин – студент Уральского гуманитарного института Уральского федерального университета (Екатеринбург, Россия). E-mail: pavel.timshin.at.urfu@gmail.com

Мария Юрьевна Илюшкина – кандидат филологических наук, доцент, заведующий кафедрой лингвистики и профессиональной коммуникации на иностранных языках Уральского гуманитарного института Уральского федерального университета (Екатеринбург, Россия). E-mail: ilyushkina_maria@mail.ru ORCID: 0000-0003-4612-3025

Information about the authors

Pavel D. Timshin – student of the Ural Humanitarian Institute of the Ural Federal University (Yekaterinburg, Russia). E-mail: pavel.timshin.at.urfu@gmail.com

Maria Y. Ilyushkina – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Linguistics and Professional Communication in Foreign Languages of the Ural Humanitarian Institute of the Ural Federal University

(Yekaterinburg, Russia). E-mail: ilyushkina_maria@mail.ru ORCID: 0000-0003-4612-3025

Благодарности: «Проект реализуется победителем грантового конкурса для преподавателей магистратуры 2021/2022 Стипендиальной программы Владимира Потанина № 22-000761

