

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра романских языков и прикладной лингвистики  
45.03.02 Лингвистика

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой РЯиПЛ

\_\_\_\_\_ А.В. Колмогорова

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА  
**ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ  
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ**  
(на материале игры **The Elder Scrolls V: Skyrim**)

Выпускник

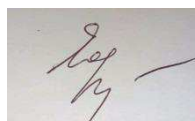
А.С. Шашко

Научный руководитель



канд. филол. наук,  
доц. Е.Ч. Дахалаева

Нормоконтролер



В.В. Ефимова

Красноярск 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>3</b>
<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ К ИЗУЧЕНИЮ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ.....</b>	<b>7</b>
1.1. Соотношение понятий локализация и перевод.....	7
1.2. Проблемы и особенности перевода как этапа локализации компьютерных игр .....	12
1.3. Переводческие стратегии и трансформации.....	20
1.4. Видеоигра как коммерческий продукт и жанровое произведение .....	28
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1 .....</b>	<b>32</b>
<b>Глава 2. СПОСОБЫ РЕАЛИЗАЦИИ ТАКТИК ПРИ ПЕРЕВОДЕ ИГРЫ THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM .....</b>	<b>34</b>
2.1. Тактики доместикации и форенизации .....	34
2.2. Тактика компенсации .....	41
2.3. Тактика нейтрализации .....	52
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2 .....</b>	<b>60</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....</b>	<b>61</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>64</b>

## ВВЕДЕНИЕ

В современном мире индустрия видеоигр является одной из наиболее быстро развивающихся видов медиа. Современные видеоигры – это масштабное социокультурное явление в области развлечений. За последнее десятилетие видеоигры сформировали собственную культуру и стали объектом академического интереса ученых, направленного не только на изучение видеоигр как культурного феномена, но и на поиск возможностей применения геймификации в областях, не связанных с видеоигровой индустрией напрямую. Среди направлений изучения видеоигр можно выделить два направления: теоретическое (например, изучение проблем игровой зависимости или влияния игр на психику) и прикладное, изучающее, среди прочего, создание игр и их локализацию.

Крупные издательства, занимающиеся переводом и распространением видеоигр в России и за рубежом, регулярно подвергаются критике игрового сообщества, в связи с локализованными ими проектами. Игроками создаются форумы для обсуждения локализаций игры, локализации также широко обсуждаются в игровых СМИ, таких как Stop Game или Игромания.

Локализацией видеоигр занимаются специализированные агентства, целью которых становится максимально полно воссоздать игровую вселенную на языке перевода благодаря адаптации текста для целевой аудитории с учетом культуры.

Данное исследование посвящено анализу тактик, использованных переводчиками-локализаторами при переводе текста популярной однопользовательской игры The Elder Scrolls V: Skyrim для русского и французского игровых сообществ.

Мы видим **актуальность** нашей работы в том, что в связи с быстрыми темпами развития игровой индустрии различные аспекты локализации все чаще становятся объектом лингвистических исследований. Тем не менее, сравнительный анализ локализации игр на русский и французский языки до

сих пор практически не рассматривался с позиции научного подхода к переводу.

**Теоретической базой** исследования послужили работы в области перевода: В.Н. Комиссарова, Л.С. Бархударова, И.С. Алексеевой, В.В. Сдобникова; в области локализации видеоигр: А. Пашутиной, К.Р. Зеленко, Альберто Косталеса, Берта Эсселинка, Мигеля Берналь-Мерино, Минако О'Хейген, Энтони Пима и других

**Объектом исследования** является внутриигровой текст The Elder Scrolls V: Skyrim.

**Предметом исследования** являются переводческие тактики, используемые в рамках стратегии локализации видеоигры на русский и французский языки.

В качестве **материала** исследования была выбрана однопользовательская ролевая игра «The Elder Scrolls V: Skyrim». В исследовании рассматривается корпус текстов видеоигры на языке оригинала и языках локализации. Количество проанализированного материала составило 413 реплик, 36 названий внутриигровых квестов, 183 антропонима, 79 названий видов существ (в т.ч. зоонимов), 166 топонимов.

**Целью** работы является сравнительное исследование тактик локализации видеоигр. Для достижения этой цели нами были поставлены следующие **задачи**:

1. дать определение понятию «локализация» и выделить особенности локализации в сравнении с переводом;
2. определить особенности локализации и перевода в игровой сфере;
3. дать определение стратегии и тактики перевода, определить цели использования тех или иных стратегий и тактик при переводе текстов видеоигр;
4. раскрыть понятие компьютерной игры;

5. проанализировать корпус текстов видеоигры и выявить способы реализации различных тактик в переводе;

6. провести сравнительный анализ использования тактик доместикации и форенизации при переводе на русский и французский языки;

**Гипотеза** исследования заключается в том, что в локализации видеоигры присутствуют определенные тактики, обуславливающие лучшее восприятие пользователями конечного игрового продукта.

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы**:

- 1) сопоставительный анализ исходного текста и текстов перевода;
- 2) лексико-семантический анализ;
- 3) контекстуальный анализ;
- 4) стилистический анализ;
- 5) метод лингвостилистической интерпретации.

**Практическая значимость:** выявленные результаты могут быть полезны для переводчиков в области локализации видеоигр и использованы при написании научных работ в процессе дальнейших исследований в данном направлении.

**Научная новизна** работы обусловлена тем, что ранее не проводилось исследований на материале игры The Elder Scrolls V: Skyrim и состоит в выявлении специфики переводческих тактик локализации компьютерных игр, что определяет вклад данного исследования в развитие современной переводческой деятельности в сфере локализации.

Цели и задачи работы определяют её **структуру**.

Работа состоит из введения, двух глав и заключения.

**В первой главе** изучается понятие языковой локализации, ее глубина, место текстов компьютерных игр в переводоведении, понятие компьютерной игры, переводческие стратегии.

**Во второй главе** приводится сопоставительный анализ языковых элементов оригинальной версии игры и её локализаций на русский и

французский языки. В результате анализа обобщаются наиболее распространенные переводческие решения. Выводы по главам представляют краткое обобщение материала каждого раздела.

В **заключении** приводятся выводы по всей работе, и намечается перспектива дальнейшего исследования.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ К ИЗУЧЕНИЮ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

## 1.1. Соотношение понятий локализация и перевод

В данной работе следует разграничить сферу употребления терминов «локализация» и «перевод».

Переводом называется процесс преобразования речевого произведения на одном языке в речевое произведение на другом языке при сохранении неизменного плана содержания, то есть значения [Бархударов, 1975: 10].

Известный российский учёный-языковед В.Н. Комиссаров, по праву считающийся одним из важнейших имён в разработке современной теории перевода в России, в своих научных трудах отмечал, что перевод является своего рода «языковым посредничеством, ориентированным на иноязычный оригинал, рассматривающийся как иноязычная форма существования сообщения, содержащегося в оригинале» [Комиссаров, 1990: 40].

В свою очередь, И.С. Алексеева, переводчик и руководитель Школы переводчиков ООН, даёт термину следующее определение: «Это деятельность, которая заключается в вариативном перевыражении, перекодировании текста, порождённого на одном языке, в текст на другом языке, осуществляемая переводчиком, который творчески выбирает вариант в зависимости от вариативных ресурсов языка, вида перевода, задач перевода, типа текста и под воздействием собственной индивидуальности» [Алексеева, 2004: 7].

Для уточнения сущности понятия «локализация» обратимся сначала к истории возникновения данного явления, а к научным трудам, рассматривающим особенности понятия «локализация».

В начале 1980-х гг. американская компания Microsoft начинает разработку программного обеспечения для североамериканского рынка, в дальнейшем осуществляя перевод собственных программных продуктов на основные языки европейского потребителя (немецкий, французский,

испанский язык). С ростом экономического влияния компании, развитием иностранных рынков, технологий и Интернета, простой перевод программного обеспечения с одного языка на другой начинает не соответствовать требованиям растущих рынков и становится затратным. В компании приходят к выводу, что программное обеспечение не только требует замены текстовой составляющей программного меню, диалоговых окон или файлов онлайн-справки, но и нуждается во внимании к таким деталям, как формат времени и даты, функциональные клавиши, правила пунктуации. Таким образом, происходит расширение круга специалистов, работающих над созданием и развитием ПО: инженеров-разработчиков, специалистов по телекоммуникациям, переводчиков, терминологов и маркетологов. В данном подходе к разработке ПО переводчики и перевод становятся лишь частью целого процесса, который получает название *локализация* [Пырников, 2014].

Будучи сравнительно новым явлением, локализация не имеет чёткой дефиниции как в российском, так и в зарубежном переводеведении. Локализация, как описывает Минако О'Хэйаген, является «преемником переводеведения, но с большим упором на технологизацию» [O'Hagan, 2007].

Например, в Финансовом словаре дается следующее определение этого явления: «Локализация - переработка существующего программного продукта с целью использования его в странах с другим языком». Там также указывается, что локализация предусматривает перевод документации и пользовательского интерфейса, изменение методик расчетов, а также некоторую переработку программ [Финансовый словарь].

Однако, обратимся к авторитетному зарубежному источнику LISA (Localization International Standards Association) – международной некоммерческой ассоциации (1990-2011 годы), объединяющей клиентов и поставщиков услуг по глобализации и



локализации, а также занимающейся разработкой стандартов в области локализации [W3].

Этой организацией было представлено следующее определение: «Локализация представляет собой совокупность процессов по лингвистической и культурной адаптации программного продукта, предназначенного для использования пользователем определенного *локаля*» [Прысиков, 2014].

Локаль (от англ. – *locale*) в данном случае означает особую систему параметров и предустановок (набор символов, язык пользователя, часовой пояс и др.), специфичных для определенной страны / региона и языка [Таратин, Марков, 2005: 35].

В. Г. Якунина и Е. В. Шевченко в работе «Лингвоиндустрия, локализация и перевод» приводят следующий перевод определения, данного LISA: «Локализацией следует считать культурную и лингвистическую адаптацию продукта для той целевой аудитории (страны, региона, языкового ареала), которая будет использовать данный продукт» [Якунина, Шевченко, 2017: 16].

По причине того, что в лингвистике термин «локализация» не является синонимом термина «перевод», его рассматривают в ряду с такими терминами как «глобализация» и «интернационализация». Для лучшего понимания взаимосвязи данных процессов мы приведём следующие определения.

Глобализация определяется в международном экономическом сотрудничестве как «процесс придания продукту такого вида, который позволит предлагать его к продаже в другие страны» [Якунина, Шевченко, 2017: 17].

«Интернационализация – это процесс преобразования продукта таким образом, чтобы его можно было без труда перевести на несколько языков и без труда адаптировать под определённую культуру, не прибегая к его

кардинальным изменениям. Процесс интернационализации происходит на ранних этапах разработки продукта» [Иванова; цит. по: Esselink, 2000].

А. Пашутина предлагает следующее определение процесса интернационализации: «такой способ проектирования программного обеспечения, при котором возможность многоязыковой поддержки закладывается с самого начала» [Пашутина, 2004].

Локализацию Б. Эсселинк описывает как процесс, который «включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности, где данный продукт будет использоваться и продаваться», тогда как перевод в его понимании это процесс «преобразования письменного или устного текста одного языка в другой» [Иванова; цит. по: Esselink, 2000].

Из этого становится ясно, что Б. Эсселинк не ставит знак равенства между терминами «локализация» и «перевод», поскольку считает перевод неотъемлемой частью локализации.

Э. Пим даёт следующее определение локализации: «a general mode of thought informing crosscultural text adaptation in the fields of software, product documentation, web technology, and some international news services. It is part of a series of concepts that are steadily making their way into translation studies, although they rarely appear in mainstream linguistics» [Pym, 2001].

Похожее определение также даёт российский лингвист С.Е. Мерлян: «локализация – это разновидность переводческой деятельности в виде культурной и лингвистической адаптации продукта в сфере информатики, кибернетики и смежных с ними наук» [Мерлян; цит. по: Жабина, 2015].

Определения Э. Пима и С.Е. Мерлян представляются нам наиболее полными и точными, так как отражают три области, определенные Ивом Гамбье: техническую, лингвистическую и культурную [Гамбье, 2016].

Так, перевод можно отнести к лингвистическому компоненту локализации. Однако, мнения о соотношении двух понятий разнятся. Так, в

рамках переводоведения проблема интерпретируется однозначно: локализация – «это перевод в широком смысле слова. Акт локализации фактически является актом перевода» [Ачкасов, 2016]. С этой точки зрения локализация становится одним из ответвлений перевода, осложнённым технической составляющей. Однако с точки зрения локализации как процесса перевод является не целым, а лишь составной её частью.

В. В. Сдобников утверждает, что «истинный перевод» неотделим от прагматической, культурной адаптации потому, что всегда осуществляется на стыке двух культур. Он делает вывод о том, что различия между понятиями «локализации» и «перевода» надуманны [Сдобников, 2018].

М. Бернал-Мерино выступает за использование термина «перевод», поскольку термин «локализация» включает в себя не только перевод текста, но и такие действия, как, например, принятие решения об изменении музыкального сопровождения при переносе компьютерной игры с родного рынка на иностранный, и так далее [Bernal-Merino, 2006].

Таким образом, локализация невозможна без перевода, поскольку несмотря на техническую составляющую именно перевод является главнейшим инструментом передачи содержания программы или компьютерной игры.

В.С. Мухаркина в диссертации «Исследование стратегии локализации» пишет о том, что локализация может выступать не только как процесс и результат адаптации игры для определенной страны, но и как стратегия перевода, в рамках которой можно выделить различные тактики (их мы рассмотрим в пункте 1.3. настоящей работы) [Мухаркина, 2017].

Так, для удобства, говоря о переводе внутриигрового текста, в данной работе мы будем использовать термины «перевод» и «локализация». Локализация также будет рассматриваться как «переводческая стратегия». В данном случае мы считаем удобным пользоваться уточняющим термином «стратегия локализации».

## 1.2. Проблемы и особенности перевода как этапа локализации компьютерных игр

Компьютерные игры представляют самый большой сегмент мирового рынка цифрового контента [Зеленова, 2017] и некоторыми исследователями понимается как жанр искусства [Селиверстов, 2012]. Игры «относятся к более общей группе явлений, связанных с гибридизацией художественных и технологических объектов. Наравне с компьютерной графикой и веб-дизайном, компьютерные игры являются техно-художественными гибридами, в которых технологическая основа служит не только инструментом создания художественного продукта, но и «включена в художественное содержание и эстетические свойства произведения» [Сафронова, 2016].

Локализация компьютерной игры начинается с определения её глубины, которая определяется количеством переведённых элементов и устанавливается в зависимости от особенностей культуры страны локализации или финансовой составляющей разработчика, а каждый последующий уровень глубины включает в себя элементы предыдущего. А. Пашутина выделяет следующие уровни (по нарастанию глубины):

1. Бумажная локализация. Локализуются только внешние печатные элементы: обложка, инлей, регистрационная карточка, руководство пользователя и обложка к нему, маркетинговые материалы. Рекомендуется для стран с высоким знанием языка оригинала, которым не требуется перевод.

2. Поверхностная локализация. Подлежат переводу заставка, логотип, копирайт и readme (файл, включающий в себя информацию о системных требованиях, авторах, инструкции по установке, настройке и управлению программой). Используется для минимизации расходов на локализацию в целом.

3. Экономичная локализация. Переводится весь текст игры (диалоги, меню, подсказки и т. д.). Является одним из наиболее используемых, так как более экономичен и более выгоден.

4. Углубленная локализация. Локализуется весь звук, переозвучиваются все голоса. Обычно используется для стран, не говорящих на английском языке или в случае, если звук играет ключевую роль.

5. Избыточная локализация. Локализуются графические объекты. Используется в случае, если некоторые элементы противоречат юридическим правилам и нормам страны (сцены крови, насилия, обнажённой натуры, запрещённые символы).

6. Глубокая локализация. Происходит локализация сценария. Чаще всего используется, если в игре какая-либо нация представлена в негативном свете [Иванова; цит. по: Пашутина, 2004].

При выборе локализации любой глубины все предыдущие должны автоматически включаться в нее. То есть, если есть решение русифицировать игровой звук, разумеется, нужно русифицировать и бумагу, и интерфейс меню, и игровой интерактив.

Зачастую успех игры зависит от правильного выбора локализации. От выбора глубины зависит сложность проекта, а также возникновение тех или иных трудностей при переводе.

При переводе внутриигрового текста переводчик-локализатор может столкнуться со многими трудностями. Перечислим и раскроем лишь те из них, что носят лингвистический характер.

А. Пашутина подчеркивает, что «одна из важнейших проблем, относящихся к локализации, - несовпадение объёмов текстов на различных языках» [Там же].

Даже европейские языки, зачастую имеющие общее происхождение, могут различаться объёмами содержательно одинаковых текстов на 30-35%. Если необходимо перевести довольно большой текст, для управления

объёмом могут быть использованы обычные редакторские способы, в чём переводчику помогут навыки экономии выразительных средств.

Следующая проблема, с которой может столкнуться переводчик – формат даты и времени. «Такие мелочи на первый взгляд, как последовательность написания календарной даты, точка или запятая в качестве разделителя в десятичных числах и тому подобное, могут существенно повлиять на информационную значимость текста. Особенно наглядно такие несовпадения проявляются, например, при переводе, связанном с продажей компьютерного программного обеспечения в другую языковую среду и в другую массовую культуру» [Семенов, 2008: 158]. В разных странах форматы даты и времени различаются, поэтому неверный перевод в данном случае может серьезно повлиять на восприятие пользователем продукта.

А. Пашутина пишет, что «зачастую даже такая, казалось бы, простая часть локализации, как перевод, может осложняться тем, что локализатор просто не знает, как ему переводить конкретное слово/фразу» [Пашутина, 2004].

Например, слово «*attack*» может быть переведено как «атаковать», «атакуй», «атака», «атакую» и т.д. Необходимо помнить, что переводчиком может оказаться человек, далекий от игр и не знающий ее специфики так, как разработчик самой игры. Поэтому целесообразно предоставлять комментарии, объясняющие суть слов, имеющих определённые неоднозначности для перевода» [Там же].

К. Р. Зеленько в своей статье «Особенности перевода компьютерных игр с учетом специфики данного вида перевода» отмечает, что «в игровом тексте некоторые предметы, слова и персонажи могут быть отображены в виде переменных, также в представленном для перевода тексте могут наблюдаться символы переноса строки, спецсимволы. Кроме того, сложность обработки представленных данных заключается в том, что предложения с

переменными необходимо строить определенным образом, с учетом того, что данная переменная может измениться, и слово, ее отображающее, должно быть так размещено в предложении, (то есть, грамматически предложение должно быть построено так), чтобы при его изменении не пострадал смысл высказывания. В связи с этим при локализации игр на русский язык, например, в котором присутствуют такие элементы грамматики, как род и падеж, перевод становится сопряжен с дополнительными трудностями. Так, слово, которое будет отображаться при игровом процессе на месте переменной, необходимо указывать в именительном падеже и учитывать возможность его использования в единственном и множественном числах» [Зеленько, 2017б].

Одним из важных факторов, который следует учитывать, является то, что игры могут быть с нелинейным сюжетом, предоставляющие игроку возможность найти свой собственный путь в мире игры. Степень нелинейности все же отличается, и некоторые игры (например, *Heavy Rain* или *Beyond Two Souls* от компании *Quantic Dream*) позволяют лишь немного отклониться от основного направления действий, в то время как другие (например, *The Elder Scrolls V: Skyrim* от *Bethesda*), в зависимости от выбора игрока в процессе прохождения, могут привести к совершенно иным поворотам сюжета и, соответственно, концовкам игры. Для перевода это очень важно и имеет свои последствия, так как часть информации, предоставленной на ранней стадии игры, может иметь смысл в нескольких разных контекстах [Анисимова; цит. по Costales, 2012].

При переводе же фэнтезийной терминологии, таких слов как *ork*, *ent* или *nano-modulator*, переводчику, скорее всего, придется углубиться в фольклор и мифологию целевой культуры, чтобы найти эмоциональный эквивалент тому или ином мифическому существу. Для научно-фантастических игр в переводе должен поддерживаться соответствующий уровень псевдотехнологического жаргона и сохраняться общая атмосфера,

поэтому здесь задача переводчика заключается в создании соответствующей атмосферы игры, будь то псевдосредневековый миф или суровый киберпанк, чтобы поддержать иллюзию, создаваемую игрой [Анисимова; цит. по Рум, 2010].

Переводчик-локализатор должен хорошо знать контекст игры и ориентироваться в игровом мире, чтобы локализация была успешной. Подход, при котором переводчикам выдавали внутриигровой текст в отрыве от игры в настоящее время признан неэффективным [Mangiron, 2006].

Кроме того, во многих проектах игроку предоставлена возможность выбирать пол персонажа, в связи, с чем внутриигровые упоминания о нем (дневники, диалоги) должны быть отображены с использованием соответствующего грамматического рода. Например, при переводе набора всех реплик персонажа, необходимо задуматься о том, как можно «обезличить» текст ввиду недостатка нужной информации. В большинстве современных качественных проектов перевод осуществляется с учетом обоих полов и создаются два разных варианта диалога, однако, в некоторых проектах прийти к данному решению невозможно, и становится необходимым научиться избегать слов, которые, так или иначе, указывают на пол говорящего [Зеленько, 2017б].

В статье М. А. Болотиной и Е. В. Кузьминой рассматриваются лексические проблемы перевода текста компьютерных игр. Первая указанная ими проблема — перевод слов, не зависящих от контекста (перевод имен собственных). Столкнувшись с этой проблемой, переводчик должен решить, в каких случаях для перевода имен собственных будет уместнее использовать транскрипцию или транслитерацию, а в каких — привлекать семантический перевод или калькирование [Болотина, Кузьмина, 2019].

Перевод имён осуществляется с помощью стандартных для него трансформаций. Самыми часто употребительными являются транскрипция, транслитерация и калькирование. Транскрипция – воспроизведение звучания



оригинала. Транслитерация – передача графической формы слова. Калькирование – перевод составляющих слова или словосочетания и объединение их в одно целое. Транскрипция при переводе имён преобладает, так как «передача акустического оригинального слова максимально сохраняет этнокультурную специфику передаваемой словом реалии». При транскрипции принимается во внимание максимальное благозвучие и ясность содержания этого слова [Супрун, 2015]. Помимо вышеописанных методов используются создание авторского неологизма, функциональная замена, описательный перевод (при условии, если никакой другой не подходит) [Кудинова, 2017].

В качестве следующей проблемы ученые определяют перевод слов, зависящих от контекста. Иными словами, сложности, связанные с контекстуальным значением широкозначных слов и полисемантов. Проблема актуальна ввиду характера текста игры, поскольку в файле, содержащем всю текстовую информацию, строки реплик из диалогов и других текстов находятся не в логическом, а произвольном порядке. В качестве ошибки, связанной с этой проблемой перевода, основываясь на чешской статье [Petrů, 2011] авторы приводят игру Mass Effect II, в которой лексическая полисемия привела к некорректной локализации. Слово «Credits» чешскими локализаторами было переведено как «авторы», что абсолютно правильно, если слово употребляется в финальных титрах игры для указания разработчиков. Но переводчики не учли, что в данной игровой вселенной «credits» также является и названием игровой валюты. В результате официальной локализации персонажи игры расплачивались «авторами», и каждая вторая строка в игре содержала данную ошибку.

В качестве отдельной проблемы, связанной с контекстом, авторы выделяют перевод внутриигровых достижений. Как правило, внутриигровые достижения представляют собой короткую фразу-заголовок и описание

самого достижения. В статье утверждается, что дословный перевод будет неясным, требуется контекстуальная адаптация и семантическая замена.

В качестве третьей проблемы М. А. Болотина и Е. В. Кузьмина рассматривают перевод безэквивалентной лексики и неологизмов. К подобной лексике они относят термины, понятия и названия, созданные под конкретную игру.

Также авторы выделяют проблему перевода «ложных друзей переводчика». Ученые приводят примеры ошибок, связанных с «ложными друзьями переводчика», утверждая, что при переводе игр особенно высок риск встретиться с трудностями подобного рода [Болотина, Кузьмина, 2019].

Многие современные разработчики стараются добавить в текст аллюзии на литературные произведения, фильмы, другие игры, что усложняет работу переводчика и требует от него творческого подхода [Зеленько, 2017б]. «Их использование обусловлено привнесением в игру мотивации продолжать игровой процесс. Данная теория предполагает, что при нахождении в проекте отсылки, например, к одному из известных художественных произведений игрок будет стремиться искать дальше, исследовать игровой мир, таким образом, продолжая игровой процесс» [Там же]. Перед переводчиком стоит сложная задача – распознать и правильно перевести эти аллюзии, адаптировав их для конкретной аудитории с целью достичь определенного коммуникативного эффекта [Зеленько, 2017а].

Нередко встречаются в переводе и обычные смысловые, логические и языковые ошибки, значение которых не стоит недооценивать. Смысловые ошибки, к примеру, могут привести к неправильному истолкованию задания, в связи, с чем у игрока возникают трудности в прохождении игры [Мерлян, 2015].

Помимо этого, в играх (особенно жанра RPG) встречаются игра слов, реалии [Мяльдзин, 2017], метафоры, влияющие на смысл текста [Борисова, 2013] и авторские неологизмы, представляющие собой

вымышленные расы, названия животных, предметы и явления [Зеленько, 2017а]. Каждая игра может иметь свои особенности и элементы, вызывающие трудности при их переводе и требующие особенного мастерства и художественного подхода переводчика.

По мнению Томаса Стайзшчака, для сохранения тонкостей игры переводчик должен брать во внимание следующие качества: эффективность, точность, погружение. Ученый отмечает, что эти параметры наиболее релевантны при переводе видеоигр [Stajszezak, 2006].

Кроме того, в играх распространено явление, на сленге называемое «пасхалкой», которое также может составить трудность для переводчика. «Пасхальное яйцо» (от англ. Easter Egg, сленговое «пасхалка») – разновидность секрета, оставляемого в игре, фильме или программном обеспечении создателями. Нередко «пасхалки» представляют аллюзии на какое-либо произведение, несущие какой-либо дополнительный смысл или идею. Известно, что Ч. Пирс теоретически осмыслил, а Ч. Моррис развил деление семиотики на три части: семантику, синтактику, прагматику. В «пасхальных яйцах» представлены все три аспекта знака, однако ведущей в них, вероятно, является прагматическая сторона. Синтактика и семантика «пасхалок» занимают, соответственно, второе и третье места по значимости [Часовский, 2012].

Таким образом, локализация видеоигр – развивающаяся сфера, характеризующаяся не только высокой степенью свободы, но и определенными ограничениями [Mangiron, O’Hagan, 2006]. Переводчик в процессе локализации сталкивается с множеством проблем, связанных как с техническими, так и с лингвистическими, а также прагматическими трудностями, присущими литературному переводу. В локализации компьютерных игр важен творческий подход, помогающий качественно переводить сложные элементы, такие как неологизмы, имена собственные и т.д.

### 1.3. Переводческие стратегии и трансформации

При переводе компьютерной игры следует, в большинстве случаев, исключать метод дословного перевода. Для того, чтобы качественно перевести текст оригинала на другой язык, следует воспользоваться лексико-грамматическими преобразованиями, помогающими адаптировать текст оригинала игры к языку перевода. Рассмотрим определения переводческих стратегий и трансформаций, данные учеными, а также определим, чем руководствуется переводчик при выборе стратегии и тактик.

В работе «Современное переводоведение» Комиссаров В.Н. определяет стратегию как «своеобразное переводческое мышление, которое лежит в основе действий переводчика» [Комиссаров, 2002: 356].

По В. Н. Комиссарову, «переводческая стратегия» («стратегия переводчика») существует в виде ряда вариантов. Она охватывает три группы общих принципов осуществления процесса перевода: некоторые исходные постулаты, выбор общего направления действий, которым переводчик будет руководствоваться при принятии конкретных решений, и выбор характера и последовательности действий в процессе перевода.

К первой группе принципов В. Н. Комиссаров относит «стремление как можно полнее понять переводимый текст и найти ему точное соответствие в языке перевода (далее ПЯ)», уважение к оригиналу, понимание того, что «любая часть текста может представлять явные или скрытые переводческие проблемы», критическое отношение переводчика к своим действиям, принцип «максимум усилий для нахождения лучшего варианта», «недопустимость бездумных или поверхностных решений».

Вторая группа принципов, по классификации В.Н. Комиссарова, включает в себя определение цели перевода и «доминанты переводческого процесса», выбор способов передачи исходного сообщения, а также учет реального употребления в языке перевода избираемого варианта

практических условий работы переводчика (сжатые сроки, возможность пользоваться оргтехникой и т.п.).

К третьей группе он относит «правило, что понимание предшествует переводу», выделение в тексте последовательных отрезков текста и строгое соблюдение принципа последовательности их перевода. К «вариативным» элементам «переводческой стратегии» В. Н. Комиссаров причисляет предварительное ознакомление с предметом исходного сообщения (путем изучения «параллельных текстов на ПЯ», справочников и энциклопедий), а также со всем текстом оригинала до начала перевода. Сюда же он относил и такие экзотические для профессионального переводчика операции, как составление списка терминов и незнакомых слов, дословный перевод, чтение вслух отрезков перевода и «преобладание предпереводческого анализа или постпереводческого редактирования [Комиссаров, 2002].

А.Д. Швейцер, подчеркивая, что он в данном случае пользуется терминологией психолингвистики, а не переводоведения, определяет «стратегию перевода» как программу переводческих действий [Швейцер, 2001: 65].

Н.К. Гарбовский поясняет, что стратегия перевода – это определенная генеральная линия поведения переводчика, стратегия преобразования им исходного текста в виде «деформации» последнего, когда решается вопрос о том, чем жертвовать [Гарбовский, 2004: 502].

Э. Честерман предлагает делить переводческие стратегии на три категории: синтаксические и грамматические стратегии (затрагивающие чисто синтаксические изменения, т.е. буквальный перевод, заимствования, кальки, изменения структуры предложения), семантические стратегии (изменения, относящиеся преимущественно к лексической семантике и значению грамматической основы, т.е. синонимия, антонимия, парафразы и тропы) и прагматические стратегии (касающиеся отбора информации из оригинального текста, т.е. культурная фильтрация, информационные

изменения, иллокутивные изменения, частичный перевод и др.) [Chesterman, 1997].

Английский языковед и переводчик Питер Ньюмарк классифицирует стратегии перевода таким образом [Ньюмарк; цит. по Шикалов, 2010]:

1) Пословный перевод – каждое слово текста оригинала переводится в отрыве от контекста, причем словам подбираются самые распространенные первые значения. При этом сохраняется порядок слов оригинала. Подобная стратегия применима при черновом переводе, или когда нужно передать общий смысл текста.

2) Буквальный перевод – слова переводятся отдельно, изолированно от контекста. Однако изменяется порядок слов – грамматические конструкции трансформируются. Такой перевод, как и предыдущий, требует тщательного редактирования.

3) Точный перевод – переводчик старается наиболее точно перевести контекстный смысл лексических единиц при ограниченном количестве синтаксических конструкций. Данная стратегия наиболее часто применяется при переводе технических текстов, когда важно содержание, а не форма.

4) Адаптация – самый вольный тип перевода. Чаще всего используется при переводе художественной литературы, особенно поэзии, когда происходит замена как лексических единиц, так и синтаксических конструкций.

5) Идиоматический перевод – Для этой стратегии характерно использование большого количества разговорных и идиоматических единиц, даже если они отсутствуют в оригинале. Часто встречается при устном переводе в неофициальной обстановке.

Для лучшего понимания переводческих стратегий следует определить, чем руководствуется переводчик при выборе стратегии. Скопос (от греч. «цель, задача») – это ключевое понятие копос-теории, разработанной

Катариной Райс и Хансом Фермеером. В данной концепции перевод является, прежде всего, видом практической деятельности, а успех всякой деятельности определяется тем, в какой степени она достигает поставленной цели [Комиссаров, 1999].

Цели перевода могут быть самыми различными, и соответствующие им тексты перевода будут принципиально отличаться друг от друга. При этом несущественно, в какой степени перевод оказывается близок к оригиналу, коль скоро он соответствует своей цели. В каких-то случаях цель перевода может заключаться в достижении максимальной близости к оригиналу, а в других случаях цель может быть иной: сообщить получателю какую-то информацию, убедить его в чем-либо, ввести его в заблуждение и т.д.

Исходя из поставленной задачи, переводчик выбирает способ перевода, воспроизводящий оригинал, отклоняющийся от оригинала или пренебрегающий им. [там же].

Текст может иметь не один скопос: при наличии множественных целей переводчик распределяет их иерархично, в соответствии с их прагматической ценностью. Подразумевается, что перевод, будучи практической деятельностью, всегда осуществляется для определенной цели. Если цель перевода выполнена, значит, переводческую деятельность в данном случае можно признать успешной [Алексеева, 2006].

В связи с таким подходом предлагается различать понятия «адекватность» и «эквивалентность» перевода. Адекватный перевод – это перевод, отвечающий поставленной цели. Стремление обеспечить адекватность определяет выбор способа перевода, и поэтому понятие «адекватность» относится к процессу перевода, который может осуществляться адекватным способом. «Эквивалентность» относится к результату перевода и означает функциональное соответствие текста перевода тексту оригинала. Поэтому перевод не может осуществляться «эквивалентным способом», но может оказаться эквивалентным как частный

результат достижения адекватности перевода определенной цели [Комиссаров, 2002].

Следует также отметить, что существуют внутренние причины выбора и реализации стратегии, к которым можно отнести тип мышления переводчика, фактор личного отношения к тексту, метод перевода, которому отдает предпочтение переводчик, опытность и одаренность переводчика.

Ознакомившись, с определениями стратегии перевода и её постулатами, В.С. Мухаркина предполагает, что локализация в узком смысле может быть определена как стратегия перевода [Мухаркина, 2017].

Стоит сказать о переводческих трансформациях. Их определяют как преобразования, с помощью которых осуществляется переход от единиц оригинала к единицам перевода в указанном смысле [Комиссаров, 1990: 173]. При переводе с одного языка на другой грамматические и лексические трансформации неизбежны. Грамматические трансформации обусловлены различием в структуре языков и несовпадением различных грамматических категорий языка оригинала и языка перевода. Лексические трансформации проводятся при отклонении от словарных соответствий, когда слову, в силу специфики культуры и традиции его применения, не подходит словарный эквивалент и нужно подбирать другую лексическую единицу. Можно также говорить и о комплексных лексико-грамматических трансформациях, при которых преобразования одновременно касаются лексических и грамматических сторон оригинала, либо являются межуровневыми, т.е. осуществляют переход от лексических единиц к грамматическим и наоборот.

По В.Н. Комиссарову выделяют три типа переводческих трансформаций: лексические, грамматические и лексико-грамматические.

К лексическим трансформациям, наиболее часто применяемым в процессе перевода, относятся: переводческое транскрибирование и транслитерация; калькирование и лексико-семантические замены: конкретизация, генерализация, модуляция и др.



Грамматические трансформации (морфологические, синтаксические) включают: синтаксическое уподобление (дословный перевод); членение предложения; объединение предложения; грамматические замены (замене подлежат формы слова, части речи, члены предложения) и др.

Лексико-грамматическими трансформациями являются:

антонимический перевод; конверсная трансформация; адекватная замена; метафоризация / деметафоризация; экспликация - описательный перевод / импликация; компенсация; идеоматизация / деидеоматизация и др [Комиссаров, 1990].

Применимо к материалу игр, мы также хотели бы привести классификацию переводческих стратегий А. Ф. Косталеса. Он выделяет семь стратегий:

#### 1. Доместикация и форенизация (Domestication vs. Foreignization).

Эта стратегия часто используется для адаптации культурного контекста или терминов, относящихся к культуре, а форенизация применяется для сохранения культурного контекста оригинала, с точки зрения ценностных установок, имен и т. д.

Термины «доместикация» и «форенизация», обозначающие две основные стратегии перевода, впервые употребил Лоуренс Венути. По его мнению, доместикация основывается на этноцентрическом подходе: на первый план, как правило, выдвигается культура языка перевода, а «автор приближается к читателю» [Кулманакова, Спектор; цит. по Venuti, 1999: 75]. Стратегия доместикации предполагает легкий для понимания стиль текста, благодаря чему он кажется читателю близким и понятным. Форенизация же предполагает такой подход, при котором переводчик делает акцент на культуре исходящего языка, как бы приближая читателя к автору. При этом в тексте перевода появляются некоторые нормативные [Кулманакова, Спектор, 2018].

#### 2. Нулевой перевод (No translation).

За пределами различных уровней локализации игра может иметь нулевой или частичный перевод. Стратегия может быть использована переводчиком в любой момент игры. Например, для определенных названий, терминов, мест или выражений [Costales, 2012 (перевод наш)].

### 3. Транскреация (Transcreation).

«Под транскреацией в переводе понимается стратегия творческого переосмысления сегмента текста оригинала с последующим созданием нового текста средствами языка перевода с учетом полимодального и культурно-специфического контекста произведения, характеристики коммуникативной ситуации, технических и правовых ограничений, предполагаемой реакции реципиента» [Сдобников; цит. по Малёнова, 2018: 54].

Под транскреацией в широком смысле понимается «креативная адаптация маркетингового, коммерческого или рекламного продукта средствами языка перевода» [Малёнова, 2017]. Целью такой адаптации является достижение того же персуазивного эффекта на представителей целевой аудитории, которое оказывает оригинальный продукт.

### 4. Буквальный перевод (Literal translation).

Это приемлемый подход в видеоиграх, и он может оказаться особенно эффективным в случае перевода спортивных, гоночных игр или симуляторов, где содержится большое количество технической лексики и специфической терминологии [Costales, 2012 (перевод наш)].

### 5. Принцип лояльности (Loyalty).

Согласно этому принципу переводчик должен учитывать культурно-специфические нормы и условия перевода, влияющие на ожидания участников интеракции. Ключевой является ориентация именно на цель перевода [Лядова, Кушнина, 2015].

6. Утрата значения и стратегии компенсации (Loss of meaning and compensation strategies).

Особенно часто используются при переводе юмора.

## 7. Цензура (Censorship).

Как можно заметить, в основном все пункты данной классификации – это разные способы перевода. Однако, стоит отметить, что, например, стратегия буквального перевода в целом совпадает со стратегией нулевого перевода, принцип лояльности включается в транскреацию, а цензура – в нулевой перевод или в компенсацию. В.С. Мухаркина полагает, что для стратегии понятие «способ перевода» – слишком узкое и предлагает использовать понятие переводческой тактики [Мухаркина, 2017].

В.В. Сдобников определяет переводческую тактику как совокупность приемов достижения поставленной цели перевода с учетом выработанной стратегии перевода [Мухаркина цит. по Сдобников, 2011: 158-159].

Таким образом, переосмыслив классификацию А. Ф. Косталеса, для нашей работы мы выделили три основные тактики перевода, как этапа локализации. Признак, по которому различаются эти стратегии – это способ преобразования оттенков смысла текста оригинала в тексте перевода. Доместикация – придание тексту звучания языка перевода, форенизация, напротив, придание тексту чуждости восприятия, компенсация – восстановление смысла при помощи средств языка, нейтрализация – устранение непонятных или незначимых для реципиента оттенков смысла.

### 1. Тактики доместикации и форенизации.

Классическая оппозиция, подробно изложенная в работе Л. Венутти, в контексте видеоигр действует вместе со стратегией интернационализации, когда ещё на стадии подготовки игры к локализации из неё удаляются все элементы, содержащие чуждый реципиенту колорит.

Цель тактики форенизации полностью противоположна – у игрока должно появиться ощущение того, что он находится в другом, небытовом мире (если речь идет о играх в жанре фэнтези) или того, что он находится в

другой стране (если игра происходит в какой-то конкретной географической точке).

## 2. Тактика компенсации

Тактика компенсации чаще всего применяется при переводе шуток и предполагает поиск эквивалентов.

## 3. Тактика нейтрализации

Тактика нейтрализации, наоборот, предполагает прямой перенос текста оригинала в локализацию без передачи его дополнительных коннотаций.

Более подробно мы рассмотрим данные тактики на примере практического материала в следующей главе.

Несмотря на широкую интерпретацию понятия «стратегия перевода», в общем смысле она определяется как общая линия поведения переводчика в процессе осуществления перевода, а тактики перевода – это совокупность способов и методов реализации той или иной стратегии.

Мы выделили четыре тактики, которые отличаются друг от друга способом преобразования оттенков смысла текста оригинала в тексте перевода.

### 1.4. Видеоигра как коммерческий продукт и жанровое произведение

В целях изучения видеоигровой локализации и перевода, необходимо для начала изучить их объект, то есть видеоигры сами по себе, и ввести ряд понятий, используемых в настоящем исследовании.

Видеоигра – это программное обеспечение (или ПО), работающее на специальном оборудовании (компьютере, игровой консоли, портативном электронном аппарате), служащее для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре или само выступающее в качестве партнёра [Деникин, 2013].

В нашей работе мы пользуемся именно этим определением, поскольку оно описывает любую игру, независимо от жанра и того, для какого

устройства она была выпущена, то есть электронные, аркадные, компьютерные, консольные, портативные и мобильные игры.

Существуют попытки выделить видеоигры как отдельную область искусства, наряду с театром, и кино [Сальникова, 2014].

Многие авторы и гейм-дизайнеры, связанные с областью разработки видеоигр считают актуальным вопрос о принадлежности видеоигр к области «интерактивного искусства», где реципиент (в данном случае игрок) активно участвует в процессе игры, а не является сторонним наблюдателем [Folkerts, 2011]. Так, игры могут быть рассмотрены не только как продукт, но и как произведение искусства.

Видеоигры могут быть классифицированы по нескольким признакам:

- 1) Количество игроков: однопользовательская (рассчитана на одного игрока), многопользовательская (рассчитана на одновременную игру нескольких человек);
- 2) визуальное представление: двухмерная, трехмерная; с использованием графических средств оформления, текстовая;
- 3) платформа: одноплатформенная, мультиплатформенная;
- 4) жанр.

Для нашей работы наиболее интересна жанровая классификация игр, так как именно от нее зависит как сложность, так и стилистическая ориентация перевода.

Выделяют множество жанров видеоигр, приведем наиболее популярные:

- 1) экшен – игры, состоящие в основном из боевых сцен, драк и перестрелок. Экшен подразделяется на шутер (например, Call Of Duty), файтинг (например, Mortal Kombat), аркады, где надо в основном прыгать и уворачиваться, а также жанр Survival horror, где целью игрока становится выживание в условиях постоянного страха и ужаса (например, Resident Evil);

- 2) стратегии – игры, в которых целью игрока становится постройка городов, управление армией, и т. д.
- 3) симуляция – игры, полностью имитирующие какую-либо область реальной жизни (например, серия игр The Sims);
- 4) головоломки – игры, состоящие из решения различных логических задач;
- 5) образовательные – игры, включающие в себя элементы обучающих программ, которые подаются через сам игровой процесс;
- 6) RPG (ролевые игры) – игры, обладающие полноценным литературным сюжетом, и игрок в процессе игры сам раскрывает все перипетии этого сюжета [Роллингс, 2006].

Игра может принадлежать как к одному, так и к нескольким жанрам, а в уникальных случаях – открывать новый жанр или быть вне жанровой классификации. Каждая жанровая форма, а зачастую и каждая конкретная игра, требуют особого подхода, чтобы сохранить оригинальный дух игры.

От жанра зависит стилистическая окраска исходного текста, что оказывает значительное влияние на процесс перевода. Перевод игр – это не только перевод элементов интерфейса и игрового меню, но также перевод диалогов игровых персонажей, требующий от переводчика-локализатора опыта игр подобного жанра, подробного знания сюжета игры и роли персонажей. Таким образом, перевод компьютерных игр может быть схож с переводом художественной литературы [Стрельницкая, 2010].

Видеоигра The Elder Scrolls V: Skyrim, рассматриваемая нами в настоящем исследовании, является мультиплатформенной игрой жанра RPG с открытым миром. Она была разработана студией Bethesda Game Studios и выпущена компанией Bethesda Softworks 11 ноября 2011 года.

Игра представляет собой пятую часть в серии The Elder Scrolls. Подобно предыдущим играм серии, Skyrim предоставляет игроку возможность свободно путешествовать по обширному игровому миру,

исследуя его и самостоятельно находя новые места и задания. Действие Skyrim происходит в вымышленной провинции Скайрим на материке Тамриэль, спустя двести лет после событий предыдущей игры серии, The Elder Scrolls IV: Oblivion. Основная сюжетная линия игры связана с появлением в Скайрине могущественного дракона Алдуина; на главного героя, «Драконорождённого», возложена задача остановить возвращение драконов и сразить Алдуина.

Игра признана самой покупаемой в истории сервиса Steam. Она получила высокие оценки критиков и собрала ряд наград, в том числе звания Spike Video Game Award, звания «Игры года» и «Ролевой игры года» от IGN и Gamespot. Ей также сопутствовал коммерческий успех: на 2014 год число проданных во всем мире копий игры превысило 20 миллионов, а к ноябрю 2016 – уже 30 миллионов.

Во Франции независимые игровые СМИ высоко оценили игру: она получила оценку 18/20 по версии Jeuxvideo.com и 8/10 – по версии GameKult. В России оценки популярных игровых СМИ также были высокими: 9,5/10 по оценке издания Игромания и «изумительно» – по версии StopGame.ru. Высокие рейтинги игры позволяют сделать вывод о качестве ее локализации, поскольку без ее учета оценить игру не представляется возможным.

Таким образом, видеоигры представляют собой разноплановое явление: с одной стороны – произведение искусства, несущее в себе культурную составляющую, с другой – аудиовизуальный продукт, имеющий свою развитую индустрию разработки и сбыта.

Можно сделать вывод о том, что при работе с видеоигрой или видеоигровой продукцией следует всегда помнить о дихотомии видеоигр и рассматривать видеоигру одновременно как произведение, которое призвано оказать эмоциональное влияние на игрока, и как продукт, который призван заинтересовать игрока на покупку.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

1. В настоящей главе мы рассмотрели определения, которые различные авторы дают понятию локализация, и выяснили, что это многозначное понятие, в самом широком смысле означающее индустрию, обслуживающую индустрию видеоигр, а в самом узком разновидность переводческой деятельности в виде культурной и лингвистической адаптации программного обеспечения (ПО), веб-страниц или видеоигр.

2. При локализации продукта необходимо учитывать культурные, политические, исторические особенности страны, для которой осуществляется локализация. В процессе локализации переводчик сталкивается с техническими лингвистическими и прагматическими трудностями, которые он должен уметь преодолевать так же, как при переводе художественной литературы: используя творческий подход для качественного перевода сложных элементов, таких как неологизмы, имена собственные, «пасхалки» и т.д.

3. Цель выполнения локализации – это воссоздание ощущений от игры в оригинале в её локализации. Достичь этой цели можно при помощи определенной стратегии перевода. Локализация как стратегия перевода представляет собой программу переводческих действий по сохранению содержания сообщения в процессе преобразования текста оригинала в текст перевода с целью создания максимального удовольствия игрока. Сталкиваясь с необходимостью трансформации текста оригинала, переводчик выбирает разные тактики перевода. Для настоящего исследования мы выделили четыре тактики: доместикация, форенизация, компенсация и нейтрализация.

4. Компьютерные игры являются неотъемлемой частью нашей культуры, а их перевод рассматривается как амбивалентный процесс. Необходимо учитывать не только техническую составляющую процесса, но и лингвистическую и культурологическую. Как мы выяснили, перевод компьютерного текста является особенным, так как этот жанр перевода не



относится ни к художественному, ни к техническому, он требует особого подхода: стратегия передачи развлекательного компонента игры, с максимальным сохранением культурного компонента. Переводчик локализатор выступает в данном случае медиатором между двумя культурами, транслируя свой культурный код в переводе, поэтому локализация – это акт межкультурной коммуникации.

## Глава 2. СПОСОБЫ РЕАЛИЗАЦИИ ТАКТИК ПРИ ПЕРЕВОДЕ ИГРЫ THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

### 2.1. Тактики доместикации и форенизации

В данном пункте мы рассмотрим конкретные примеры употребления тактик доместикации и форенизации при переводе-локализации игры The Elder Scrolls V: Skyrim.

Применение данных тактик удобнее всего рассмотреть на примерах имен собственных, поскольку все значимые названия и «говорящие» имена персонажей фэнтезийного мира должны быть тщательным образом переведены на язык локализации с учетом специфики культур.

Так, оригинальное название провинции, в которой происходит действие игры (*Skyrim*) было переведено русскими локализаторами как *Скайрим*, а французскими – как *Bordeciel*. Мы можем заметить, что в русском переводе названия была задействована тактика форенизации, достигнутая приемом транскрипции. В французском переводе, напротив, применена тактика доместикации, иллюстрированная приемом калькирования.

Из 16 поселений Скайрима рассмотрим переводы названий 9 наиболее крупных городов провинции:

Таблица 1. Астионимы

Оригинальный вариант	Русская локализация	Французская локализация
Markarth	Маркарт	Markarth
Riften	Рифтен	Faillaise
Solitude	Солитьюд	Solitude
Whiterun	Вайтран	Blancherive
Windhelm	Виндхельм	Vendeaume
Dawnstar	Данстар	Aubétoile
Falkreath	Фолкрит	Épervine
Morthal	Морфал	Morthal
Winterhold	Винтерхолд	Fortdhiver

Из данной таблицы следует, что французские локализаторы больше склонны пользоваться тактикой доместикации при переводе астионимов. Например, *Riften* был переведен с английского как *Faillaise*, что, во-первых, является французским словом, а во-вторых, передает смысл оригинального названия: *riften* с англ. – *разлом, ущелье*; *faille* с фр. – *разлом*.

Можно заметить, что большинство названий городов были переведены французскими локализаторами именно методом калькирования: *Dawnstar* – *Aubétoile* (фр. *рассветная звезда*), *Winterhold* – *Fortdhiver* (фр. *зимняя крепость*). В данном случае калькирование использовано в рамках тактики доместикации.

Однако стоит заметить, что в одном случае использование тактики форенизации имело основание во французской локализации. Населенный пункт *Falkreath* был переведен на французский как *Épervine*. Это можно объяснить тем, что английское название не несет в себе конкретного значения, как в остальных случаях, поскольку по сюжету игры значение названия этого города неизвестно – он является присоединенным из другой провинции, поэтому его отличное от остальных звучание кажется логичным. Этим и мотивирован французский перевод. В данном случае задачей было передать нечто схожее по звучанию с традиционными названиями городов, но не имеющее значения.

Среди остальных не калькированных названий в французской локализации встречается транслитерация (например, англ. *Morthal* и франц. тоже *Morthal*), в русском же переводе чаще всего встречается транскрибирование, что, хоть и делает звучание названий более привычным для русского слуха, все же рассматривается нами в рамках тактики форенизации, поскольку этимология названий при таком переводе остается непонятной русскоговорящему пользователю, не владеющему английским языком.

Мы также заключили, что при переводе названий городов в рамках тактики форенизации в русской локализации наиболее часто использовался прием транскрибирования, а во французской – приемы калькирования и транслитерации.

Обратимся к переводу других внутриигровых топонимов. Мы проанализировали 150 названий объектов местности внутриигровой вселенной, обратимся к наиболее показательным из них и опишем способы их перевода.

Таблица 2. Внутриигровые топонимы

Оригинальный вариант	Русская локализация	Французская локализация
Darkwater Pass	Черный проход	Passe du Sombreflot
Eldersblood Peak	Пик Древних	Pic d'Antésang
Cragslane Cavern	Пещера Крегслейн	Grotte de Rocaxe
Northwind Summit	Вершина Северный Ветер	Pic du Mistral

Нами было замечено, что большая часть внутриигровых топонимов образована методами словосложения. Так, например, локация *Darkwater Pass*, часть названия которой образована методом словосложения, была переведена французскими локализаторами с помощью приема калькирования, в рамках которого было также использовано словосложение (*Passe du Sombreflot*), тогда как русские локализаторы предпочли в своем переводе не обращаться к составляющей *water* и перевести только цветовую составляющую (*Черный проход*), пользуясь приемом опущения.

В случае перевода названия *Eldersblood Peak* можно также отметить использование приема калькирования со стороны французских локализаторов (*Pic d'Antésang*) и опущения – со стороны российских (*Пик Древних*). Мы полагаем, такая разница мотивирована низкой частотностью использования метода словосложения в русском языке и, наоборот, более высокой частотностью его использования во французском. Таким образом, и

русские, и французские переводчики-локализаторы действовали в рамках тактики доместикации при переводе данных географических названий.

Однако для русской локализации не всегда был использован прием опущения. Например, топоним *Cragslane Cavern* был переведен при помощи сочетания приемов калькирования и транскрипции как *Пещера Крегслейн*, тогда как французская локализация получила локацию с названием *Grotte de Rocaxe*, что, как и в оригинале, апеллирует к значениям *скала* и *тракт* и иллюстрирует применение тактики доместикации. Русскоговорящие игроки данного значения не узнают, поскольку в данном случае для русской локализации использована тактика форенизации.

Можно также заметить использование французскими переводчиками и тактики доместикации. Например, локация *Northwind Summit* получила перевод *Pic du Mistral*. Данный перевод получен благодаря применению приема конкретизации: лексема Мистраль является именем собственным для обозначения северного ветра, дующего весной на средиземноморском побережье Франции. Таким образом, можно сказать о том, что прием конкретизации в этом случае используется в рамках стратегии доместикации.

Однако стоит отметить, что использование данного приема в рамках упомянутой стратегии скорее является интересным исключением в французской локализации, чем правилом, поскольку в рамках доместикации французскими локализаторами чаще использовался прием калькирования. Русские же переводчики-локализаторы чаще использовали сочетание калькирования и транскрипции, а также, в определенных случаях, прием опущения.

В игровом мире Скайрима существуют многие виды существ (животных и монстров, в том числе антропоморфных), которые также полезно проанализировать в рамках анализа переводческих тактик доместикации и форенизации. Нами было рассмотрено 79 из них.

Приведем и проанализируем наиболее интересные:

Таблица 3. Названия видов существ

Оригинальный вариант	Русская локализация	Французская локализация
Hagraven	Ворожея	Harfreuse
Werewolf	Вервольф	Loup-garou
Vampire's Thrall	Трэлл вампиров	Esclave vampirique
Skeever	Злокрыс	Ragnard

Анализируя данную таблицу, можно заметить, что некоторые из существ обитают исключительно в игровой вселенной The Elder Scrolls. Так, например, мифическое существо *Hagraven*, название которого образованное методом сложения слов *hag* (карга, ведьма) и *raven* (ворон), русскими локализаторами с помощью функционального аналога переведено как *Ворожея*. Стоит отметить, что Ворожея в игре выглядит весьма пугающе и представляет собой смесь человека и птицы – женщину, пожертвовавшую своей красотой для получения магической силы. В отечественной локализации название существа обрело более положительную коннотацию, чем в оригинале, французские же локализаторы воспользовались методом словослияния для создания новой лексемы – *Harfreuse*, первая часть которого *harpie* (гарпия, ведьма), а вторая *freux* (грач). Таким образом, данная языковая единица была переведена на французский методом калькирования, что, как и в случае русского перевода названия, соответствует тактики доместикации. Французские исследователи говорят так же о созвучии *harfreuse* со словом *affreux* (фр. ужасный), что, несомненно, играет роль в правильном восприятии персонажа [Sagaruk, 2017].

Лексема *Werewolf* имеет соответствие в русском языке, однако, в локализации получила транскрибированное название *Вервольф*, вместо привычного русскому игроку *Оборотня*. Мы полагаем, что такой перевод был выбран для того, чтобы не вызывать ассоциаций с похожими

существами из игр и других продуктов культуры. Французские локализаторы, в рамках тактики доместикации, выбрали аналог *Loup-garou*.

Русские локализаторы снова используют тактику форенизации и для перевода названия слуги вампиров (*Vampire's Thrall*), используя прием калькирования (*Трэлл вампиров*). *Трэлл* – редко употребляющийся древнескандинавский термин, существующий в русском языке в качестве заимствования. Русский перевод данного названия ставит игрока в тупик, поскольку не всем игрокам понятно, к чему оно восходит. Мы думаем, выбор тактики форенизации в данном случае мотивирован необходимостью погрузить игрока в холодный северный мир провинции Скайрим, прототипом жителей которой явились викинги. Во французской локализации данный вид персонажа назван *Esclave vampirique*, что, на наш взгляд, больше отражает суть героя, однако имеет меньший эффект иммерсивности.

Метод словосложения, часто встречающийся во французской версии игры, также использован в русской локализации. Так, название грызуна *Skeever*, восходящее к англ. *skeevy* (гнусный, отвратительный) переведено на русский как *Злокрыс*. Такой перевод зоонима является редким примером использования словосложения в случае, когда данный метод не был употреблен в оригинальной версии, и иллюстрирует тактику доместикации, поскольку позволяет русскоговорящему игроку понять, с чем он имеет дело. Во французской локализации существо получило название *Ragnard*, вероятно произошедшее от *rat* (крыса) и пейоративного суффикса *ard* [Marie-Odile Mergnac, 2014]. В данном случае также можно сказать об использовании тактики доместикации при переводе зоонима на французский язык, поскольку слово приобрело более французское звучание, что способствует погружению франкоговорящего игрока в виртуальный мир.

Рассмотрев ряд названий существ игрового мира, можно заключить, что французские локализаторы чаще действовали в рамках тактики

доместикации при переводе видов фауны, тогда как в русской локализации предпочтения одной из тактик другой не обнаружено.

При переводе антропонимов в игровых вселенных встречается множество трудностей, преодоление которых зависит от знания языка, мира игры и лингвистической осведомленности переводчика [Зеленько, 2017в].

Мы также рассмотрели 183 лексические единицы, обозначающих имена персонажей и определили основные способы адаптации:

*Транскрипция и транслитерация:*

Таблица 4. Простые антропонимы

<b>Оригинальный вариант</b>	<b>Русская локализация</b>	<b>Французская локализация</b>
Helgird	Хелгирд	Helgird
Trilf	Трильф	Trilf
Michel Lylvieve	Мишель Лилвив	Michelle Lylvieve
Aventus Aretino	Авентус Аретино	Aventus Aretino
Zaynabi	Зейнаби	Zaynabi

*Транскрипция + калькирование:*

Таблица 5. Составные антропонимы

<b>Оригинальный вариант</b>	<b>Русская локализация</b>	<b>Французская локализация</b>
Torkild the Fearsome	Торкильд Страшный	Torkild le Terrible
Ulfrik Stormcloak	Ульфрик Буревестник	Ulfrik Sombrage
Arrald Frozen-Heart	Аральд Ледяное Сердце	Arrald Coeur-Gelé
Elda Early-Dawn	Эльда Ранний Рассвет	Elda Primaube
Grimvar Cruel-Sea	Гримвар Жестокое Море	Grimvar Cruellemer

Последняя комбинация иллюстрирует привычный способ перевода имен, когда имя транскрибируется, а фамилия или прозвище переводится при помощи приема калькирования.

Однако не все замеченные нами адаптации имен были обоснованы. Например, антропоним *Arnskar Ember-Master* был переведен русскими



локализаторами привычным в таком случае способом (транскрипция + калькирование) как *Арнскар Мастер Янтаря*, однако французскими локализаторами было решено использовать несколько иную форму *Arnskar Forgemaitre*, что апеллирует к принадлежности персонажа к кузнечному делу, а не к навыкам в работе с конкретным камнем (янтарь), как в оригинале.

В русском переводе-локализации также встретились трансформации, не имеющие явного основания. Так, имя *Brunwulf Free-Winter* получило перевод *Брунвульф Зимний Простор*, что кажется нам более благозвучным вариантом, чем дословный *Брунвульф Вольная Зима* (пер. наш).

Мы считаем, подобные решения были мотивированы не целью локализации, а индивидуальными переводческими решениями в рамках тактики доместикации.

Из описанного выше можно сделать вывод о том, что в рамках стратегии локализации при переводе игры *The Elder Scrolls V: Skyrim* тактика доместикации используется как русскими, так и французскими переводчиками-локализаторами. Однако и тактика форенизации, хоть и в меньшем объеме, используется переводчиками-локализаторами из обеих стран, в случаях, когда это требуется.

Можно также заключить, что одни и те же переводческие приемы могут быть использованы как в рамках тактики доместикации, так и в рамках тактики форенизации.

## 2.2. Тактика компенсации

Мы считаем логичным после лексического уровня перейти к уровню предложения, рассмотрев примеры использования тактики компенсации в игре *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Как известно, тактика компенсации предполагает поиск эквивалентов и применяется в случаях, когда смысловые элементы и стилистические особенности невозможно передать дословно.

Чаще всего данная тактика используется при переводе шуток и игры слов. Единицы исходного языка должны быть переданы в тексте перевода другим языковым средством, необязательно в том же месте текста, что и в оригинале. Таким образом, оттенок смысла компенсируется, а содержание оригинала воспроизводится с большей полнотой [Мухаркина, 2017].

В рамках исследования тактики компенсации нами были рассмотрены переводы 224 реплики. Для удобства, в случаях, когда контрастный анализ имеет смысл, мы будем приводить примеры перевода на двух языках: русском и французском. В иных случаях мы считаем разумным обратиться к переводу на один из исследуемых языков.

Рассмотрим наиболее показательные примеры переводов в рамках тактики компенсации и проанализируем их.

- 1) - *Have you always been that ugly?*  
- *Ну ты и **страшилище**. Давно с тобой такое?*  
- *Vous avez toujours eu des **traits aussi disgracieux**?*

Данные пример иллюстрирует типичную насмешку. Эти слова звучат в игре, если герой болен. Однако, стоит отметить, что в русской локализации прилагательное *ugly* было заменено на существительное *страшилище*. Такая грамматическая замена передает не только характер и не высокое происхождение произносящего их персонажа (Ралоф, член группировки повстанцев «Братья бури»), но и гармонично вписывается как в контекст насмешки, так и в русскую локализацию в целом. Звучащий в оригинальной версии вопрос в русской локализации выделяется в отдельное предложение для достижения эмфатического эффекта.

Французские локализаторы, в свою очередь, заменяют лексему *ugly* на конструкцию *avoir des traits disgracieux*, которую можно перевести как иметь

некрасивые черты (лица). Такая трансформация также доносит до игрока нужную информацию способом, отличным от оригинального, хотя и несколько смягчает подачу.

2) - *Ever wonder if maybe we should call a truce with the Imperials and join forces for just a little while take care of some of these dragons?*

- *Может, заключить с имперцами перемирие? Или даже вместе перебить драконов, а потом довоюем?*

- *Vous ne vous dites jamais que nous devrions peut-être conclure une trêve avec les Impériaux et nous allier à eux, juste le temps de nous occuper de ces dragons?*

В переводе размышлений о возможном перемирии двух фракций тактика компенсации также применяется локализаторами из обеих стран. В русском переводе информация о периоде перемирия подана иначе, чем в оригинале, в этой реплике стоит отметить использование модуляции: вместо буквального перевода *for just a little while* как *ненадолго* или *на время*, команда переводчиков перенесла данную информацию в конец предложения и выразила оборотом *потом довоюем*. Таким образом, произведена замена причины следствием с употреблением разговорного глагола «довоевать».

Во французской локализации с помощью тактики компенсации передана уже другая информация – об объединении сил (англ. *join forces*). Переводчики воспользовались контекстуальной заменой и выразили вышеописанную языковую единицу в глаголе *se allier* (фр. *стать союзниками*), часто используемом в военно-политической сфере.

В русской локализации дополнительная информация об объединении усилий также передается и выражается в наречии *вместе*. Глагольная конструкция *take care of (these dragons)* удачно передается русскими локализаторами как *перебить*. Французские локализаторы используют не менее подходящий глагол *se occuper* (фр. *заняться кем-либо, чем-либо*).

3) - *Used to be a good-sized town, but folks have been moving to Riften for a while now.*

- Раньше был город как город, а потом все бросились переезжать в Рифтен.

- *Autrefois, c'était une ville digne de ce nom, mais depuis quelque temps, les gens s'en vont à Faillaise.*

В данном примере речь идет о деревушке Айварстед, жители которой все чаще стали перебираться в столицу владения Рифт – Рифтен. Примечательно, что и французскими, и русские локализаторами было принято переводческое решение о замене описательной конструкции *good-sized town*. Буквальный перевод не передал бы сожаления говорящего об опустении населенного пункта, поэтому русский перевод *город как город* апеллирует к былому сходству поселения с другими городами, а французский *une ville digne de ce nom*, в свою очередь, к былому величию города и его утраченному достоинству.

Мы считаем переводы этих реплик случаями удачного использования тактики компенсации, поскольку они учитывают как индивидуальные особенности говорящего, так и культурные особенности реципиента.

Интересным является и следующий пример:

4) - *Soon. I can almost taste it.*

- Уже скоро. *Нутром чую.*

- *C'est pour bientôt. Je le sens.*

Здесь мы обращаем внимание на передачу глаголов физического восприятия в переводе. В оригинальном варианте мы видим глагол *taste*, относящийся к микрополю вкусового восприятия и использующийся в английской идиоме. В русской локализации при помощи идиомы *чуют нутром* подчеркивается инстинктивное чувство. Глагол *sentir*, использованный в французском переводе, относится к микрополям как вкусового, так и осязательного и обонятельного восприятия

[Моисеева, 2007]. Однако, стоит отметить, что данный глагол может так же использоваться в значении, сходном со значением русской идиомы.

Примечательным также является то, что в обеих локализациях был сохранен прием парцелляции, усиливающий эмоциональную окраску реплики.

Мы считаем такую трансформацию удачной для языков перевода, поскольку она делает информацию доступной и понятной для игроков, не искажая ее значения.

Отметим, что не во всех случаях переводческие решения русских и французских локализаторов совпадали.

5) - *My blood's calm. I prefer it boiling.*

- *Мое сердце бьется ровно. Я предпочитаю, когда оно стучит как молот.*

Так, данный пример показывает удачное применение тактики компенсации в русском переводе. Несмотря на то, что *кипящая кровь* является уже устоявшейся в русском языке метафорой, в локализации она заменяется на *стучащее сердце*, что позволяет сохранить средство выразительности, хотя и изменяя его с метафоры на сравнение (*сердце стучит как молот*). Французская локализация в данном случае сохранила метафору *кипящей крови*.

Другой пример удачного переводческого решения российских локализаторов также иллюстрирует использование средства художественной выразительности.

6) - *These are dark days. But at least we know we're doing our part to make things better, eh?*

- *Темные времена настали. Но по крайней мере мы приближаем рассвет, ведь так?*

В данном случае троп используется в оригинале даже менее полно, чем в переводе. В оригинальном варианте можно отметить эпитет *dark (days)*,

который, как и в русском языке, используется для описания тяжелого для жизни времени. Отечественным переводчикам удалось передать смысл при помощи развернутой метафоры: герои *приближают рассвет*, способствуя окончанию *темных времен*.

Другим примечательным примером использования средств выразительности в русской локализации служит следующий:

7) - *Will you be a hero whose name is remembered in song throughout the ages? Or will you merely fade from history, unremembered?*

- *Будешь ли ты героем, чье имя веками будут воспевать барды? Или ты свернешь с пути, и пески времени заметут твое имя?*

Метафорический оборот, использованный в русской локализации, не только компенсирует глагол *fade*, обозначающий постепенное исчезновение, но и украшает речь старейшин, наставляющих героя на правильный путь. Стоит также отметить, что для указания мудрости старейшины, произносящего реплику, в английском языке используются вопросительные предложения с инверсией, в русской локализации инверсия сохраняется, однако упомянутой цели так же служит метафора пустыни.

Мы считаем нужным привести анализ и первого предложения. В нём тактика компенсации проявляется в обороте «герой, чье имя будут воспевать барды». В реплике на языке оригинала информация о бардах отсутствует, однако присутствует сравнение имени героя с песней, что и послужило основой для трансформации в русской локализации.

Обратимся и к обратным случаям, когда во французском переводе тактика компенсации была удачно использована, а локализаторы из России не посчитали нужным применение данной тактики.

8) - *You do realize these simpletons wouldn't know real music if it bit them in the britches, hmm?*

- *Vous réalisez que ces simples d'esprit ne sauraient pas distinguer la vraie musique du vacarme d'une porcherie, hmm?*

Для более полного анализа в данном примере мы считаем нужным привести перевод французского варианта предложения: *вы понимаете, что эти простакки не могут отличить настоящую музыку от шума свинарника?* Можно заметить, что переводчиками было решено заменить выделенную животную метафору на более удачную (*шум свинарника*), поскольку в случае французского перевода происходит сравнение хорошей музыки и плохой, выраженной в метафоре.

Другим примечательным примером из французской локализации может послужить следующий:

9) - *Dwarven metalwork. So much wasted effort.*

- *De la ferronnerie dwemer. Quel gâchis.*

Тактика компенсации в данном примере выражена в французском обороте *quel gâchis*, который мы можем перевести как *всё насмарку*. Стоит отметить контекст, в котором можно услышать данную фразу: она произносится компаньоном персонажа в развалинах древней цивилизации двемеров, бесследно исчезнувшей из Скайрима и оставившей большое культурное наследие. Такой речевой оборот компенсирует оригинальную информацию о потраченных впустую усилиях и дает игроку понять, что конструкции, оставленные цивилизацией, сейчас не используются.

Среди проанализированного материала мы выделили отдельную группу случаев использования тактики компенсации в переводе, где часть реплики заменялась устойчивым выражением из языка оригинала. Сначала приведем несколько примеров из русской локализации.

10) - *Fine, but I'll still be missing my Gleda. Doubt I'll ever have a prize-winning goat again.*

- *Ладно, но я буду скучать по Гледе. Козы-чемпионки на дороге не валяются, знаешь ли.*

11) - *Bah. Another honest man lost in all this madness. And for what?*

- **Тьфу**. *Еще один честный человек попался на эту удочку. И ради чего?*

Введение в текст устойчивых выражений – это отличная возможность привнести местный колорит в текст перевода [Мухаркина, 2017]. Например, использование фразеологизмов *на дороге не валяется* и *попасться на удочку* удачно подчеркивает низкое происхождение говорящих (крестьяне). В приведенных примерах также примечательно использование междометия *тьфу* и вводной конструкции, *знаешь ли*, также подходящих персонажу, принадлежащему к крестьянскому сословию.

12) - *Keep to the shadows and you'll do fine.*

- *Держись в тени, и все пройдет как по маслу.*

Использование разговорного выражения *как по маслу*, на наш взгляд, передает характер говорящего их героя даже лучше, чем это сделано в оригинальном варианте, поскольку реплика принадлежит персонажу Векс – вору и мастеру по взлому замков.

13) - *If you journey north, keep well away from Snapleg Cave. Damned Nagravens have **infested** the place.*

- *Если соберешься на север, держись подальше от Щелкающей пещеры. Там **кишмя кишат** проклятые ворожеи.*

Фразеологизм *кишмя кишеть* в русской локализации используется в репликах стражников городов Скайрима. Этот вариант использования тактики компенсации также удачно вписывается в речь солдата, передавая его принадлежность к простому народу.

Далее приведем примеры из французской локализации:

14) - *Everything seems to **be working out nicely**, wouldn't you agree?*

- *Tout a l'air de **marcher comme sur des roulettes**, vous ne trouvez pas?*

Данная реплика принадлежит Нирании – торговке и скупщице краденного для Гильдии Воров Скайрима. Использованное в французской локализации просторечие *marcher comme sur des roulettes* обычно



используется как аналог русского фразеологизма *идти как по маслу*, поэтому его употребление в речи персонажа из простого народа, к тому же, связанного с криминальной деятельностью, кажется нам удачным.

15) - *In Reachwater Rock, I found a cryptic message that said the tomb here had been sealed, and **should be forgotten forever.***

- *Au Rocher d'Eaulointaine, j'ai découvert un message énigmatique indiquant que le tombeau qui s'y trouve avait été scellé et qu'il **devait tomber dans l'oubli à jamais.***

Приведенный пример является частью записи в дневнике мага Дайнаса Валена. Представители касты магов в игре очень могущественны и хорошо образованы, поэтому фигуративное выражение *tomber dans l'oubli* (фр. *быть забытым; кануть в лету*) иллюстрирует удачное использование тактики компенсации в переводе и указывает на принадлежность персонажа к социальному слою интеллигенции.

16) - *Well, the giants took care of him, and you took care of the giants. **Two problems solved at once.***

- *Hé bien, les géants ont eu raison de lui et vous avez eu raison des géants. **Vous faites d'une pierre deux coups.***

Французская идиома *faire d'une pierre deux coups* является функциональным аналогом русского выражения *убить двух зайцев одним выстрелом*. В французской локализации игрок слышит данную идиому в реплике бога-покровителя Орков – Малаката. Поскольку выражение используется в рамках нормы французского языка, в этом случае, в отличие от проанализированных выше, оно не указывает на принадлежность говорящего к какому-либо социальному слою и используется для придания речи красочности. Стоит отметить, что красочность речи важна как в оригинальной версии игры, так и в ее локализации, поскольку *живые* реплики способствуют иммерсивности игры.

17) - *I'll contact my man tonight and **let you know what he says.***

- *Je vais parler à mon contact ce soir, je vous tiendrai au courant.*

Выражение *tenir quelqu'un au courant* (фр. *держатъ в курсе*) также служит этой цели и делает речь более *живой* и похожей на то, что можно услышать в реальном мире.

Таким образом, использование устойчивых выражений служит не только для указания принадлежности персонажа к тому или иному социальному классу, но также для наиболее полного погружения игрока в мир игры.

Примечательно, что случаи использования устойчивых выражений в русской и французской локализациях были замечены в основном в разных репликах, а когда перевод реплики на оба языка включал в себя использование таких выражений, они обычно имели разные оттенки смысла:

18) - *My wife's a good woman. She can be a little **hard-headed** sometimes, but I love her just the same.*

- *Моя жена - хорошая женщина. Иногда бывает упрямая, как ослица, но я все равно ее люблю.*

- *Ma femme est une bonne épouse. Elle a parfois un **peu trop la tête sur les épaules**, mais je l'aime quand même.*

Так, в французском переводе использовано идиоматическое выражение *avoir la tête sur les épaules*, обозначающее разумного человека и имеющее позитивную коннотацию и наречие *trop*, ослабляющее ее. Именно благодаря данному наречию реципиент может понять, что в данном случае выражение носит негативную коннотацию. В русском переводе, напротив, выражение *упрямый, как осел* изначально окрашено негативно, поэтому использование дополнительных языковых средств для указания на это не требуется.

Поскольку тактика компенсации часто применяется в переводе шуток, приведем некоторые из них:

19) - *What do you expect to find? **My juggling balls?** He he.*

- *Vous vous attendiez à quoi? **Un vendeur de tapis?** Hé hé.*

Данную ироничную реплику можно услышать при неудачной попытке обокрасть Цицерона – шута, хранящего останки Матери Ночи, древнюю реликвию Тёмного Братства. В французской локализации словосочетание *juggling balls* получило перевод, не связанный с шутовством Цицерона: выражение *marchand (vendeur) de tapis* обычно указывает на человека с манерами восточного торговца, готового на все, чтобы продать свой товар. Мы полагаем, данный речевой оборот противопоставляет Шута человеку, готовому отдать своё. Таким образом, можно предположить, что во французской локализации шутка была трансформирована для лучшего понимания франкоговорящим игроком.

20) - *Word of advice if you ride a Narwhale. Mind the pointy end.*

- *Совет, если будешь кататься на нарвале... Не садись на рог.*

Стоит отметить, что данная реплика принадлежит Шеогорату, богу безумия, отличающемуся соответствующим чувством юмора. Мы считаем весьма удачной раскрывающую и дополняющую смысл оригинальной шутки трансформацию, использованную в русском переводе.

Однако, в русской локализации удачно переданы не только шутки, но и так называемые «пасхалки», о которых мы писали в пункте 1.2. Так, при попытке проникновения на базу Талмора, герой слышит от стражников следующее:

21) - *That's privileged information. Now move along.*

- *Кому положено знать, те знают. Иди своей дорогой.*

Поскольку *The Elder Scrolls V: Skyrim* славится обилием «пасхальных яиц», мы можем предположить, что в оригинальной версии реплика является отсылкой к франшизе «Люди в Черном», в фильмах которой агенты, стирая очевидцам память, говорили: «*move along now nothing to see here*». В русской локализации отсылка была заменена для лучшего восприятия игроком: слова *иди своей дорогой* являются частью популярной в российском игровом

сообществе фразы «иди своей дорогой, Сталкер» и представляет собой аллюзию на игру S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля.

Итак, тактика компенсации подразумевает реализацию способов перевода, восстанавливающих смысловые элементы и стилистические особенности оригинального текста средствами языка локализации.

Нами было отмечено несколько целей использования тактики компенсации: восстановление оттенков смысла оригинала; указание на принадлежность персонажа к социальному классу при помощи устойчивых выражений; усиление иммерсивности текста; передача шуток и отсылок.

Мы также отметили широкое использование метафорических оборотов в рамках тактики компенсации как в русской, так и в французской локализациях. В целом применение данной тактики обосновано и способствует правильному восприятию игрового продукта.

### 2.3. Тактика нейтрализации

В рамках тактики нейтрализации реализуются способы перевода, которые позволяют устранить экспрессивные, эмоционально-оценочные, образные или функционально-стилистические оттенки смысла, присутствующие в тексте перевода, если это мотивировано целью локализации [Мухаркина, 2017].

Мы рассмотрели 189 реплик и 36 названий игровых квестов на предмет использования тактики нейтрализации и выделили наиболее частые случаи, в которых использование этой тактики является необходимым.

Нейтрализация является важным инструментом для перевода аудиовизуальных продуктов, где необходимо учитывать длительность звучания текстов. Благодаря использованию рассматриваемой тактики становится возможным передать необходимую реципиенту информацию, не

прибегая к ускорению или замедлению речи персонажей, как это было сделано, например, в русской локализации игры The Witcher 3: Wild Hunt.

В русском и французском языках предложения, как правило, длиннее, чем в английском, поэтому и реплики при переводе всех компонентов могут звучать дольше, чем в оригинале. В таких случаях тактика нейтрализации подразумевает более компактный перевод, в котором присутствуют только действительно нужные оттенки смысла:

1) - *You are hereby **dishonorably dismissed** and removed from the rolls of the Imperial Legion.*

- *Мы с **позором изгоняем** тебя из рядов Имперского легиона.*

- *Je vous **renvoie** immédiatement de la Légion impériale **pour conduite déshonorante.***

Можно заметить, как в переводах приведенного примера редуцируются контекстуальные синонимы *dismiss* и *remove*. Они заменяются глаголами *изгонять* и *renvoyer* в русском и французском вариантах перевода соответственно.

Характер изгнания передан в русской локализации как «с позором», в французской же локализации произведена замена – описана причина изгнания: *pour conduite déshonorante* (фр. *за непристойное поведение*). Данный пример является иллюстрацией того, что тактики компенсации и нейтрализации не только могут использоваться по отдельности, но и сочетаться в одной реплике.

Следует также отметить, что в русской локализации используется местоимение 2 лица единственного числа, тогда как в французской отдается предпочтение местоимению 2 лица множественного числа, что является более уважительным обращением к собеседнику и эквивалентно русскому обращению на «вы». В оригинальной версии нет маркеров, указывающих на то, какое обращение следует использовать в локализации, однако русские переводчики отдают предпочтение более фамильярному обращению на «ты»,

а французские, используют более уважительное обращение. Мы полагаем, что французские локализаторы выбирают такое обращение в силу своей тенденции к вежливости.

2) - *That is commendable. But remember, the Dragon Blood is itself a gift of Akatosh. Do not try to deny that gift.*

- *Это похвально. Но помни, Кровь Дракона - дар Агатоша. От такого дара не отказываются.*

- *C'est louable. Mais n'oubliez pas que le sang de dragon est un don d'Akatosh que vous ne pouvez ignorer.*

Во второй реплике локализаторы отказываются от буквального перевода последнего предложения (например, «*Даже не пытайся отрицать этот дар*») в пользу более коротких вариантов, включающих лексемы *отказываться* и *ignorer* (фр. *игнорировать*).

В некоторых случаях частью информации в тексте можно или нужно пренебречь. Например, в случае использования аллюзий, не воспринимаемых в лингвокультурах языков перевода. Приведем примеры названий игровых квестов, содержащих такие отсылки:

3) *I'll Met by Moonlight – Зов луны – Un soir au clair de lune*

Первое название является отсылкой к комедии У. Шекспира «Сон в летнюю ночь», где Оберон произносит: «*I'll met by moonlight, proud Titania*». Очевидно, что представители русской и французской лингвокультур знакомы с творчеством У. Шекспира недостаточно полно, чтобы распознать данную отсылку, поэтому локализаторы решили устранить ее, прибегнув к использованию тактики нейтрализации.

4) *Promises to Keep – Дал слово – держи – Chose promise*

Название данного квеста является аллюзией к стихотворению «*Stopping by Woods on a Snowy Evening*» американского поэта Роберта Фроста, также мало знакомого русскому или французскому игроку.

Стоит отметить, что наличие аллюзии подтверждает имя лошади, появляющейся при прохождении данного квеста. В оригинале она названа *Frost*, в честь поэта. При сохранении отсылки имя следовало перевести методом транскрипции, однако поскольку отсылка сохранена не была, имя получило переводы *Мороз* и *Glace* в русской и французской локализациях соответственно.

Несмотря на то, что аллюзии в серии игр *The Elder Scrolls* часто встречаются именно в названиях игровых квестов, найти их можно также и в репликах:

5) - *I understand you're an elf who knows how to get things.*

- *Я так понимаю, ты можешь достать что угодно.*

- *Je crois comprendre que vous savez comment vous procurer certaines choses.*

Так, оригинальная реплика является отсылкой к популярному американскому фильму «Побег из Шоушенка». В переводе данной отсылкой было решено пренебречь, поскольку в случае сохранения она не была бы понята игроками.

Также в данном примере мы снова замечаем использование местоимения 2 лица единственного числа в русской локализации и местоимения 2 лица множественного числа в французской. Здесь стоит снова отметить склонность французских локализаторов к вежливости и смягчению оригинальной коннотации.

Тактика нейтрализации также широко применялась в случаях, когда некоторые оттенки значения оригинального текста можно или нужно было опустить.

6) - *The Ebonmere is a **conduit** through which Nocturnal influences our world. Not through magic or blessings, but purely through luck.*

- *Черное Озеро – это **врата**, через которые Ноктюрнал влияет на наш мир. Не через магию или благословение, а только через удачу.*

Локация «Черное Озеро» расположена в храме богини Ноктюрнал и является *средством передачи* или *проводником (conduit)* ее энергии и воли в мир смертных. Однако поскольку данное значение не очень важно для передачи смысла предложения, локализаторами был выбран более узкий по смыслу вариант *врата*.

Во французской локализации нами также встретились аналогичные примеры упрощения реплик:

7) - *Like some horrible monster was turned inside out, and then exploded. What did you do?*

- *Comme si un monstre horrible avait explosé. Qu'avez-vous fait?*

В данном примере французские локализаторы опустили часть реплики, содержащую дополнительную информацию о запахе (*horrible monster was turned inside out*), оставив только вторую часть его описания (*un monstre horrible avait explosé*). Реплика с применением такой трансформации доносит до игрока нужную информацию, несмотря на отсутствие подробностей.

Однако чаще всего нейтрализация используется для устранения слишком откровенного звучания фразы – это то, что А.Ф. Косталес отмечает, как «стратегию цензуры» [Мухаркина; цит. по: Costales, 2012, p. 403].

Несмотря на то, что ассоциацией Entertainment Software Rating Board игре был присвоен возрастной рейтинг Mature (17+), в *The Elder Scrolls V: Skyrim* не так много откровенных сцен и реплик, при переводе которых локализаторы стараются избегать слишком рискованных выражений.

Удобнее всего проследить тенденции нейтрализации в репликах, содержащих пейоративные конструкции:

Следует отметить, что при переводе оскорблений как русские, так и французские локализаторы часто пользовались заменой части речи. В случаях, когда в оригинальном тексте оскорбление было выражено словосочетанием прилагательное + существительное, переводчики заменяли



прилагательное на существительное, а существительное либо опускали, либо заменяли на прилагательное.

8) - *So it's true. That **traitorous bitch!** Morthal owes you a debt.*

- *Значит, это правда... Вот ведь **вероломная дрянь!** Морфал у тебя в долгу.*

- *Alors, c'est vrai. **La traîtresse!** Morthal vous doit une fière chandelle.*

Так, например, оборот *traitorous bitch* был передан русскими локализаторами как *вероломная дрянь*, а французскими – *traîtresse* (фр. *предательница*). В другом примере оборот *drunken bastard* был передан русскими и французскими переводчиками сходным образом: *пьянь проклятая* и *espèce d'ivrogne* соответственно. Таким образом, в рамках тактики нейтрализации можно отметить использование грамматической трансформации замены частей речи при переводе оскорблений.

9) - *Hey, skeever **butt!***

- *Эй, злокрысья **морда!***

- *Hé, **face de ragnard!***

Также мы отмечаем тенденцию к смягчению оригинальной отрицательной коннотации как в русской, так и во французской локализациях. Например, лексема *butt* во всех рассмотренных случаях в русской локализации переводилась как *морда*, а во французской еще более мягко – как *face* (фр. *лицо*).

Примечательно, что лексемы *морда* и *face*, использованные при переводе примера, приведённого выше, передают суть оскорбительной реплики лучше, чем если бы оборот *someone's butt* был переведен буквально, хотя и передают информацию о части тела, название которой не было использовано в оригинальной реплике.

10) - *Now it's my turn, you **son of a bitch.***

- *Теперь моя очередь, **жалкое отродье.***

- *Maintenant c'est mon tour, **espèce d'ordure.***

Данный пример иллюстрирует использование тактики нейтрализации при переводе. Стоит отметить, что как русская, так и французская локализация в большинстве случаев передают суть оскорблений, однако в локализациях ни разу не была использована обценная лексика, присутствующая в оригинальной версии игры. Данный факт говорит об успешном использовании тактики нейтрализации без вреда для смысловой составляющей игровых реплик.

Нами были выявлены наиболее частотные переводы оскорблений. оборот *son of a bitch* переводился русскими локализаторами как *тварь* или *отродье*. Французскими локализаторами чаще всего использовался пейоративный оборот *espèce de* с существительным.

Лексема *bitch* обычно получала русский перевод *тварь* или *дрянь*, французские локализаторы либо опускали данную информацию совсем, либо пользовались лексемами *traître* (фр. *предатель*) и *chien* (фр. *собака*).

11) - *Hey! There you are, you **drunken bastard**. I did it, so pay up.*

- *Эй! Вот ты где, **пьянь проклятая**. Я все сделал, так что плати.*

- *Ah, vous voilà, **espèce d'ivrogne!** J'ai fait ce que vous m'avez demandé, maintenant payez-moi.*

Мы считаем данный случай использования тактики нейтрализации при переводе весьма успешным. Мы можем заметить, что прилагательное *drunken* в русской локализации было заменено существительным *пьянь*, а лексема *bastard* получила выражение в прилагательном *проклятый*.

Трансформация, произведенная французскими локализаторами, также иллюстрирует удачное использование тактики нейтрализации при переводе оскорбления. В упомянутом переводе произведена замена прилагательного *drunken* существительным *ivrogne* (фр. *пьяница*). Существительное *bastard* в локализации выражается в пейоративном обороте *espèce de*.

Оскорбление *bastard* в русской локализации чаще всего переводилось как *ублюдок*, *тварь* или *мерзавец*. Французские локализаторы снова

использовали лексему *chien*, упомянутый в анализе примера пейоративный оборот *espèce de* с существительным либо с французским аналогом – *bâtard*.

В целом нами было замечено, что в русской локализации хотя и используется тактика нейтрализации при переводе оскорблений, пейоративные лексемы имеют более негативную коннотацию по сравнению с таковыми во французском переводе.

Стоит отметить, что цензуре подвергались не только оскорбительные реплики, но и реплики, содержащие сомнительные языковые единицы.

12) - *I haven't been touched like that since I visited a certain **brothel** in the city of Sentinel...*

- *On ne m'a pas touché de cette manière depuis là fois où j'ai rendu visite à une certaine **maison** close de Sentinelle...*

Так, французские локализаторы использовали лексему *maison* (фр. дом) для перевода лексической единицы *brothel*. Русскими же локализаторам эта реплика была переведена буквально: с использованием русскоязычного аналога. Мы отмечаем, что в подобных случаях в русском переводе буквальный перевод и тактика компенсации использовались чаще, чем тактика нейтрализации.

Итак, применение тактики нейтрализации способствовало адекватному восприятию аудиовизуального продукта игроком. Мы выделили четыре группы случаев использования данной тактики русскими и французскими переводчиками: для сокращения времени звучания фразы; для устранения отсылок, непонятных реципиенту; для осуществления цензуры; для устранения оттенков смысла оригинала, которые можно или нужно было опустить в переводе.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Цель локализации игры – воссоздание игровой вселенной на языке игрока с учетом лингвокультурных особенностей.

Для осуществления данной цели локализаторами применялись четыре тактики: доместикация, форенизация, компенсация и нейтрализация. Выбранные тактики перевода адекватны поставленной цели.

1. При помощи тактик доместикации и форенизации, направленных на перевод внутриигрового текста с учетом специфики культур, были переведены топонимы, антропонимы, зоонимы и названия существ. Мы заключили, что в русской локализации 74% данных языковых единиц были переведены с помощью тактики доместикации, а остальные 26% с помощью тактики форенизации. Во французской локализации тактика доместикации использовалась чаще, чем в русской, а соотношение использованных тактик составило 89% и 11% соответственно.

2. Тактика компенсации, с помощью которой реализуются способы перевода, восстанавливающие смысловые элементы и стилистические особенности оригинального текста средствами языка локализации, применялась для восстановления оттенков смысла оригинала, перевода игры слов, «пасхалок» и шуток, а также для передачи характерных стилей речи и обеспечения иммерсивности внутриигрового текста. С помощью данной тактики было переведено 56% от общего числа проанализированных реплик в русской локализации и 59% во французской локализации.

3. Тактика нейтрализации позволяет реализовать способы перевода, сокращающие время звучания фразы, устраняющие непонятные иноязычному реципиенту отсылки, осуществляющие цензуру и устраняющие ненужные оттенки смысла оригинального текста. С использованием этой тактики было переведено 39% от общего числа рассмотренных реплик в русской локализации и 37% в французской локализациях.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью нашего исследования было изучение феномена локализации видеоигры и тактик, способствующих реализации стратегии локализации.

В первой главе мы рассмотрели определения понятия локализации, а также определили, что помимо переводческой деятельности процесс локализации включает в себя процесс адаптации аудиовизуального продукта для целевой аудитории. Мы выяснили, что локализация видеоигры требует от исполнителя особого внимания, поскольку игра сочетает в себе художественную и техническую составляющие.

Цель локализации была определена нами как воссоздание ощущений от игры в оригинале в её локализации. В рамках настоящей работы мы исследовали понятия стратегии и тактики перевода. Для исследования материала была определена переводческая стратегия локализации, в рамках которой мы выделили четыре тактики: доместикацию, форенизацию, компенсацию и нейтрализацию.

Во второй главе настоящей работы мы обратились к материалу нашего исследования, однопользовательской ролевой игре «The Elder Scrolls V: Skyrim» и рассмотрели ее локализации на русский и французский языки.

Количество проанализированного материала составило 413 реплик, 36 названий внутриигровых квестов, 183 антропонима, 79 названий видов существ (в т.ч. зоонимов), 166 топонимов.

Мы выявили использование вышеперечисленных тактик в обеих локализациях и заключили, что тактика доместикации получила более широкое применение, чем тактика форенизации. Однако стоит отметить, что в французской локализации тактика форенизации применялась реже, чем в русской. В русской локализации процент использования тактики доместикации составил 74%, тактика форенизации использовалась в 26% случаев. В французской локализации соотношение использованных тактик составило 89% и 11% соответственно.

Было замечено, что тактика компенсации использовалась чаще, чем тактика нейтрализации как русскими, так и французскими локализаторами, однако встречались и такие реплики, в которых присутствовала смесь упомянутых тактик. Глобальные цели использования тактик компенсации и нейтрализации можно определить как восстановление и устранение оттенков смысла соответственно.

Нами были выявлены случаи употребления тактики компенсации в переводе: восстановление оттенков смысла оригинала, перевод игры слов, «пасхалок» и шуток, передача характерных стилей речи, обеспечение иммерсивности внутриигрового текста.

Мы также выделили наиболее частые случаи использования тактики нейтрализации: для сокращения времени звучания фразы, для устранения непонятных иноязычному реципиенту отсылки, для осуществления цензуры и для устранения ненужные или неважных оттенков смысла оригинального текста.

Мы заключили, что соотношение тактик компенсации и нейтрализации для русской локализации составило 56% и 39% соответственно, для французской – 59% и 37% соответственно. В остальных случаях (5% для русской локализации и 4% для французской локализации) были использованы иные тактики, либо их нельзя было с уверенностью отнести ни к одной из исследуемых тактик.

В конце исследования мы можем заключить, что применение всех перечисленных тактик в большинстве случаев было обосновано и послужило для наиболее полного понимания игроком внутриигровых процессов и глубокого погружения в фэнтезийный мир игры.

Академический подход к исследованию локализации видеоигр находится на этапе формирования, поэтому каждая академическая работа, включающая исследования такого рода является важным опытом и вкладом во всю игровую индустрию. Анализ качества переводов может в

значительной степени улучшить последующие переводческие проекты в сфере локализации.

Мы рассчитываем, что наша работа может быть полезна в качестве обзора примера хорошо выполненной локализации. Мы также видим перспективы как в исследовании видеоигр, так и в исследовании процесса локализации в целом.

Перспектива же данного исследования заключается в изучении локализаций видеоигр, а также в исследовании влияния адекватности локализации на реципиента. Данные проведенного исследования также могут служить хорошей базой для проведения более крупных исследований локализаций популярных видеоигр.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеева И.С. Введение в переводоведение. М.: Академия, 2004. 352 с.
2. Алексеева И.С. Введение в переводоведение: учеб. пособие для студентов филол. и лингв. фак. вузов. М.: Академия, 2006. 346 с.
3. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе. Краснодар: Научный вестник Южного института менеджмента, 2018. №2. С. 82-86.
4. Ачкасов А.В. Индустрия локализации и подготовка переводчиков // Индустрия перевода, 2016. №1. С. 13-19
5. Бархударов Л. С. Язык и перевод. М.: Междунар. отношения, 1975. 240 с.
6. Болотина М.А., Кузьмина Е.В. Лексические проблемы перевода компьютерных игр [Электронный ресурс] // Калининград: Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. 2019. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskie-problemy-perevoda-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 15.01.2020).
7. Борисова С.В. Функциональная роль метафор в компьютерных играх // Кемерово: Вестник КемГУ. 2013. №4 (56) т. 2. с. 102-107
8. Гамбье И. Перевод и переводоведение на перекрёстке цифровых технологий // СПб: Вестник СПбГУ / пер. с англ. Т. Алексейцевой. 2016. Сер. 9. Вып. 4. с. 56-74
9. Деникин. А.А. В защиту видеоигр [Электронный ресурс]. 2013. URL: <http://gamestudies.ru/post/1785> (дата обращения: 15.01.2020).
10. Жабина Л.В. О переводе названий компьютерных игр (на материале английского и русского языков) // Язык и культура. Новосибирск, 2015. №19. С.77-81



11. Зеленова А.О. Лингвистические особенности локализации игрового ПО на примере игр «Half-Life 2» и «Homefront: The Revolution» от 101 компании «БУКА» // Филологический аспект. 2017. №4 (24). с. 59-64.

12. Зеленько К.Р. Культурная адаптация текстов при переводе на примере текстов компьютерных игр [Электронный ресурс] // Наука, образование и культура, 2017. URL: <https://scientificarticle.ru/images/PDF/2017/19/kulturnaya-adaptatsiya.pdf> (дата обращения: 22.12.2019).

13. Зеленько К. Р. Особенности перевода компьютерных игр с учетом специфики данного вида перевода [Электронный ресурс] // Научный журнал. 2017. №6-2 (19). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-perevoda-kompyuternyh-igr-s-uchetom-spetsifiki-dannogo-vida-perevoda> (дата обращения: 15.01.2020).

14. Зеленько К.Р. Перевод антропонимов в компьютерных играх на примере «World of Warcraft» // Научный журнал. 2017. №4 (17). С. 88-90

15. Иванова Е.А. Модель локализации компьютерных игр: типовые проблемы и их решения [Электронный ресурс] // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: сб. ст. по мат. LXXVIII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 6(78). URL: [https://sibac.info/archive/guman/6\(78\).pdf](https://sibac.info/archive/guman/6(78).pdf) (дата обращения: 26.01.2020).

16. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учебник. Москва: Высш. шк, 1990. 253 с.

17. Комиссаров В.Н. Общая теория перевода: учеб. пособие Москва, 1999. 136 с.

18. Комиссаров. В.Н. Современное переводоведение: учеб. пособие М.: ЭТС, 2002. 424 с.

19. Кудинова И.А. Особенности локализации имён собственных в компьютерных играх // Теория и практика современного научного знания. Проблемы. Прогнозы. Решения. 2017. С. 134-137

20. Моисеева. С.А. Глаголы восприятия французского и итальянского языков, контрастивное исследование // Лингвистические и методические аспекты преподавания иностранных языков: материалы междунар. науч.-практ. конф., Белгород, 19-20 нояб. 2007 г. / под ред. А.М. Аматава. Белгород: Изд-во БелГУ, 2007. С. 239-246

21. Мерлян С.Е. Ошибки перевода игрового контента (на примере серии игр Blizzard Entertainment) // Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых: в 3 ч. 2015. Томск: Изд-во ТПУ, 2015. ч. 1. С. 61-64

22. Мухаркина В.С. Исследование стратегии локализации видеоигр (на материале массовой многопользовательской ролевой онлайн игры “World of Warcraft”): дис. ... маг., Челябинск, 2017. 97 с.

23. Мьяльдзин А.Р. Перевод компьютерных игр как многоаспектный процесс // Язык: категории, функции, речевое действие. Материалы X юбилейной международной научной конференции к 75-летию Валерия Степановича Борисова. 2017. С. 178-181

24. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения [Электронный ресурс]. 2004. URL: <http://dtf.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения 03.01.2019).

25. Пырсигов А.С. Локализация программного обеспечения в аспекте лингвистики и переводоведения // Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых. Томск: Изд-во ТПУ, 2014. С. 207-215.

26. Роллингз Э., Моррис Д. Проектирование и архитектура игр: Пер. с англ. М.: Вильямс, 2006, 1038 с.

27. Сальникова Н.М. Индустрия компьютерных видеоигр как один из новейших сегментов рынка аудиовизуальной продукции в России. // М.: Вестник ГУУ. 2014. №5. С. 12-17

28. Сафронова А.П. Лексические проблемы перевода англоязычных мультиплатформенных ролевых компьютерных игр // Научный альманах. 2016. №11-3(25). С. 327-331
29. Сдобников В.В. Новые тенденции в переводоведении // Казанский вестник молодых учёных. 2018. №4 (7).
30. Сдобников Вадим Витальевич Стратегия перевода: общее определение // Вестник ИГЛУ. 2011. №1 (13). [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategiya-perevoda-obschee-opredelenie> (дата обращения: 22.12.2019).
31. Семенов А.Л. Современные информационные технологии и перевод: учеб. Пособие для студ. перевод. фак. высш. учеб. заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2008. 224 с.
32. Селиверстов В. Искусство компьютерной игры // Интелрос. Интеллектуальная Россия. [Электронный ресурс] URL: [http://www.intelros.ru/pdf/Kultivator/2012\\_4/11.pdf](http://www.intelros.ru/pdf/Kultivator/2012_4/11.pdf) (дата обращения: 22.12.2019).
33. Стрельницкая Е.В. Эмотивность и перевод (особенности языковой передачи эмоций при художественном переводе с английского языка на русский). дис. ... канд. филол. наук. М.. МГУ, 2010.
34. Супрун Э.О., Пелевина Н.Н. Перевод имён собственных как элемент локализации компьютерной игры // Философия и филология. Языковедение и иностранные языки в современном мире. [Электронный ресурс] URL: <http://www.sworld.com.ua/index.php/uk/philosophy-and-philology-415/linguistics-and-foreign-languages-in-the-world-today-415/26908-415-146> (дата обращения: 08.01.2020)
35. Таратин М., Марков С. Локализация приложений. Перевод и поддержка многоязычных приложений [Электронный ресурс] // RSDN Magazine. 2005. 3. С. 25-37.

URL: <http://rsdn.ru/article/mag/200503/SoftwareLocalization.xml> (дата обращения: 08.01.2020).

36. Финансовый словарь Финам. [Электронный ресурс] URL: <https://www.finam.ru/dictionary> (дата обращения 30.12.2019).

37. Часовский П.В. Семиотика «Easter eggs», или игровое начало в компьютерных играх // Вестник ЧелГУ. 2012. №36 (290). [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/semiotika-easter-eggs-ili-igrovoe-nachalo-v-kompyuternyh-igrah> (дата обращения: 30.01.2020).

38. Якунина В. Г., Шевченко Е.В. Лингвоиндустрия, локализация и перевод // Наука без границ. 2017. № 6(11). С. 16-20.

39. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games [Электронный ресурс] // The Journal of Specialised Translation 6. 2014. URL: [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php) (дата обращения: 09.01.2020)

40. Costales A.F. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization // Universidad de Oviedo (Spain). 2012. P. 390-404.

41. Esselink Bert. A Practical Guide to Localization. John Benjamins Publishing, 2000, 488 p.

42. Folkerts J. Video Games Walking the Fine Line Art and Entertainment // DiGRA Utrecht School of the Arts, 6(10). 2011.

43. Mangiron C. Localising Final Fantasy – Bringing fantasy to reality // LISA Newsletter Global Insider. 2006. 8(3). P. 3 – 14.

44. Mangiron C., O’Hagan M. Game localisation: unleashing imagination with ‘restricted’ translation // The Journal of Specialised Translation 6. 2006. P. 10 – 21.

45. Mergnac M. Les noms qui se terminent en -ard, 2014 [Электронный ресурс] URL: <https://www.lanouvellerepublique.fr/france-monde/les-noms-qui-se-terminent-en-ard> (дата обращения: 20.05.2020).

46. O’Hagan M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. [Электронный ресурс]. 2007.

URL: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf> (дата обращения: 11.01.2020)

47. Petrů J. Video game translation in the Czech Republic – from fan translation to professionalism [Электронный ресурс] // MUNI. Informační systém Masarykovy university, 2011. URL: [http://is.muni.cz/th/134766/ff\\_m/](http://is.muni.cz/th/134766/ff_m/) (дата обращения: 13.01.2020).

48. Рум А. Localization and Linguistics [Электронный ресурс]. 2001. URL: [https://www.researchgate.net/publication/228937630\\_Localization\\_and\\_Linguistics](https://www.researchgate.net/publication/228937630_Localization_and_Linguistics) (дата обращения: 22.01.2020).

49. Рум А. Exploring Translation Series. London and New York: Routledge, 2010. P. 120-142.

50. Sarapuk A. Connaissances culturelles et contextuelles dans la traduction lors du passage du polonais en français. Linguistique. Université Charles de Gaulle [Электронный ресурс] 2017. URL: <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01787764/document> (дата обращения: 21.05.2020).

51. Stajszczak T. The Role of Instructions in Video Games and Its Impact on Video-Game Translation // II International Conference on Translation and Accessibility in Video Games and Virtual Worlds, 2006. 1–30 p.

52. Venuti L. The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference. L.: Routledge, 1999. 210 p.

53. Who is LISA? [Электронный ресурс]. URL: <https://www.w3.org/International/O-LISA-intro.html> (дата обращения: 03.01.2020).

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра романских языков и прикладной лингвистики  
45.03.02 Лингвистика

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой РЯиПЛ

 А.В. Колмогорова

« 05 »  2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА  
ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ  
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ  
(на материале игры The Elder Scrolls V: Skyrim)

Выпускник



А.С. Шашко

Научный руководитель



канд. филол. наук,  
доц. Е.Ч. Дахалаева

Нормоконтролер



В.В. Ефимова

Красноярск 2020