(cc) BY

Бондарь Ольга Александровна
старший преподаватель
ФГБОУ ВО «Нижневартовский государственный университет»
г. Нижневартовск, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра

КОРРЕКТНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРОВЫХ ПРОДУКТОВ КАК СРЕДСТВО ПРОФИЛАКТИКИ ДЕСТРУКТИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ

Аннотация*: глобализация компьютерной игровой индустрии определяет необходимость поиска средств снижения потенциала ее деструктивного воздействия на социум, в частности на детей и подростков. В работе описываются возможности корректной языковой локализации современного компьютерного игрового продукта как средства создания зоны психологического комфорта пользователя. На основе анализа некоторых переводческих решений предлагаются общие рекомендации по выполнению качественного лингвистического оформления игрового продукта.*

Ключевые слова*: деструктивное поведение, игровой продукт, локализация, лингвистическое оформление.*

Сложно переоценить влияние технического прогресса на повседневную жизнь современного человека. Развитие новых информационных технологий привело к появлению новых отраслей мировой экономики, в том числе индустрии компьютерных игр.

По определению Й. Хёйзинга, игра представляет собой действие, которое протекает в определенном месте, времени, имеет определенный смысл, существует в обозримом порядке, происходит по добровольно принятым правилам и не находится в сфере материальной пользы и необходимости [17, с. 59]. Выделяя игру как категорию, исследователь предполагает, что это явление может быть рассмотрено в качестве «одного из наиболее фундаментальных жизненных элементов» [17].

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Однако общее воздействие компьютерных игровых продуктов на детей и подростков весьма неоднозначно. Так, самые современные образовательные платформы все чаще используют возможности компьютерной игры при создании своего дидактического контента. При этом общеизвестным является и тот факт, что игровые продукты могут провоцировать и деструктивное поведение детей и подростков.

Необходимо отметить, что компьютерный игровой продукт не определяется лишь в категориях программного обеспечения. Так, например, особое внимание уделяется различным уровням локализации компьютерного игрового продукта при его коммерческом размещении в определенном сегменте рынка. Под локализацией, в частности, понимается процесс адаптации продукта для определенного рынка [18], в том числе национально-ориентированной адаптации лингвистического оформления продукта. Как следствие, подготовка специалистов в области локализации текста требует как тщательной работы по формированию собственно языковых компетенций, так и активизации процесса накопления лингвокультурных и социокультурных знаний [2; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 16].

Ключевыми понятиями компьютерных игр являются *игровой мир* (пространство, в котором происходит игра), *актер* (персонаж, существующий внутри игрового мира), *игрок* (актер, движениями которых управляет играющий человек). Отдельным аспектом игрового поля является *опыт взаимодействия с игрой* (общие впечатления и ощущения, которые игрок получает при взаимодействии с другими актерами в рамках игрового мира). Элементами взаимодействия с материалом игры являются мотивация (интерес и перспектива награды), важность принимаемых решений (использование стратегии и тактики), баланс, доступность (с точки зрения взаимодействия с материалом) и эстетика. Именно эстетика игры во многом определяется лингвистическим оформлением продукта, что позволяет в процессе локализации применять решения по устранению компонентов, дестабилизирующих психологический баланс играющего.

Позиционирование игры для определенной возрастной категории обязывает специалиста по локализации начинать работу по элиминации негативного

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

оценочного компонента игрового поля уже при передаче названия игры, поскольку заголовочные комплексы выполняют информативно-ориентирующую функцию. Например, англоязычное название игрового продукта *Spy Fox in «Dry Cereal»* содержит лексическую единицу с негативной оценочной коннотацией *spy – шпион*, однако при локализации игры использован эмоционально-нейтральный вариант *агент* (ср.: *Spy Fox in «Dry Cereal» → Агент Лис: операция «Сухое молоко»*).

Опыт взаимодействия играющего с игровым миром включает в себя эмоциональную реакцию на определенные действия персонажей, что реализуется, например, в экспрессивности диалоговой речи. Снижение деструктивного воздействия игрового нарратива может быть достигнуто на уровне введения в лингвистическое оформление игрового продукта национально-специфичных единиц речи, например, междометий (ср.: *Wow, chief. Got a few more taunts for the ol' arsenal. → Опа, шеф. Кой-чего я раньше не слышал.*).

Работа по адаптации текстовой составляющей компьютерных игр (в том числе действия, направленные на снижение негативного воздействия игрового нарратива) включает в себя среди прочего обработку таких важных элементов игрового мира как имена персонажей. В значительной степени стратегия работы по передаче элементов ономастической системы конкретного текста определяется типологией дискурса, в том числе возрастными критериями целевой аудитории [19, с. 832].

При локализации компьютерных игр преобладающими приемами передачи антропонимов являются транскрипция и транслитерация, в меньшей степени используются калькирование, приближенный перевод и смешанный перевод. Выбор переводческого решения определяется дискурсивными характеристиками самого текстового фрагмента [12; 14; 15] с учетом стратегий организации целостного текстового пространства [1; 3; 4; 11; 13]. Например, работа по локализации «говорящего» имени, которое отражает ценностные характеристики персонажа, предусматривает сохранение положительного эффекта эмоционально-экспрессивного воздействия (ср.: *Lady Sylvanas Windrunner. → Сильвана Ветрокрылая).*

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Таким образом, корректное лингвистическое оформление игрового нарратива расширяет инструментарий работы специалистов по снижению деструктивного влияния компьютерного дискурса на детей и подростков.

Список литературы

1. Безбородова Ю.В. Межтекстовое взаимодействие как явление текстосферы / Ю.В. Безбородова, Н.А. Пластинина // Мировые научные исследования современности: возможности и перспективы развития: материалы XVI Международной научно-практической конференции. – Ставрополь, 2022. – С. 68–70.

2. Ковылов В.Н. Медиативная компетентность как условие успешного межкультурного взаимодействия / В.Н. Ковылов, Ю.В. Плеханова // Актуальные проблемы гуманитарных наук: материалы научно-методического семинара (г. Нижневартовск, 16 декабря 2017 года). – Нижневартовск: Издательство Нижневартовского государственного университета. – 2018. – С. 18–20.

3. Пластинина Н.А. Понятия текста, периферийного текста в современной отечественной лингвистике / Н.А. Пластинина // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – №7 (61), ч. 1. – С. 115–117.

4. Пластинина Н.А. Учебный метатекст как основа формирования и развития читательской компетенции обучающихся / Н.А. Пластинина, Ю.В. Плеханова // Вестник Удмуртского университета. Серия История и филология. – 2018. – Т. 28, №6. – С. 1008–1019.

5. Пластинина Н.А. Трансдисциплинарность переводческих проектов при обучении лингвистов-переводчиков / Н.А. Пластинина, М.А. Степанова // Материалы XII Международной научно-практической конференции «Индустрия перевода» (Пермь, 29.01.2020). – Пермь: Изд-во ПНИПУ, 2020. – Т. 1. – С. 166–171.

6. Плеханова Ю.В. К вопросу о медиации в образовании / Ю.В. Плеханова // Проблемы управления качеством образования: сборник статей XII Всероссийской научно-практической конференции. – 2019. – С. 150–154.

7. Плеханова Ю.В. Определение комплекса критериев оценки качества устного перевода студентов-лингвистов / Ю.В. Плеханова // Вестник Нижневартовского государственного университета. – 2016. – №4. – С. 39–43.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

8. Плеханова Ю.В. Переводческий глоссарий как эффективный прием подготовки переводчиков / Ю.В. Плеханова // Нижневартовский филологический вестник. – 2016. – №1. – С. 87–92.

9. Плеханова Ю.В. Формирование поликультурных ценностей в системе высшего педагогического образования: дис. ... канд. пед. наук / Ю.В. Плеханова. – М., 2004. – 157 с.

10. Плеханова Ю.В. Медиативные технологии в иноязычном образовании / Ю.В. Плеханова, М.А. Степанова // Мир науки. Педагогика и психология. – 2021. – Т. 9, №5 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://mir-nauki.com/PDF/07PDMN521.pdf (дата обращения: 20.09.2022).

11. Степанова М.А. Ирония и/или идеология: переводческие проблемы при передаче прецедентных единиц в рамках медиаполитических текстов (на примере перевода высказываний В.В. Путина) / М.А. Степанова // Лингвокультурный компонент в переводческом пространстве. – Нижневартовск: Изд-во Нижневартовского государственного университета, 2014. – С. 71–86.

12. Степанова М.А. Медиаполитический дискурс: профилирование как инструмент интерпретации / М.А. Степанова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2015. – №2-2 (44). – С. 177–180.

13. Степанова М.А. Разрушение стереотипов: лингводидактические цели (на материале английского языка) / М.А. Степанова // Вестник Нижневартовского государственного университета. – 2008. – №4. – С. 47–52.

14. Степанова М.А. Событийные имена и их роль в организации дискурса (на материале английского языка): дис. … канд. филол. наук / М.А. Степанова. – Барнаул, 2003. – 184 с.

15. Степанова М.А. Событийные имена: организация и профилирование дискурса (на материале английского языка) / М.А. Степанова. – Нижневартовск: Изд-во Нижневартовского государственного университета, 2018. – 138 с.

16. Степанова М.А. Пути преодоления барьеров при адаптации к инокультурной академической среде / М.А. Степанова, Н.А. Немчинова // Культура, наука, образование: проблемы и перспективы: материалы III Всероссийской

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

научно-практической конференции / отв. ред. А.В. Коричко; Министерство образования и науки Российской Федерации, Департамент образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа-Югры, Нижневартовский государственный университет. – 2014. – С. 336–338.

17. Хёйзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хёйзинга. – СПб.: ИД Ивана Лимбаха, 2017. – 416 с.

18. Pym A. Localization and Linguistics / A. Pym [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/228937630_Localization_and_Linguistics (дата обращения: 26.03.2020).

19. Ryanskaya E.M. Sociocultural realia in university website vocabulary: academic challenges in student mobility / E.M. Ryanskaya, Y.V. Plekhanova, M.A. Stepanova, Y.K. Savyolova // European Proceedings of Social and Behavioural Sciences. Conference proceedings. – London, 2020. – С. 832–841.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)