(cc) BY

Бондарь Ольга Александровна
старший преподаватель
ФГБОУ ВО «Нижневартовский государственный университет»
г. Нижневартовск, ХМАО – Югра

ЛОКАЛИЗАЦИЯ СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРОВЫХ ПРОДУКТОВ: ПОДГОТОВКА СТУДЕНТОВ-ПЕРЕВОДЧИКОВ

Аннотация*: востребованность профессионалов для выполнения задач языковой локализации определяет необходимость совершенствования технологий подготовки специалистов, обладающих компетенциями в области лингвистического оформления современного компьютерного игрового продукта. В статье проанализированы примеры переводческих решений при локализации популярных русскоязычных и англоязычных игровых продуктов, что позволяет сформировать рекомендации для студентов лингвистических направлений подготовки, профиль «Перевод и переводоведение».*

Ключевые слова*: лингвистика, перевод, локализация, адаптация, игровой продукт.*

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.

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 [17], в том числе национально-ориентированной адаптации лингвистического оформления продукта. Как следствие, подготовка специалистов в области локализации текста требует как тщательной работы по фор-

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

мированию собственно языковых компетенций, так и активизации процесса накопления лингвокультурных и социокультурных знаний [2; 5–10; 16].

Переводческая работа по адаптации текстовой составляющей компьютерных игр включает в себя среди прочего обработку таких важных элементов ономастикона игры как имена, фамилии и прозвища персонажей. Типология дискурса в значительной степени определяет стратегию работы по передаче элементов ономастической системы конкретного текста [18]. Антропонимы, употребляемые в текстовой составляющей компьютерных игровых продуктов, могут принадлежать к категории как «реальных» антропонимов (антропоним обозначает реально существующего человека), так и литературных антропонимов (антропоним обозначает вымышленного, не существующего в реальности персонажа).

Проведенный анализ локализованных форматов популярных англоязычных и русскоязычных игровых продуктов дает возможность определить особенности адаптации антропонимов при локализации текстовой составляющей компьютерных игр.

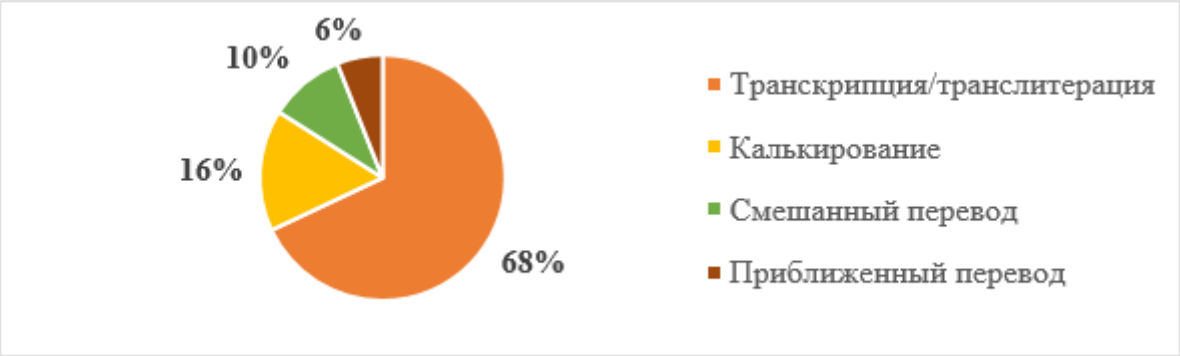

Рис. 1. *Количественное соотношение частотности переводческих приемов при передаче антропонимов в процессе локализации компьютерных игровых продуктов (английский язык → русский язык)*

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

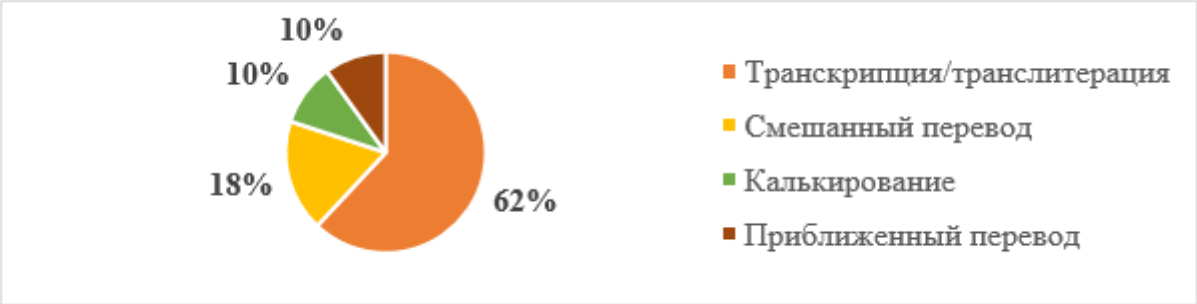

Рис. 2. Количественное соотношение частотности переводческих приемов при передаче антропонимов в процессе локализации компьютерных игровых продуктов (русский язык → английский язык)

Из диаграмм 1. и 2. очевидно, что при локализации компьютерных игр преобладающими приемами передачи антропонимов являются *транскрипция* и *транслитерация*. В меньшей степени используются такие переводческие приемы как калькирование, приближенный перевод и смешанный перевод – комбинация нескольких переводческих методов. При этом часто переводческие решения определяются дискурсивными характеристиками самого текстового фрагмента [12; 14; 15;]. При обучении переводу, безусловно, необходимо акцентировать внимание будущих специалистов на стратегию организации целостного текстового пространства [1; 3; 4; 11; 13].

Рассмотрим, например, вариант локализации русскоязычных антропонимов для англоязычного сегмента рынка в игровом продукте «*Петька и Василий Иванович спасают Галактику*».

Таблица 1

Оригинал	*Локализация*
1. …как это, интересно, беляки *Анку* через свой пост пропустили?	…How is it even possible that the Whites let *Anka* pass their post?
2. Анна-Сан обмануть *Вой-Дуй*?	Anna-San fool *Screamdrunk*?
3. Прям как *Чернышевский* какой…	Who are you, some kind of *Shakespeare*?

Разговорный вариант имени «*Анка*» передан с помощью метода транслитерации «*Anka*». При передаче имен «*Вой-Дуй*» и «*Чернышевский*» используются приемы приближенного перевода и его сочетание с методом калькирования. Локализованный вариант имени «*Screamdrunk*» представляет собой калькирование первой части антропонима («*Вой-*» → «*Scream-*») и передачи второй ча-

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

сти антропонима, указывающей на употребление персонажем наркотических препаратов («*-Дуй*»), с помощью семантически сходной лексемы, описывающей употребление алкоголя, отглагольной формы «*-drunk*». Антропоним «*Чернышевский*» не имеет лингвокультурного эквивалента в языке перевода и, как следствие, адаптируется с использованием более известного имени «*Shakespeare*».

Таблица 2

Оригинал	*Локализация*
4. …Dunn had seen *Craig Spannow* at Sam's Diner just 4 days before his death…	…он виделся с *Крейгом Спэнноу* в закусочной «У Сэма»…
5. In short: if *Bobby Yale* is a no show for his fight, you'll have to pay a fine	Коротко говоря, если *Бобби Йель* не явится на бой, вам придется заплатить штраф
6. Foul-smelling *Weekly* is no exception	Маленький вонючка *Уикли* – не исключение

Так, при локализации игрового продукта «*Blacksad: Under the Skin*» антропонимы были переданы с помощью метода транскрипции: примеры №4 и №5 включают в себя достаточно распространенные имена собственные «*Craig Spannow*» → «*Крейг Спэнноу*»; «*Bobby Yale*» → «*Бобби Йель*».

Однако пример №3 включает в себя транскрипцию прозвища персонажа «*Уикли*» («*Weekly*» – буквально «еженедельно, раз в неделю»), которое связано как с родом деятельности персонажа (работает журналистом в желтой прессе, издании выходящем еженедельно), так и с его ключевыми характеристиками (принимает ванну раз в неделю, от персонажа исходит скверный запах). Интересно отметить, что данный метод перевода прозвища *не сохраняет* в переведенной единице всей исходной информации – так, становится возможным сделать вывод о том, что данный вариант перевода антропонима был выбран для того, чтобы соответствовать с переводом одноименной серии графических романов, в котором прозвище данного персонажа переведено таким же образом.

Таблица 3

Оригинал	*Локализация*
7. Deliver this report to Lady *Sylvanas Windrunner*.	Передай мой доклад *Сильване Ветрокрылой*.

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

Особого упоминания заслуживает антропоним «*Sylvanas Windrunner*» (пример №7), который был адаптирован как «*Сильвана Ветрокрылая*» с помощью комбинации приемов транскрипции и приближенного перевода: метод транскрипции был задействован для передачи первой части антропонима «*Sylvanas*» → «*Сильвана*», однако для передачи второй части «*Windrunner*» был использован приближенный перевод «*Ветрокрылая*»: «*бегущая по ветру*» → «*бег*» + «*ветер*» → «*скорость*» + «*ветер*» = «*полет*» → «*крылья*» → «*летящая по ветру*» → «*ветрокрылая*») – такая адаптация данного антропонима очевидно отражает характер персонажа.

Таблица 4

Оригинал	*Локализация*
8. Стоит узнать у *Бакалавра* подробности вчерашнего вторжения в Бойни.	I need to talk to the *Bachelor* if I am to learn the details of last night's intrusion into the Abattoir.
9. С чем пришел сюда тот, кого называют *Гаруспиком*…	And what can he who is called a *Haruspex*…
10. Мне принесла три порошка девочка *Мишка*.	A girl named *Murky* brought me three powders.

При локализации игрового продукта «*Мор. Утопия*» для передачи антропонимов используются такие переводческие приемы как калькирование и транслитерация. Особенно выделим уменьшительно-ласкательное имя «*Мишка*», при локализации было передано как «*Murky*» (буквально «темный, тусклый»), первоначальная характеристика персонажа, включенная в оригинальный антропоним (данный персонаж – ребенок), дополняется новыми свойствами, более полно иллюстрирующими образ персонажа (данный персонаж характеризуется как умственно отсталый). Таким образом, локализация данного антропонима ориентируется в большей степени на детальную характеристику персонажа.

Таблица 5

Оригинал	*Локализация*
11. Жаль, *Бурбон* задолжал денег солдатам Ганзы и не хотел задерживаться.	But, *Bourbon* owed money to Hanza sentries, and was anxious to leave
12. …мы с *Мельником* поднимались все ближе и ближе к поверхности…	…*Miller* and I were close to the surface now

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

Отметим также методы передачи антропонимов, употребляемых в текстовой составляющей компьютерно-опосредованного игрового продукта «*Metro 2033*». Для перевода таких имен собственных как «*Бурбон*» (пример №11) и «*Мельник*» (пример №12) используется буквальный перевод данных антропонимов («*Бурбон*» → «*Bourbon*»; «*Мельник*» → «*Miller*»). В случае с именем «*Бурбон*» («*Bourbon*») данный переводческий прием наиболее точно передает прозвище персонажа (бурбон – вид спиртного напитка). Отдельного упоминания заслуживает адаптация антропонима «*Мельник*» («*Miller*»), который не является прозвищем и не связан с каким-либо родом деятельности («*Мельник*» – лишь фамилия). Так, локализованный вариант приведенного антропонима не обладает какими-либо дополнительными качествами по сравнению с оригинальным антропонимом – адаптация антропонима в данном случае мотивируется стремлением к максимальной эквивалентности перевода.

Таким образом, одним из основных факторов при освоении студентами основных принципов локализации является ориентация на соответствие предлагаемых вариантов устоявшимся переводам антропонимов, используемых в текстовых продуктах иного характера (например, в художественной литературе). В целом, выбор переводческих решений при передаче антропонимов мотивируется стремлением к адекватности передачи исходного значения антропонима на языке оригинала с учетом поведенческих характеристик персонажа. Гармоничность передачи имен собственных при локализации способствует повышению популярности и коммерческой успешности игрового продукта.

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

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

(г. Нижневартовск, 16 декабря 2017 года). – Нижневартовск: Изд-во 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). – В 3 ч. 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.

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).

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

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 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. Pym A. Localization and Linguistics [Electronic resource]. – Access mode: https://www.researchgate.net/publication/228937630_Localization_and_Linguistics (дата обращения: 26.03.2020).

18. Ryanskaya E.M., Plekhanova Y.V., Stepanova M.A., Savyolova Y.K. Sociocultural realia in university website vocabulary: academic challenges in student mo-

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

bility // European Proceedings of Social and Behavioural Sciences. Conference proceedings. London. – 2020. – С. 832–841.

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