(cc) BY

Оношко Вячеслав Николаевич
канд. филол. наук, профессор
Войтов Денис Евгеньевич
соискатель, преподаватель
Казаков Андрей Викторович
канд. филол. наук, доцент
ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет»
г. Киров, Кировская область

ЛОКАЛИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ПРОБЛЕМА ИХ КАЧЕСТВА ПЕРЕВОДА

Аннотация*: в данной статье описаны задачи, которые возникают у переводчика при работе с текстом видеоигр, а также трудности, с которыми переводчик может столкнуться в процессе локализации компьютерных игр. В работе представлены стратегии работы, которыми может руководствоваться переводчик при осуществлении данной деятельности. Также приведены в качестве примеров компьютерные программы, которыми необходимо пользоваться, занимаясь переводами игр.*

Ключевые слова*: локализация, перевод, компьютерные игры.*

Термин «локализация игр», означает подготовку программного и аппаратного обеспечения компьютерной игры к продаже в другой стране. Локализация включает перевод с языка оригинала на иностранный язык, возможное изменение художественных средств игры, создание новых запакованных файлов и справочных руководств, запись новых аудиофайлов, преобразование аппаратного обеспечения, изменение отдельных фрагментов игры согласно культурным особенностям определённого региона, и т.п [1,с. 19] – это наиболее распространенное определение данного явления, впервые приведенное в работе А.А. Анциферова, когда в России еще только начинались продажи компьютерных игр современного типа.

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

В настоящее время стороны актуальности локализации компьютерных игр рассмотрены специалистами разных областей знания. Прежде всего, компьютерные игры уже на настоящий момент «…представляют собой особый мир, со своей историей игровых форм и особым содержанием опыта, обретаемого человеком в игре» [2, с. 34], – так формулирует свою точку зрения культуролог А.В. Фёдоров.

С лингвистической же стороны, качественная локализация компьютерных игр призвана адекватно использовать возможности игры и наиболее полно раскрыть ее содержание. Что, в свою очередь, существенно и расширяет аудиторию покупателей и, в конечном счете, полностью окупается. В мировой практике нередки случаи, когда локализация становилась не только не хуже оригинальной игры, но даже превосходила ее. В качестве такого примера можно привести легендарную массовую, многопользовательскую ролевую онлайн-игру «WorldofWarcraft» компании *Blizzard Entertainment* (США).

Понятие «стратегии перевода» стало широко использоваться в современном переводоведении и часто встречается в научной и учебной литературе. В.Н. Комиссаров определяет стратегию перевода как «своеобразное переводческое мышление, которое лежит в основе действий переводчика» [3, с. 356]. Согласно В.Н. Комиссарову «переводческая стратегия» не носит конкретного характера, а является «своеобразным переводческим мышлением, которое лежит в основе действий переводчика» [3, с. 356].Стратегии работы переводчиков в самом общем смысле можно разделить на две категории: 1) стремление к буквальному копированию оригинала, калькированию; 2) стремление создать эквивалент оригинала; адаптировать текст оригинала к другому языку, трансформировав его и сделав «адекватным».

При переводе современных компьютерных игр переводчик должен в первую очередь определиться с необходимой стратегией, затем выбрать необходимый САТ-инструмент. САТ-инструмент – это программное обеспечение для переводчиков и компаний, которое помогает автоматизировать и упростить процесс работы. Программы данного типа сокращают время, поскольку позволяют

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

вести глоссарий, сохранять сделанные переводы и осуществлять контроль за качеством перевода текста. Среди самых распространенных можно выделить SmartCat, Trados и Memsource.

Сам по себе процесс перевода порождает огромное количество трудностей. Например, игры имеют устоявшуюся терминологию, поэтому многие слова имеют закрепленный перевод. Незнание этих терминов может привести к неудачному выбору эквивалента, что приведёт к тому, что игроку не будет понятен ход игры. К примеру, слово «settings» имеет следующие значения: «условия», «параметры», «настройки». В русском языке этот термин, обозначающий пункт в меню, где можно отрегулировать нужные параметры, будет адаптироваться как «опции», так как для большинства игроков именно это слово ассоциируется с данным пунктом меню.

Таким образом, необходимо отметить, что на данный момент проблема качества локализации в России стоит достаточно остро. Однако все трудности, связанные с переводом, могут быть решены компаниями-производителями, если они заинтересованы в хорошей локализации компьютерных игр. Часть проблем может быть решена самими переводчиками, если они, в свою очередь, будут относиться к делу внимательно, ответственно и профессионально.

Список литературы

1. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе / А.Т. Анисимова // Научный вестник Южного института менеджмента. – 2018. – №2. – С. 82–87.

2. Федоров А.В. Краткая история компьютерных игр в России / А.В. Федоров // Медиаобразование. – 2018. – №1. – С. 34–48.

3. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение / В.Н. Комиссаров. – М.: Издательство «ЭТС», 2002. – 406 с.

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