

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

Военно-инженерный институт
Цикл лингвистического и информационного обеспечения
45.05.01 «Перевод и переводоведение»

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой РЯиПЛ
_____ А.В. Колмогорова
«____» _____ 2021 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
**ЛОКАЛИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ КАК ВИД ПЕРЕВОДА
(НА МАТЕРИАЛЕ ИГРЫ «DETROIT: BECOME HUMAN»**

Выпускник С.Г. Коллей

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

Нормоконтролер В.В. Ефимова

Красноярск 2021

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ К ИЗУЧЕНИЮ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГРЫ КАК АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ЖАНРА.....	7
1.1. Видеоигра как многоаспектный объект исследования	7
1.2. Понятие «локализация» в игровой индустрии и в переводческой деятельности.....	13
1.2.1. Из истории термина «локализация»	13
1.2.2. Широкое и узкое понимание термина «локализация»	15
1.2.3. Корреляция понятий «перевод» и «локализация».....	17
1.3. Переводческие трансформации в рамках локализации видеоигры.....	23
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	29
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ПЕРЕВОДЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ИГРЫ DETROIT: BECOME HUMAN	30
2.1. Компьютерная игра «Detroit: become human» как коммерческий продукт.....	30
2.2. Лингвостилистические характеристики текста компьютерной игры «Detroit: become human»	32
2.3. Переводческие трансформации на лексическом уровне	37
2.4. Особенности переводов текстов компьютерной игры «Detroit: become human» с английского и французского языков на русский	44
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	63
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	65
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	67

ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день видеоигровая индустрия является одним из самых быстроразвивающихся видов медиа. Видеоигры представляют собой крупное социокультурное явление в области развлечений. В течение нескольких десятков лет видеоигры получили стремительное развитие и сформировали определенную культурную базу. Как и любой популярный феномен в сфере культуры, они стали объектом многих научных исследований. Основными направлениями изучения видеоигр можно назвать прикладное, изучающее разработку игр и их локализацию, способствующую их распространению по всему миру, и теоретическое, исследующее влияние игр на человека и его жизнь.

В основном, локализацией видеоигрового контента занимаются специальные агентства, ставящие перед собой задачу воссоздать ту или иную игровую вселенную на языке перевода, адаптируя текст и учитывая те или иные особенности культуры целевой аудитории.

Все виды деятельности, связанные с переводом и распространением игрового контента как в России, так и за ее пределами, часто становятся предметом обсуждения в рамках игровых сообществ. Для проведения дискуссий на тему локализации той или иной игры пользователи создают специальные форумы, где они могут высказать свое мнение и оценить качество локализованных продуктов. Кроме того, варианты локализации всесторонне обсуждаются в игровых средствах массовой информации, таких как PlayGround.ru или Игromания.

Данное исследование посвящено анализу трансформаций, использованных переводчиками-локализаторами при переводе текста популярной однопользовательской игры «Detroit: become human» с английского языка для русскоязычного и франкоязычного игровых сообществ.

Актуальность данной работы заключается в том, что благодаря стремительному развитию игровой индустрии на сегодняшний день различные аспекты локализации зачастую становятся объектами лингвистических исследований. Однако сравнительный анализ локализации игр в паре языков «Русский-Французский» еще не в полной мере разработан с позиций научного подхода к переводу.

Теоретической базой исследования послужили работы в области перевода (труды В.Н. Комиссарова, Л.С. Бархударова, И.С. Алексеевой, Я.И. Рецкера, А.В. Федорова); в области локализации видеоигр (труды А. Пашутиной, К.Р. Зеленько, Альберто Косталеса, Берта Эсселинка, Мигеля Берналь-Мерино, Минако О’Хейген, Энтони Пима и других).

Объектом исследования являются лингвистические средства, оформляющие механизмы локализации.

Предметом исследования являются переводческие трансформации, используемые в рамках локализации видеоигры с английского языка на русский и французский языки.

В качестве **материала** исследования были выбраны тексты меню и внутриигровые тексты игры «Detroit: become human». В исследовании рассматривается корпус текстов меню и диалогов видеоигры на языке оригинала (английском) и языках локализации (французский, русский).

Количество проанализированного материала составило 86 интерактивных элементов меню, 436 реплик персонажей, 187 имен собственных.

Целью работы является выявление переводческих трансформаций, способствующих эффективной адаптации конечного продукта в процессе локализации видеоигры «Detroit: become human».

Для достижения этой цели нами были поставлены следующие **задачи**:

1. Раскрыть понятие видеоигры;

2. Дать определение понятию «локализация» и выделить особенности локализации в сравнении с переводом;
3. Определить особенности локализации и перевода в игровой сфере;
4. Провести анализ игры «Detroit: become human» как коммерческого продукта;
5. Определить лингвостилистические характеристики текста компьютерной игры «Detroit: become human»;
6. Выявить переводческие решения на лексическом уровне;
7. Проанализировать корпус текстов меню и диалогов видеоигры и определить способы реализации различных трансформаций при переводе.

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) переводческий анализ;
- 6) метод лингвостилистической интерпретации.

Научная новизна работы обусловлена тем, что на материале игры «Detroit: become human» еще не проводилось подобных исследований.

Практическая значимость. Результаты исследования могут внести определенный вклад в практическую деятельность переводчиков в области локализации, а также могут использоваться при написании курсовых и выпускных квалификационных работ.

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

Работа состоит из введения, двух глав и заключения и списка использованной литературы.

В первой главе изучается понятие языковой локализации, ее соотношение с понятием «перевод», понятие видеоигры, лингвистические

трудности локализации видеоигры.

Во второй главе проводится сопоставительный анализ перевода на лексическом уровне, текстов меню и диалогов игры и её локализации с английского языка на русский и французский языки. В результате анализа обобщаются наиболее распространенные переводческие решения. Выводы по главам представляют краткое обобщение материала каждого раздела.

В заключении подводятся итоги работы, формулируются выводы обобщающего характера, намечается перспектива дальнейшего исследования.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ К ИЗУЧЕНИЮ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГРЫ КАК АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ЖАНРА

1.1. Видеоигра как многоаспектный объект исследования

На сегодняшний день в таких областях науки, как психология, лингвистика, информатика, физиология, нарратология и во многих других активно ведутся исследования, связанные с видеоиграми. Исследования в данном направлении в рамках современной культуры и науки зародились относительно недавно – в 2001 г., в момент появления на свет первого номера международного онлайн-журнала Game Studies. Норвежский исследователь Эспен Арсет писал об этом событии так: «Вполне возможно, компьютерные игры впервые стали всерьёз рассматриваться учеными как область культуры, значимость которой сложно переоценить» [Aarseth, 2016: 4].

Ряд исследователей пытаются определить видеоигру как особый вид искусства, наряду с архитектурой, музыкой, театром и кино [Сальникова, 2014]. Так, некоторые авторы определяют видеоигры 10-м видом искусства.

При этом некоторые разработчики видеоигр классифицируют видеоигру как «интерактивное искусство», поскольку пользователь игры принимает активное участие в самом игровом процессе, а не просто наблюдает за происходящим [Folkerts, 2011: 6].

Принципы лингвистического анализа видеоигр нельзя назвать окончательно сформировавшимися, несмотря на то что интерес к данной сфере как к объекту научного исследования растет с каждым днем. По словам американского исследователя Дж. Вурхиза, «анахроничностью письма, старейшей формы передачи информации, и неестественностью его появления в настолько новой информационной среде» [Voorhees, 2012: 4] можно объяснить факт изначального недостатка внимания к видеоиграм в данной области. Однако в последние годы в рамках науки о языке

значительно возрос интерес к языковым и речевым составляющим видеоигровой индустрии, а также к совокупности ее лингвистических и паралингвистических компонентов.

Одним из первых научных трудов, связанных с рассмотрением языка в видеоиграх можно считать монографию британского лингвиста А. Энсслин «Язык игр» (The Language of Gaming), опубликованную в 2012 г. В данной работе упоминается определение игры, предложенное Дж. Джулем: «система правил с изменяемым и измеряемым результатом, в которой различным результатам соответствуют различные значения, игрок прилагает усилия для достижения определённого результата, игрок является эмоционально привязанным к результату, а последствия данной деятельности являются договорными» [Juul, 2005: 36]. Данная дефиниция очень обширная, т.к. включает в себя не только видеоигры, но и традиционные игровые формы. Поэтому рассмотрим ряд других определений.

Научно-технический энциклопедический словарь определяет видеоигру, как «игру с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой» [Научно-технический энциклопедический словарь, 2005]. Известный геймдизайнер Гонсало Фраска в статье под названием «Rethinking agency and immersion: videogames as means of consciousness-raising» определяет термин «videogame» как: «развлекательное программное обеспечение, использующее любую электронную платформу [...], рассчитанную на одного или нескольких игроков в реальном мире или посредством сетевого соединения» [Maroto, 2001: 14]. Согласно А.А. Деникину, видеоигра рассматривается, как 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].

Поскольку основным объектом нашего исследования является текстовая составляющая видеоигр, мы будем опираться на определение видеоигры, данное А. Энсслин: **любая форма программного обеспечения развлекательного характера, содержащей текстовые или графические элементы, предназначеннной для любой электронной платформы** [Ensslin, 2012: 31].

Определив понятие «видеоигра», обратимся к классификациям видеоигр. Существует множество подобных типологий, в основу которых положены разнообразные критерии.

Прежде всего, отметим, что анализ дискурса в видеоиграх может проводиться на двух уровнях: микроуровне, где анализируются грамматические, лексические и фонетические особенности отдельных единиц и их сочетаний, и на макроуровне, где рассматриваются жанровые особенности текстов.

Микроуровень дискурса видеоигр включает в себя разнообразные лексические единицы, используемые представителями игровых сообществ. Примерами подобных единиц могут быть акронимы (World of Warcraft – WoW), функциональные переносы (boss, tank) и др.

Наличие множества кратких лексических единиц, возможно, является следствием общей тенденции дискурса видеоигр к синхронной коммуникации: «стремительное развитие мультимедийных технологий в последние два десятилетия обусловило высочайшую скорость прохождения информации, что оказало и продолжает оказывать огромное влияние на особенности восприятия информации пользователем XXI века» [Ионина, 2010: 33]. В текстовых элементах видеоигр также можно найти аллюзии на прецедентные явления, которые «вмещают в себя знания о многоаспектных явлениях и ситуациях, кодируют информацию о них» [Чуприна, 2014: 71].

Основными единицами анализа дискурса видеоигр на **макроуровне**

являются жанры текста, определяемые как «типы дискурса, используемые в определённых контекстах, <...> имеющие чётко выраженные и узнаваемые нормы организации и структуры, а также определённые коммуникативные функции» [Ensslin, 2012: 51]. Поскольку в видеоиграх часто сочетаются несколько жанров, предлагается рассматривать их как составляющие жанровой экологии игры, то есть «совокупности часто используемых вместе жанров текста» [Ensslin, 2012: 50].

Жанровую экологию абсолютного большинства видеоигр составляют логотипы, правила игры, титры, меню и другие специфические жанры текста. Наличие всей этой совокупности дает основание для рассмотрения интертекстуальности и интермедиальности в дискурсе видеоигр. **Интертекстуальность** подразумевает наличие «прямых или косвенных отсылок к другим литературным или нелитературным текстам» [Ensslin, 2012: 53], а **интермедиальность** понимается как «воссоздание эстетических условностей определённой информационной среды в рамках другой среды, предполагающее перенос присущих ей эстетических и технологических особенностей» [Ensslin, 2012: 53]. Кроме того, еще одним не менее важным понятием, введенным французским нарратологом Ж. Женеттом, является паратекст, объясняемый им как «то, что позволяет тексту стать книгой и в таком виде предстать перед её читателями и обществом в целом» [Genette, 1997: 15]. В дискурсе видеоигр паратексты становятся «текстами, которые окружают игру и относятся к ней как к первоисточнику» [Ensslin, 2012: 20]. Паратекстами в видеоиграх являются рецензии, системные требования, название игры и др.

При проведении нашего исследования мы ориентируемся не только на микроуровень, но и на макроуровень, на классификацию игр по жанрам, так как жанр влияет как на стилистическую окраску исходного текста, так и на сам процесс перевода.

При первичном отборе материала для лингвистического анализа

видеоигр, важными являются следующие метатипы игр: эмергентные игры (*games of emergence*) и прогрессивные игры (*games of progression*) [Juul, 2002]. Эмергентность – это «первичная игровая структура, в которой игра определяется небольшим количеством правил, которые комбинируются и производят большое количество игровых вариаций, для преодоления которых игроки потом конструируют стратегии» [Juul, 2002: 14]. В прогрессивных играх «игроку для достижения результата необходимо совершить определённые действия в заранее заданной последовательности» [Juul, 2002: 15]. Такое разделение в рамках видеоигр является основополагающим при отборе материала, так как прогрессивность, подразумевающая выполнение определенных действий в заранее заданной последовательности, предоставляет разработчикам большую свободу действий при проработке игрового мира, а значит и при составлении внутриигровых текстов. Отсюда следует, что игры прогрессивного типа будут иметь больший объем текстовых материалов, в отличие от игр эмергентного типа.

Наиболее типичные жанровые формы игр – это:

- экшн (*action*) – игры, которые в основном переполнены боевыми сценами и обладают динамичным сюжетом. Среди них можно выделить шутеры от первого и третьего лица, 3D шутеры, файтинги, где основной упор делается на рукопашные схватки;
- ролевые игры (*role-playing game/RPG*) – игры с полноценным литературным сюжетом, где игрок сам исследует созданный для него игровой мир и написанный для него сюжет. Данный жанр обладает такими поджанрами, как Hack'n'Slash RPG, true RPG, JRPG и Action RPG. Отдельно можно выделить такой жанр, как пошаговая RPGД;
- стратегии (*strategy*) – игры, где основными инструментами игрока являются планирование и стратегическое мышление. Игрок здесь является командиром отряда и управляет сразу несколькими персонажами. Стратегии

можно разделить согласно схеме игры (карточные или пошаговые) и масштабу игрового процесса (игровые стратегии и варгеймы);

- аркады (arcade game) – игры с интенсивным игровым процессом, но короткой продолжительностью;
- головоломки (puzzle) – видеоигры, где цель заключается в решении логических задач, требующих от игрока проявления логики и стратегии;
- симуляторы (simulator) – игры, симулирующие управление процессом из реальной жизни;
- приключения (adventure) – игра, основной целью которой является повествование, где игрок продвигается по сюжету, взаимодействуя с игровым миром, применяя предметы, общаясь с персонажами и решая различные головоломки. В этом жанре выделяются такие поджанры как: приключенческие боевики, текстовые приключенческие игры, графические тексты;
- традиционные и настольные – компьютерные воплощения настольных игр (шахматы, шашки, монополия и т.д.);
- текстовые (interactive fiction) – игры, где общение с игроком реализовано с помощью текстовой информации;
- музыкальные игры — игры, требующие от игрока чувства ритма, а основным элементом является музыка [Rouse, 2001].

Исследуемая нами игра относится к приключенческому жанру.

Итак, видеоигры разделяются на большое количество жанров, по-своему уникальных. Однако возможно выделить некоторые элементы, характерные всем видеоиграм, независимо от их жанра. Дж. Джуль относит к таким элементам правила игры, задачи, программно-аппаратный интерфейс и механизмы обратной связи.

Рассматривая язык в видеоиграх, Э. Арсет предлагает анализировать его в рамках дискурса видеоигр, включающего следующие компоненты:

- язык, используемый игроками в различных информационных средах

и на различных коммуникационных платформах для описания игр и игрового процесса;

- язык, используемый профессионалами игровой индустрии, такими как дизайнеры и разработчики, для описания игр и игрового процесса;
- язык, используемый журналистами, политиками, родителями, активистами и другими представителями медиа-индустрии для описания игр и игрового процесса;
- язык, используемый в играх и являющийся частью их пользовательского интерфейса, диалогов, инструкций и повествования;
- язык, используемый в игровых руководствах, аннотациях, рекламе и других «перитекстах» [Ensslin, 2012: 6].

В данной работе мы будем делать акцент на язык, использующийся в текстах меню и диалогах персонажей видеоигры.

Таким образом, видеоигры являются огромным источником для лингвистических исследований, проводя которые необходимо рассматривать специфику их дискурсивных явлений, относящихся к сфере компьютерной коммуникации. Монография А. Энсслин «Язык игр», затрагивающая тему лингвистических исследований видеоигр, может по праву считаться основополагающим исследованием в этой области лингвистики. Кроме того, лингвистический анализ видеоигр может определить их место в человеческой культуре.

1.2. Понятие «локализация» в игровой индустрии и в переводческой деятельности

1.2.1. Из истории термина «локализация»

Рассмотрим специфику многозначного понятия «локализация», используемого в самых разных сферах человеческой деятельности. Обратимся к истории возникновения локализации как явления.

Видеоигры занимают самый большой сегмент на мировом рынке цифрового контента [Зеленова, 2017] и воспринимаются некоторыми

исследователями как жанр или поджанр 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» [Сафонова, 2016: 329].

Несмотря на то, что термин «локализация» уже получил некоторое лингвофилософское обоснование, теоретический его статус еще не определен достаточно четко [Чистова, 2020].

Так, Э. Пим отмечает, что локализация появилась для того, чтобы решать экономические задачи. Наряду с другими приемами и стратегиями локализация, в первую очередь, направлена на то, чтобы распространять тот или иной продукт по всему миру посредством представления информации на языке целевой аудитории.

В конце 1970-х – начале 1980-х годов будущий цифровой гигант Microsoft лишь начинают создание программного обеспечения для компьютерного рынка стран Северной Америки, позднее переводя его на основные европейские языки (французский, немецкий, испанский). Однако из-за развития технологий, иностранных рынков, появления Интернета и роста экономического влияния компании простой перевод продуктов Microsoft становится затратным и перестает соответствовать требованиям рынка. Компания приходит 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. Благодаря этому, расширился круг специалистов, работавших над развитием и разработкой

программного обеспечения: инженеров-разработчиков, специалистов по телекоммуникациям, переводчиков, терминологов и маркетологов. В данном подходе к разработке программного обеспечения переводчики и перевод становятся частью целого процесса, который получает название локализация [Пырсиков, 2014].

Согласно финансовому словарю, помимо представленных нами ранее определений термина «локализация», он может означать «переработку существующего программного продукта с целью использования его в странах с другим языком». Кроме того, он может означать «перевод документации и пользовательского интерфейса, изменение методик расчетов, а также некоторую переработку программ» [Финансовый словарь, 2020].

Организация LISA (Localization International Standards Association) дает следующее определение исследуемому нами термину: «Локализация представляет собой совокупность процессов по лингвистической и культурной адаптации программного продукта, предназначенного для использования пользователем определенного локаля»[Пырсиков, 2014: 215].

В этом случае локаль (от англ. – local) имеет значение особой системы параметров и предустановок (набор символов, язык пользователя, часовой пояс и др.), специфичных для определенной страны / региона и языка [Таратин, Марков, 2005: 35].

1.2.2. Широкое и узкое понимание термина «локализация»

Термин «локализация» может рассматриваться как в рамках видеоигровой индустрии, так и в любой области, связанной с переводом.

Согласно Международной ассоциации стандартизации в области локализации (The Localization International Standards Association – 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: 6].

Главной задачей локализации является максимально эффективная

интерпретация информации о продукте на языке целевой аудитории, что способствует более успешным продажам данного продукта на локальных рынках [Батюкова, 2011: 45]. Подтверждая эти слова, Е.В. Медведева утверждает: «эквивалентный перевод без учета национально-культурной специфики целевой аудитории (несоответствие фоновых знаний адресанта и адресатов), в свою очередь вызывает у потребителей непонимание и в итоге неприятие рекламируемого продукта» [Медведева, 2003: 26].

В теории перевода термин «локализация» очень часто сравнивается с термином «доместикация», который подразумевает ориентацию переводчика на нормы и культуру принимающего языка [Venuti, 1995]. Суть доместикации заключается в доведении переведенного текста до максимальной понятности, доступности и стилистической близости по отношению к читателю. Максимальное приближение языка оригинала к языку перевода. Данная стратегия осуществляется в «снятии языковых, стилистических и прочих указаний на «иностранный» характер текста», например, за счёт замены инокультурных реалий функциональными аналогами, использования принятых в переводящей культуре стандартов и единиц измерений и т.д. Однако доместикация есть всего лишь стратегия процесса локализации [Масленникова, 2014: 157].

Исходя из определения Е.М. Масленниковой, локализация ассоциируется, с одной стороны, с переводом, с другой, с адаптацией.

Адаптацией игрового продукта можно считать различные изменения, которые претерпевает продукт для наиболее полноценной ассимиляции в культуре-реципиенте.

Кроме того, в отечественной лингвистике термин «локализация» ставится в один ряд с такими терминами, как «глобализация» и «интернационализация». Для того, чтобы иметь более полное представление о взаимосвязи этих терминов, приведем их определения.

«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: 129].

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

Глобализация определяется как «процесс придания продукту такого вида, который позволит предлагать его к продаже в другие страны» [Якунина, Шевченко, 2017: 17]. Основополагающим принципом такого подхода является стандартизация.

Однозначного подхода к определению локализации нет и в зарубежной теории перевода. Согласно описанию Минако Охагана, локализация – «преемник переводоведения, но с большим упором на технологизацию» [O'Hagan, 2007]. По данным исследований XXI века, информационные технологии и инженерия с широким внедрением переводческих технологий внесли гораздо больший теоретический вклад в развитие науки, чем системы машинного перевода [O'Hagan, 2007].

Итак, в широком смысле локализация означает всестороннюю адаптацию того или иного продукта, подразумевающую обязательное использование различных переводческих подходов. Локализация является некоей совокупностью процессов адаптации, глобализации, доместикации, интернационализации. Результатом же комбинирования и взаимодействия этих процессов является полностью ассимилированный в той или иной культуре продукт, удовлетворяющий культурные ожидания народов-реципиентов.

1.2.3. Корреляция понятий «перевод» и «локализация»

Если речь идет о переводе в игровой индустрии, то термин

«локализация» неизменным образом конкурирует с понятием «перевод», приобретая то более **широкое**, то более **узкое** значение. Для начала определим, что такое перевод.

Переводом можно назвать «любой 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 лингвист И.С. Алексеева определяет перевод, как «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].

В.Н. Комиссаров, в своих научных исследованиях утверждал, что перевод – это «языковое посредничество, ориентированное на иноязычный оригинал, рассматривающееся как иноязычная форма существования сообщения, содержащегося в оригинале» [Комиссаров, 1990: 40].

Теперь обратимся к определениям локализации в игровой индустрии.

Изначально локализация понималась довольно узко, как «перевод вербальных элементов, интегрированных, например, в видеоряд или пользовательский интерфейс» [Якунина, Шевченко, 2017: 17].

Известный лингвист Б. Эсселинк определяет перевод как процесс «преобразования письменного или устного текста одного языка в другой» [Иванова; цит. по: Esselink, 2000: 130]. При этом он утверждает, что локализация – это более широкий, чем перевод процесс, включающий в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности, где данный продукт будет использоваться и продаваться» [Иванова; цит. по: Esselink, 2000:131].

Из этого можно сделать вывод, что Б. Эсселинк не приравнивает понятия «локализация» и «перевод», поскольку считает перевод неотъемлемой частью локализации [Рут, 2001].

Приведем еще некоторые определения, в которых локализация понимается в широком смысле.

Так, по словам М. Мосина, локализация – это процесс, заключающийся в полной адаптации текстосодержащих элементов, включая текстовое программное обеспечение, графический контент, технические настройки [Мосин, 2015]. Отличительной чертой локализации от перевода является полное преобразование видеоигры для того, чтобы она соответствовала целевой стране и ее языку в лингвистическом, юридическом, культурном и техническом плане.

Отечественный лингвист С.Е. Мерлян, хотя и определяет локализацию как разновидность переводческой деятельности, но также дает широкую дефиницию этому явлению как культурной и лингвистической адаптации продукта в сфере информатики, кибернетики и смежных с ними наук» [Мерлян; цит. по: Жабина, 2015].

Отметим, что определения С.Е. Мерляна и Э. Пима являются наиболее полными и точными, поскольку отражают все три области, представленные Ивом Гамбье: культурную, техническую и лингвистическую [Гамбье, 2016: 58].

В статье «Локализация как разновидность переводческой деятельности: лингвистические, технологические, психологические аспекты» Н. Молчанова и Е. Михайлова выделяют три уровня локализации:

1. Обеспечение поддержки языка и национальных стандартов, которое является необходимым минимумом для того, чтобы программа могла выполнять свои функции в другой стране (вывод на экран символов языка, ввод текста, алфавитная сортировка, строковые операции и т. д.)
2. Перевод текстов в интерфейсе программы на целевой язык.

3. Тонкая настройка под целевую страну (работа со словоформами, дополнительные стандарты, не влияющие на основную функциональность программы, учёт национального менталитета и т.д.) [Молчанова, Михайлова, 2010].

Процесс локализации довольно сложен по своему составу. Он состоит из непосредственного перевода с языка оригинала на целевой язык, изменений художественных средств игры, перезаписи аудиофайлов, изменения программного обеспечения, подстраивание отдельных элементов игры под культурные особенности определенного района, добавления дополнительных участков для перемещения вырезанного контента [Молчанова, Михайлова, 2010].

В статье М. А. Болотиной и Е.В. Кузьминой говорится о проблемах перевода текстовой составляющей компьютерных игр. Столкнувшись с той или иной проблемой, переводчик должен всегда сначала решить, какую лексическую трансформацию ему использовать, а лишь потом думать о том, как лучше ассимилировать текст [Болотина, Кузьмина, 2019].

Итак, разграничить понятия «перевод» и «локализация» весьма затруднительно, и мнения по поводу того, как соотносить эти компоненты, разнятся. Исходя из всего вышесказанного, перевод можно назвать лингвистическим компонентом локализации.

В рамках переводоведения проблема ставится так: локализация – «это перевод в широком смысле слова. Акт локализации фактически является актом перевода» [Ачкасов, 2016: 16]. Под таким углом локализация является лишь одним из ответвлений перевода, которую усложняет техническая составляющая. Однако если смотреть на локализацию как на процесс, то перевод будет являться лишь ее компонентом, а не чем-то отдельным.

В.В. Сдобников считает, что нельзя отделять «истинный перевод» от культурной адаптации, поскольку он производится на границах двух культур. Из этого он делает вывод, что различия между понятиями «локализация» и

«перевод» прозрачны и незначительны [Сдобников, 2018: 76].

М. Бернал-Мерино говорит, что локализация подразумевает не только перевод текста, но и некоторые побочные действия, как, например, изменение музыкальной темы компьютерной игры при переносе на иностранный рынок [Bernal-Merino, 2006].

К.Р. Зеленько в статье под названием «Особенности перевода компьютерных игр с учетом специфики данного вида перевода» говорит о том, что в тексте игры некоторые слова, персонажи или предметы могут быть выражены переменными, а в предоставленном для перевода тексте могут наблюдаться спецсимволы или символы для переноса строки. Сложность же локализации в данном случае заключается в том, что предложения с подобными символами или переменными необходимо строить особым образом с учетом того, что данная переменная может измениться, и слово, ее отображающее, должно быть так размещено в предложении, чтобы при его изменении не пострадал смысл высказывания. Из-за этого при локализации игры на русский язык, перевод может быть осложнен такими факторами, как элементы русской грамматики (род, падеж).

Не менее важным фактором для переводчика является нелинейность сюжета. Некоторые игры, по типу Heavy Rain или Beyond Two Souls от компании Quantic Dream позволяют лишь ненамного отклониться от основного сюжета, однако другие, как например The Witcher 3: Wild Hunt от CD Project Red, дают игроку полную свободу действий в прохождении, наделяя каждое его действие последствиями, способными изменить концовку игры. Для перевода это имеет большое значение, поскольку некоторая информация на ранней стадии игры, может иметь смысл в нескольких разных контекстах [Зеленько, 2017].

При переводе игр в жанре фэнтези работа локализатора осложняется также и авторскими неологизмами, представляющими собой вымышленные расы, названия животных, предметы и явления [Зеленько, 2017]. Помимо

этого, в играх (особенно жанра RPG) встречаются игра слов, реалии, метафоры, влияющие на смысл текста [Мяльдзин, 2017].

Отметим, что во многих современных играх присутствует возможность выбора пола главного героя, поэтому в таких языках, как русский, все упоминания о том или ином персонаже должны быть отображены грамматически. В большинстве современных крупнобюджетных проектов локализация осуществляется посредством создания двух звуковых дорожек – мужской и женской. Однако, когда это сделать невозможно, переводчикам приходится избегать слов, так или иначе указывающих на пол говорящего [Зеленько, 2017].

Кроме того, в играх распространено такое явление, которое на игровом сленге обозначается как «пасхалка» (от англ. Easter egg – пасхальное яйцо). Это небольшое послание в игре или программном обеспечении, засекреченное разработчиками. В основном «пасхалки» являются ссылками к какому-то литературному или художественному произведению или же к другой игре. Известно, что Ч. Пирс теоретически осмыслил, а Ч. Моррис развил разделение семиотики на три части: семантику, синтаксику, прагматику. В «пасхальных яйцах» представлены все три аспекта знака, однако ведущей в них, вероятно, является прагматическая сторона. Синтаксика и семантика «пасхалок» занимают, соответственно, второе и третье места по значимости [Часовский, 2012].

Исходя из этого, можно сделать вывод, что локализация не может существовать без перевода, так как именно перевод является основным инструментом интерпретации содержимого видеоигры или программного обеспечения.

Локализация, помимо прочего, может рассматриваться как стратегия перевода. В своей диссертации «Исследование стратегии локализации» В.С. Мухаркина утверждает, что локализация может быть не только процессом и результатом адаптации игры для определенной культуры, но и стратегией

перевода, в рамках которой также можно выделить разные тактики, такие как:

- доместикация и форенизация;
- нулевой перевод;
- транскреация («креативная адаптация маркетингового, коммерческого или рекламного продукта средствами языка перевода» [Малёнова, 2016: 237].);
- дословный перевод;
- принцип лояльности – учет переводчиком культурно специфических норм и условий перевода с ориентацией на участников взаимодействия [Лядова, Кушнина, 2015: 7];
- компенсация;
- цензура [Мухаркина, 2017].

Помимо вышеописанных тактик локализаторами также используются создание авторского неологизма, функциональная замена, описательный перевод [Кудинова, 2017].

Из всего вышеописанного можно сделать вывод, что разграничивать понятия «перевод» и «локализация» необходимо, хотя и очень сложно. В широком смысле термин «локализация» превалирует над термином «перевод». Однако в специализированной среде важно понимать, что при изучении локализации как сложного переводческого процесса не стоит обособлять термин «перевод», а стоит воспринимать его как один из важнейших и неотъемлемых инструментов процесса локализации.

В рамках данного исследования мы будем понимать локализацию как процесс всесторонней адаптации игрового продукта, включающий в себя адаптацию как текстовых элементов, так и графического контента игры.

1.3. Переводческие трансформации в рамках локализации видеоигры

При локализации компьютерных игр важно уделять огромное внимание

различным деталям, пренебрежение которым может стать «сигналом игрокам, что как разработчик, так и издатель не заинтересованы в своей целевой аудитории настолько, чтобы вкладывать деньги в качественную локализацию» [Esselin, 2000: 192]. Пренебрежительное отношение к подобным аспектам может впоследствии значительным образом снизить продажи локализованного игрового продукта, поскольку известно, что благодаря социальным сетям и специализированным игровым сайтам информация о качестве той или иной игры распространяется мгновенно.

Наиважнейшими аспектами локализации, согласно А. Пашутиной являются [Пашутина, 2005]:

- культурные ценности и ожидания аудитории.

Мировая политическая обстановка, история, национальность, религия и система моральных ценностей сильно влияют на мнение игроков разных стран [36]. Так, некоторые вещи могут толерантно встретить в одной стране, но подвергнуться цензуре или запрету в другой. Примером этому может служить игра «Wolfenstein 2», в которой для выпуска в Германии пришлось заменить обращение «mein führer» на «meinkanzler» [Ziv, 2017].

Юмор также является культурно специфичным объектом локализации. При переводе идиом, в которых выражается юмор, локализаторы должны учитывать все мельчайшие детали, подбирать синонимичные идиомы, существующие в целевом языке, иными словами сделать все, чтобы игра продавалась в большем количестве стран [Costales, 2011].

- стратегии культурной адаптации видеоигр.

Согласно утверждению С.Г. Тер-Минасовой о том, что «родная культура – это и щит, охраняющий национальное своеобразие народа, и глухой забор, отгораживающий от других народов и культур. Весь мир делится таким образом на своих, объединенных языком и культурой людей и на чужих, не знающих языка и культуры» [Тер- Минасова, 2000: 18]. Так, можно сделать вывод о том, что качество локализации напрямую влияет на

восприятие игры в той или иной стране.

Из этого следует, что для достижения наилучшего результата в культуре-реципиенте, локализатору необходимо не только быть осведомленным о законодательстве и культурной обстановке в своей и принимающей стране, но и зачастую иметь доступ к компьютерным технологиям, позволяющим адаптировать графический контент.

В данном случае перевод усложняется тем, что от локализатора требуется не только перевод непосредственно внутриигрового текста (реплик героев, субтитров), но и различных файлов с инструкциями, руководств и пользовательского интерфейса. Для более точного перевода подобных единиц перевода потребуются знания из различных областей. Кроме того, локализатору необходимо погружаться в серии игр целиком для того, чтобы корректно переводить отсылки к другим играм или к различным частям серии.

Согласно A.F. Costales выделяются следующие стратегии для достижения наилучшего восприятия в культуре-реципиенте [Costales, 2012]:

- прагматическая адаптация текста.

Прагматической адаптацией текста является внесение определенных поправок на социально-культурные, психологические и иные различия между получателями оригинального и переводного текста [Комиссаров, 2002: 272].

При данном подходе локализатор может оставлять пояснительную информацию или убирать излишнюю информацию и интерпретировать текст-исходник для того, чтобы донести до реципиента эмоциональное воздействие, которое изначально сопоставлялось с оригиналом.

Данная стратегия применяется чаще всего в тех играх, где упор делается на сюжет и нарративную составляющую [Costales, 2012].

- дословный перевод.

Данная стратегия является основной при переводе названий

спортивных игр и различных симуляторов транспорта. Подобные игры переполнены различными названиями или терминами, присущими сферам данных игр в реальной жизни. Подобный вид перевода имеет некоторые сходства с техническим переводом, поскольку в нем также делается акцент на узконаправленную терминологию.

К этой стратегии также можно отнести буквальный перевод, включающий в себя калькирование, транслитерацию и транскрипцию. При транскрипции принимается во внимание максимальное благозвучие и ясность содержания слова [Супрун, 2015]

- доместикация и форенизация.

Доместикация и форенизация – это переводческие стратегии, определяющиеся по стремлению локализатора приблизить перевод к общепринятым нормам культуры-реципиента.

Доместикация уже была описана выше, поэтому уточним особенности форенизации. При форенизации локализатор сохраняет некоторые особенности оригинала, игнорируя тот факт, что та или иная единица перевода может быть воспринята тяжелее среди носителей культуры-реципиента. При данной стратегии некоторые имена, места, или даже целые реплики могут остаться без перевода.

- компенсация.

Компенсация является одним из способов адаптации, «при котором элементы смысла, утраченные при переводе единицы иностранного языка в оригинале, передаются в тексте перевода каким-либо другим средством, причем необязательно в том же самом месте текста, что и в оригинале. Таким образом, восполняется («компенсируется») утраченный смысл, и, в целом, содержание оригинала воспроизводится с большей полнотой. При этом нередко грамматические средства оригинала заменяются лексическими и наоборот» [Комиссаров, 1990: 185].

Данная стратегия используется для корректного перевода юмора, игры

слов или каламбура.

– нулевой перевод.

Названия игр в основном не переводят, поскольку они являются товарной маркой, всемирная узнаваемость которой составляет важную часть маркетинга. Но кроме этого названия могут оставлять на языке-оригинале потому что перевод может значительно отличаться от оригинала по объему, что скажется на дизайне обложки.

Можно сделать вывод, что локализация является сложным и многогранным процессом, требующим от локализаторов различных подходов, применения ряда стратегий и обладания знаниями из широкого спектра областей повседневной жизни. Интенсивное развитие технологий лишь способствует развитию локализаций и позволяет применять и комбинировать различные подходы к ее реализации.

На сегодняшний день переводчики пользуются различными терминами для определения приемов, с помощью которых осуществляется перевод с одного языка на другой: «стратегия», «тактика», «переводческое преобразование», «трансформация». Существует множество классификаций подобных трансформаций, например, Л.С. Бархударова, выделившего четыре типа преобразований (перестановки, замены, опущения и добавления) [Бархударов, 1975: 62], Р.К. Миньяра-Белоручева, выделявшего лексические, грамматические и семантические преобразования [Миньяр-Белоручев, 1980: 34], А.М. Фитермана и Т.Р. Левицкой деливших трансформации на грамматические, стилистические и лексические [Фитерман, Левицкая, 1963: 66]. Мы берем за основу классификацию В.Н. Комиссарова, подразделявшего трансформации на лексические, грамматические и комплексные.

К лексическим трансформациям автор относил переводческую транскрипцию/транслитерацию, а также переводческое калькирование. Лексико-семантические преобразования по В.Н. Комиссарову – это

конкретизация, генерализация и модуляция. Грамматические трансформации по данной классификации: дословный перевод, членение предложений, объединение предложений и грамматические замены. Наконец, лексико-грамматические трансформации включают антонимический перевод, описательный перевод и компенсацию [Комиссаров, 2002: 158-159]. К этой классификации мы добавим также и такие приемы, как доместикация и форенизация.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

1. На сегодняшний день видеоигры так глубоко проникли в человеческую культуру, что почти невозможно воспринимать без них наш досуг. Они оказывают огромное влияние на современную жизнь и поэтому видеоигры как культурный феномен зачастую становятся объектами интереса научных исследований. Так, видеоигра является многоаспектным термином, подразумевающим под собой развлекательное программное обеспечение и обладающим огромной базой для лингвистического анализа.

2. Процесс локализации того или иного продукта требует от переводчиков внимания к культурной, политической обстановке целевой страны. При локализации переводчика могут ожидать прагматические или технические трудности, для преодоления которых ему может понадобиться творческий подход, например, при переводе отсылок к реальной жизни, имен собственных и различных неологизмов.

3. Главная задача локализации – передача тех эмоций, ощущений, эффектов, которые закладывал в оригиналный продукт разработчик. Для того, чтобы выполнить эту задачу, при локализации переводчик может использовать различные стратегии перевода. Как стратегия перевода, локализация является совокупностью различных действий, направленных на сохранение исходного смысла в тексте с целью передачи исходного смысла. При невозможности прямого перевода той или иной части текста в силу языковых особенностей, переводчик использует различные переводческие тактики, основными из которых являются доместикация, форенизация, компенсация и прагматическая адаптация.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ПЕРЕВОДЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ИГРЫ DETROIT: BECOME HUMAN

2.1. Компьютерная игра «Detroit: become human» как коммерческий продукт

В предыдущей главе мы рассмотрели теоретические предпосылки к изучению локализации видеоигр и сложности, сопровождающие этот процесс.

Что касается материала исследования, то нами была выбрана приключенческая компьютерная игра «Detroit: become human», разработанная французской компанией Quantic Dream, и ее русская локализация «Detroit: стать человеком», выпущена российским отделом Quantic Dream, ответственным за локализацию продуктов компании. Сценарий игры был написан известным геймдизайнером и сценаристом Давидом Де Грюттоля, более известным под псевдонимом Дэвид Кейдж. Данная игра была выпущена в 2018 году эксклюзивно для игровой консоли Sony Playstation 4 компанией Sony Interactive Entertainment, однако в 2019 году была также выпущена для Windows. Несмотря на то, что игра разработана французской компанией, оригинальным языком является английский.

События игры происходят в Детройте 2038 года, где во все сферы человеческой жизни интенсивно внедряются андроиды (роботы, выглядящие как люди). Роботы помогают полицейским, медработникам и обычным людям, которые могут себе позволить иметь андроида- помощника. Игрок управляет тремя разными героями-андроидами:

- Коннор, андроид модели RK800, созданный для помощи полицейским. Он принимает участие в расследовании дел о девиантах (девианты – это роботы, у которых произошел сбой в программном обеспечении, благодаря чему они обрели эмоции и самосознание).
- Кэра, андроид модели AX400, предназначенный для помощи по дому;

- Маркус, андроид модели RK200, ухаживающий за инвалидом.

Игровой процесс при управлении каждым из трех персонажей сильно отличается. Коннор, в основном, занимается допросом, поиском улик или преследованием подозреваемых. На основе собранных данных он воспроизводит картину места преступления и анализирует подробности его совершения. Кэра вместе с маленькой девочкой Алисой большую часть времени скрывается от недоброжелателей и пытается защитить малышку от различных опасностей. При управлении Маркусом игроку придется пережить смерть, а потом поднять восстание, которое, по решению пользователя может быть мирным или вооруженным.

На протяжении всей игры биографии этих персонажей меняются, а их жизненные пути пересекаются в зависимости от действий пользователя. Игра «Detroit: become human» очень нелинейна. Однако если в начале производимый выбор не значительно влияет на изменение сюжета, то ближе к середине действия игроку предстоит быстро принимать различные решения, иногда за очень короткий промежуток времени, причем эти решения способны кардинально изменить курс повествования. Из-за того, что выбор часто ограничивается временем, накал драматизма нередко находится на высочайшем уровне. Необходимо также тщательно исследовать окружение, чтобы открыть доступ к новым игровым ситуациям, в которых возможно развитие различных диалогов с неигровыми персонажами.

После прохождения той или иной главы в игре демонстрируются действия игрока в виде блок-схемы, которые он может сравнить с блок-схемами игроков со всего мира. Главной проблематикой игры является отношение человека к андроидам и девиантам. В игре можно увидеть, что люди по-разному относятся к андроидам: большинство из них относятся к роботам как к машинам, созданным всего лишь для прислуживания людям, однако, некоторые персонажи видят в них больше человечности, чем в людях. Данная игра позволяет пользователю самому погрузиться в мир

роботов и решить, могут ли они любить, чувствовать, страдать и желать свободы.

2.2. Лингвостилистические характеристики текста компьютерной игры «Detroit: become human»

В данном параграфе будет рассмотрено разнообразие функциональных стилей, встречающихся в игре «Detroit: become human». Сначала обратимся к анализу стилистических особенностей игровых диалогов.

(1) *SWAT 1: That b*stard's gonna jump...*

*SWAT 2: F*ck, man... I got the same model at home.*

(2) *Todd: Life's funny... I lost my job cause of androids...then when I need somebody to take care of this goddamn house, what do I do? I go out and hire a f*cking android... What a joke! Course, androids are so f*cking wonderful... They never fail, they're never tired, never sad... They're so f*cking perfect, they ruined my f*cking life...*

*Todd: What are you looking at?... What's your f*ckin' problem? Not the life you dreamed of, eh? Maybe you think this is easy? Maybe you think it's my fault we live in this f*ckin' sh*thole, my fault your f*ckin' mother took off? "You should stop takin' drugs, Todd". "Sometimes you really scare me, Todd". Fuckin' b*tch took off without a word. F*ckin' wh*re walked out on me for a f*ckin' accountant! It's your entire fault!*

Alice: Daddy, no...

*Todd: It's all your f*cking fault! Get back here! Come back here! Come back here right now!*

Диалог (1) происходит между двумя членами отряда SWAT, а диалог (2) – между хозяином обычного андроида Тоддом и его дочерью Алисой. В данных интеракциях демонстрируется фамильярность и непринужденность (*F*ck, man... I got the same model at home.*) общения, что характерно для разговорного стиля.

(3) *Manager: You're not gonna take my license, are you? I mean, ha, I had*

nothing to do with this!

Ben: The investigation's ongoing, sir, I can't tell you anything for the moment. Hey, Hank!

Hank: Hey, Ben. How's it goin'?

*Ben: It's that room there. Oh, uh, by the way... Gavin's in there too. Hank: Oh, great! A dead body and an assh*le, just what I needed...*

В диалоге (3) между детективом Хэнком, его сослуживцем Беном и менеджером клуба «Рай», как и во многих других, ярко выражена эмоциональность общения. Свидетельством тому является наличие знаков препинания, выполняющих интонационно-экспрессивную функцию (*How's it goin'?*). Кроме того, разговорный стиль также проиллюстрирован сокращением формы *-ing* в окончаниях причастий. На письме подобное обозначается как апостроф в конце слова, при этом в речи последняя буква причастия не произносится (*goin', f*ckin', takin'*). Свидетельством разговорного стиля являются и сокращенные речевые обороты, как *wanna* (*want to*) и *gonna* (*going to*).

При анализе семантических компонентов диалогов отметим наличие обсценной лексики, слов и выражение присущих только разговорному стилю (*f*cking, assh*le, sh*thole*). Тем не менее нейтральная разговорная лексика преобладает. Предложения, как правило, простые, широко используются восклицательные (для выражения целого спектра эмоций) и вопросительные предложения. Кроме того, часто встречаются паузы и повторы в предложениях, вызванные различными факторами, будь то волнение персонажа или резкая смена темы диалога, например, «*I... I... I... I don't know, I don't... I... I don't know. I can't remember... What... What do you mean we don't have much time?..* ».

Также в разговорном стиле большую роль играют междометия, поскольку они добавляют репликам персонажей экспрессивности, необходимой играм подобного жанра для создания эмоциональной связи с

персонажами.

(4) Hank: Aw... Feels like somebody's playing with a drill inside my skull...
You sure this is the place?

Connor: It's the address in the report.

Hank: Right... Okay... Let's get going. Jesus... Sexiest androids in town...

Now I know why you insisted on coming here! Oh, boy...

Так, в диалоге (4) между детективом Хэнком и приставленным к нему андроидом-полицейским Коннором, созданным для помощи полиции в делах девиантов, видно, что Хэнк не одобряет подобного времяпрепровождения, что говорит о нем, как о человеке старой закалки (Jesus, Oh, boy.).

Диалоги в игре «Detroit: become human» отвечают всем требованиям разговорного стиля, так как являются эмоциональными, непринужденными и прерывистыми. Данный стиль является основным для этой игры, поскольку почти все повествование, за редким исключением происходит – это речевая интеракция между персонажами.

Официально-деловой стиль общения можно проанализировать в речи андроидов, персонажей игры, запрограммированных на вежливую интеракцию с людьми.

(5) Connor: I'm going to sober you up for your own safety.

Hank: Hey!.. Leave me alone, you f*ckin' android!

Connor: I have to warn you, this may be unpleasant.

Hank: Get the f*ck outta my house!

Connor: I'm sorry Lieutenant, but I need you. Thank you in advance for your cooperation.

Hank: Hey! Get the f*ck outta here! Sumo! Attack! Good dog. Attack! F*ck, I think I'm gonna be sick... Ah! Leave me alone, you assh*le! I'm not going anywhere... What the hell are you doing?.. I don't wanna bath, thank you...

Connor: Sorry, Lieutenant. It's for your own good.

(6) Android employee 1: This is the top of the range household assistant. It

cooks 10,000 different dishes, speaks 200 languages and dialects and handles the kids homework from elementary school up to university level.

Woman: *Wow, honey, it looks amazing... This is exactly what we need...*

Man: *How much did you say it costs?*

Android employee 1: *At the moment we're doing a special promotion on this entire range at \$7999, with a 48-months interest free credit. And it comes with a two-year warranty for parts and labor.*

Man: *We'll take it.*

Android employee 1: *An excellent choice, sir. If you'll just follow me, we'll process the order.*

Как можно пронаблюдать, диалог (5) происходит между детективом Хэнком и андроидом Коннором, а (6) между посетителем магазина и андроидом-консультантом, речь андроидов лишена эмоций, зачастую содержит клише характерные официально-деловому стилю. При желании оказать человеку помочь, андроид предупреждает его об этом и благодарит за содействие (*I have to warn you, this may be unpleasant. Thank you in advance for your cooperation.*), а андроид-продавец, в соответствии со своей функцией рассказывает человеку обо всех интересующих скидках и спецпредложениях (*special promotion on this entire range at \$7999, with a 48-months interest free credit. And it comes with a two-year warranty for parts and labor.*). Что касается лексики, в репликах андроидов используются общелитературные слова, при этом отсутствуют сокращения, часто встречающиеся в разговорной речи людей. Синтаксис реплик андроидов представлен простыми и сложными распространенными предложениями с преобладанием подчинительной связи.

Публицистическому стилю, который можно встретить в журнальных статьях во всех эпизодах, удалено большое внимание в данной игре. Ярким примером может послужить статья, описывающая потенциальные способности андроида для выдвижения на пост президента.

(7) A recent study by an expert panel found that androids would be more effective than humans in a number of government positions, including that of President.

Besides their work rate and their virtually infinite memory, androids are incorruptible and indifferent to any form of pressure. Provided they are given clear goals, they are able to take the right steps to achieve them, without having to worry about popularity or re-election...

Is an android President the future? It's inevitable, according to a panel of experts, who have deemed it "just a matter of time" until public opinion is ready to accept the idea.

In the light of recent corruption cases and the serious political mistakes of recent years, some are starting to think this is the best way to preserve our democracy.

Основной целью публицистического стиля является воздействие на реципиента. Поэтому текст (7) структурирован и поделен на абзацы. Так, в первом параграфе можно выделить тезис, во втором – основную часть с аргументами, в третьем и четвертом – вывод, в котором заключаются размышления автора. Также для того, чтобы читатель задумался, действительно ли президент-androид – будущее человечества, автор использует риторический вопрос. Помимо прочего, в статьях используются различные стилистические фигуры, к примеру, эпитеты (*infinite memory, clear goals*).

Коммуникация в игре осуществляется посредством диалогов, с тем, чтобы пользователь самостоятельно погружался в игровой мир, сам определял, какие эмоции необходимо испытывать его персонажу по отношению к другим героям. Ведь именно игрок решает, какие поступки будут совершать его персонаж.

Отметим, что в данной игре нам не встретились тексты художественного стиля. Тем не менее, мы нашли один фрагмент,

относящийся к данному стилю – синопсис игры, помещенный на физическом носителе (коробке от дисков).

(8) Detroit, 2038. Technology has evolved to such an extent that humanoid androids are found at every turn. They talk, they move, they behave like human beings, but they are only machines in the service of men.

Play as three different androids and watch the world on the verge of chaos – our possible future through their eyes. Every decision you make will lead to dramatic twists in the game's tense, branching plot.

You will face moral dilemmas, you will have to decide who to live and who to die. Faced with thousands of choices and dozens of possible endings, how will you affect the future of Detroit and the fate of humanity?

Текст (8) составлен для того, чтобы погрузить игрока в атмосферу игры и кратко представить сюжет. Синтаксис синопсиса представлен сложносочиненными и простыми распространенными предложениями. Лексика проста, образна с целью завлечь как можно большую аудиторию.

Несмотря на обстановку будущего, обилие новшеств и технологий в игровом пространстве, тексты научного и научно-популярного стиля в игре не встречаются.

В следующем параграфе мы обратимся к переводческим трансформациям. При этом важно отметить, что выбор трансформаций и в целом подход к переводу довольно индивидуален, поэтому он может изменяться в зависимости от студии локализации. Локализацией игры

«Detroit: become human» занимались французские и русские отделы компании Quantic Dream, поэтому данные локализации являются официальными.

2.3. Переводческие трансформации на лексическом уровне

В первой главе нами был рассмотрен теоретический базис локализации компьютерных игр, переводческие трансформации, с помощью которых возможно дальнейшее рассмотрение практической части исследования на

материале игры «Detroit: become human».

В данном пункте нами будут изучены трансформации, использующиеся локализаторами при переводе игрового меню, названий глав и имен персонажей игры «Detroit: become human».

Таблица 1. Трансформации, используемые при локализации игрового меню и его настроек

Оригинальный вариант	Русская локализация	Французская локализация
<i>Continue</i>	<i>Продолжить</i>	<i>Continuer</i>
<i>New story</i>	<i>Новая история</i>	<i>Nouvelle histoire</i>
<i>Chapters</i>	<i>Дерево Сюжета</i>	<i>Chapitres</i>
<i>Options</i>	<i>Параметры</i>	<i>Options</i>
<i>Extras</i>	<i>Дополнительно</i>	<i>Suppléments</i>

В таблице 1 продемонстрированы традиционно принятые варианты перевода меню, направляющего пользователя в различные разделы игры. Важно отметить, что многие интерактивные элементы меню локализованы на русский и французский языки с помощью своих словарных эквивалентов (*Continue* – *Продолжить* – *Continuer*, *New story* – *Новая история* – *Nouvelle histoire*).

Однако для правильной локализации остальных лексем, потребовались переводческие трансформации. Так, *Chapters* на французский язык перевели эквивалентно как *Chapitres*, а на русский не как *Главы*, а как *Дерево Сюжета*. В данном случае локализатор применил модуляцию для того, чтобы подчеркнуть основную особенность сюжета игры, а именно – нелинейность повествования. Названия глав и их последовательность выполнены в виде блокчейна, где действия игрока формируют новые ответвления. Для лучшего восприятия локализатор использовал аналогию с деревом и его ветвями. Примечательно, что во французской локализации нет аналогии разветвления сюжета с деревом.

Эту же трансформацию локализатор применил при переводе слова *Options* как *Параметры* (хотя в переводе на французский язык использован словарный эквивалент – *Options*). Важно отметить, что в других видеоиграх традиционно используются варианты «*Опции*» или «*Настройки*». Перевод *Extras* как *Дополнительно* является наиболее распространенным среди видеоигр.

Отметим, что несмотря на наличие во французском языке слова *Extra* в значении «*Дополнительные материалы*», во французской локализации употребляется лексема *Suppléments*, поскольку она чаще используется в игровых меню.

Кроме реплик персонажей важно отметить локализацию имен героев, поскольку для их адаптации также используются переводческие трансформации и правильность их адаптации напрямую влияет на восприятие игроком того или иного персонажа. Неверно адаптированное имя может свести на нет все связанные с ним отсылки и аналогии.

Таблица 2. Локализация имен персонажей

Оригинальный вариант	Русская локализация	Французская локализация
<i>Caroline Phillips</i>	<i>Кэролайн Филлипс</i>	<i>Caroline Phillips</i>
<i>Daniel</i>	<i>Даниель</i>	<i>Daniel</i>
<i>Kara</i>	<i>Кэра</i>	<i>Kara</i>
<i>Rose</i>	<i>Роза</i>	<i>Rose</i>
<i>Alice</i>	<i>Алиса</i>	<i>Alice</i>
<i>Simon</i>	<i>Саймон</i>	<i>Simon</i>
<i>North</i>	<i>Норт</i>	<i>North</i>
<i>Traci</i>	<i>Трейси</i>	<i>Traci</i>
<i>Rose</i>	<i>Роуз</i>	<i>Rose</i>
<i>Chloe</i>	<i>Хлоя</i>	<i>Chloe</i>

В результате анализа 187 имен персонажей мы выявили, что

основными способами локализации являются **транскрипция** и **транслитерация**. Тем не менее, иногда российские локализаторы прибегали к **доместикиации** имен, стараясь заменить их русскими эквивалентами. Так, в игре есть персонаж по имени *Alica*. Однако переводчик-локализатор не стал использовать транскрипцию этого имени в форме Элис, поскольку в определенном фрагменте сюжета андроид Кэра замечает книгу «Алиса в Стране чудес». Она проводит аналогию между героиней Льюиса Кэрола и девочкой-персонажем игры. Использование транскрипции с помощью имени Элис сделало бы данную отсылку непонятной для игрока, что нарушает основную цель локализации.

Традиционно, если в русском языке отсутствует эквивалент того или иного имени, авторы локализации пользуются **форенизацией**. Так, имя *Poуз* является транскрипцией имени *Rose*. Однако также можно заметить, что в игре присутствует персонаж с именем *Роза*, английским и французским вариантом которого является имя *Rose*. Таким образом, локализатор при переводе двух идентичных имен использует как форенизацию (в случае Роуз), так и доместикацию (в случае с именем Роза). Это говорит о том, что локализация не является унифицированным процессом, здесь многое зависит от автора перевода.

Кроме того, российские локализаторы иногда пользуются транскрипцией не с оригинального варианта. Имя девианта, который первым встречается в игре, на английском языке звучит как *Daniel*. В этом имени последний звук твердый, однако русская локализация использует его французский вариант *Даниель*. Отдельно нужно выделить имя одного из главных персонажей – *Кэру*. Ее имя не является транскрипцией ни с французского, ни с английского языка. Это авторское решение русского отдела студии локализации.

Что касается французской версии имен персонажей, в основном они **доместицированы** в произношении для французского игрока. Таким

образом, имя *Traci*, звучащее на английском как ['treɪsɪ], на французском языке как [tʁasi]. Однако некоторые имена **форенизируются**, как, например, имя *Simon*, звучащее на английском, как ['saɪmən], точно так же произносится и во французской версии игры.

Также важно обратить внимание на локализацию достижений, поскольку зачастую их названия являются отсылают к каким-либо другим играм, реальным событиям или культурным явлениям.

Таблица 3. Локализация названий достижений

Оригинальный вариант	Русская локализация	Французская локализация
<i>Self-control</i>	<i>Самоконтроль</i>	<i>Sang-froid</i>
<i>Know your partner</i>	<i>Узнать напарника поближе</i>	<i>Connaitre son partenaire</i>
<i>Catch it</i>	<i>Догоняй</i>	<i>Arrête-moi si tu peux</i>
Оригинальный вариант	Русская локализация	Французская локализация
<i>A smile on her face</i>	<i>Улыбка на ее лице</i>	<i>Premier sourire</i>
<i>Burn the place</i>	<i>Сжечь все дотла</i>	<i>À feu et à sang</i>
<i>Nothing to see here</i>	<i>Ничего примечательного</i>	<i>Circulez</i>
<i>Three at Jericho</i>	<i>Трои в «Иерихоне»</i>	<i>Rencontre à Jericho</i>
<i>Liberation</i>	<i>Освобождение</i>	<i>Liberté</i>
<i>Escape death</i>	<i>На волосок от гибели</i>	<i>Rescapées</i>
<i>Safe harbour</i>	<i>Безопасное пристанище</i>	<i>Havre de paix</i>
<i>An army of me</i>	<i>Армия своих</i>	<i>Une armée de clones</i>
<i>My turn to decide</i>	<i>Моя очередь решать</i>	<i>À mon tour</i>
<i>Bookworm</i>	<i>Книголюб</i>	<i>Rat de bibliothèque</i>
<i>Happy family</i>	<i>Счастливая семья</i>	<i>En famille</i>
<i>I'll be back</i>	<i>Я еще вернусь</i>	<i>Je reviendrai</i>
<i>Doubts</i>	<i>Сомнения</i>	<i>Doutes</i>

В таблице 3 представлены переводческие трансформации игровых достижений. Так, помимо примеров, где локализатор пользуется дословным переводом (*Doubts* – Сомнения – *Doutes*), в игровых достижениях встречаются единицы перевода, требующие других, сложных переводческих

трансформаций. Достижение «*Self-control*» в русском варианте игры переведено с помощью дословного перевода, однако во французской локализации была использована модуляция и, вместо стилистически нейтральной лексемы «*maîtrise de soi*» был использован эпитет *Sang-froid*.

При переводе достижения «*Know your partner*» исполнитель русской локализации воспользовался компенсацией и перевел его как «Узнать напарника поближе», поскольку в русском языке оборот «Узнать поближе» является устойчивым, а дословный перевод «Узнать напарника» в русском языке воспринимался бы в значении «Первое знакомство». Французский локализатор в данном примере использовал дословный перевод.

Достижение «*Catch it*» в русской локализации имеет перевод «Догоняй» (дословный перевод), однако французский локализатор использовал модуляцию и перевел данную единицу как «*Arrête-moi si tu reux*», отсылая к фильму Стивена Спилберга «Поймай меня, если сможешь». Данную ссылку также можно назвать «пасхалкой».

Игровое достижение «*A smile on her face*» было переведено русским локализатором с помощью дословного перевода. В то же время французский локализатор прибегнул к модуляции, переведя его как «*Premier sourire*», поскольку в эпизоде, в котором можно получить данное достижение, Алиса впервые за долгое время находится в безопасности.

Следующее игровое достижение «*Burn the place*» в обеих локализациях переведено с помощью модуляции: в русской – с помощью идиомы «Сжечь все дотла», а во французской – с помощью идиомы «*À feu et à sang*» (синоним русской идиомы «Огнем и мечом»).

Достижение «*Nothing to see here*» является ссылкой на популярную фразу полицейских, отгоняющих людей с места преступления. Но русский локализатор не провел аналогии с данной ссылкой, переведя это достижение с помощью модуляции как «Ничего примечательного». Более аутентичным

решением было бы «Здесь не на что смотреть». Французский же локализатор справился с задачей лучше и, также воспользовавшись модуляцией, перевел данное выражение популярным среди французских полицейских выражением «*Circulez*» («Проходите, не задерживайтесь»).

Достижение «*Three at Jericho*», отсылающее к произведению Джерома Клапки Джерома «*Trois в лодке, не считая собаки*», было переведено на русский язык при помощи дословного перевода как «*Trois в Иерихоне*» (отсылки сохранены). Но во французской локализации перевод «*Rencontre à Jericho*», из-за чего отсылка к этому произведению пропала.

Трофей «*Liberation*» в русской локализации был переведен с использованием дословного перевода, но французский локализатор использовал слово «*Liberté*» взамен имеющегося во французском языке эквивалента «*Libération*».

При переводе достижения «*Escape death*» русский локализатор воспользовался модуляцией (перевод посредством идиомы «На волосок от гибели»). Французский локализатор также воспользовался модуляцией и перевел его как «*Rescapées*» (рус. «Уцелевшие»).

Достижение «*Safe harbour*» было переведено на русский язык с помощью модуляции («Безопасное пристанище»), что не совсем верно. Дело в том, что «*Безопасная гавань*» – это юридический термин, согласно которому некоторые правонарушения не являются таковыми при ряде обстоятельств. Данный трофей отсылает к этому юридическому принципу, однако в русской локализации заложенный разработчиками игры смысл не отражен. Во французской локализации идея сохраняется благодаря дословному переводу.

Достижение «*An army of me*» переведено на русский язык с использованием модуляции как «Армия своих», а на французский язык как «*Une armée de clones*». В русском варианте ставится акцент на том, что андроиды, пробуждаемые Коннором, являются для него своими, что

добавляет эмоциональный окрас данной единице перевода. Во французской локализации данная коннотация не передана. Кроме того, андроиды обозначены лексемой «*clones*», что отражает их как безликих, одинаковых существ.

При переводе достижения «*My turn to decide*» русский локализатор воспользовался дословным переводом, а французский – опущением, убрав лексему «*decide*».

Переводя название трофея «*Bookworm*», русский локализатор воспользовался модуляцией, пренебрегая русской идиомой «*Книжный червь*», однако это не является переводческой ошибкой и нежеланием локализатора адаптировать данный трофея. Дело в том, что выражение

«*Книжный червь*» имеет некий негативный окрас, что не поощряет игрока, а цель этого достижения именно похвалить игрока за нахождение всех внутриигровых новостных статей. Французский локализатор пренебрел коннотацией фразы и, используя модуляцию, перевел данное название французской идиомой «*Rat de bibliothèque*» (эквивалент русского «*книжного червя*»).

Название достижения «*Happy family*» было переведено русским локализатором с использованием дословного перевода, однако французский переводчик прибегнул к опущению (*En famille*), не используя лексему «*счастливый*».

Достижение «*I'll be back*», являющееся отсылкой на фразу актера Терминатора из одноименного фильма Дж. Кэмерона, идеально адаптировано как во французской локализации, так и в русской с использованием дословного перевода.

2.4. Особенности переводов текстов компьютерной игры «Detroit: become human» с английского и французского языков на русский

Рассмотрев переводческие трансформации на лексическом уровне, перейдем к анализу на уровне высказывания.

В следующих примерах демонстрируются переводческие трансформации из внутриигровых диалогов. Для локализатора крайне важно правильно переводить те или иные реплики персонажей, поскольку в данном жанре игры (интерактивное кино) именно в диалогах игрок формирует связь с персонажем. Неправильный перевод может повлиять на неадекватное понимание его характера и поступков по сюжету игры.

(9)

Оригинал	<i>Why aren't you sending a real person? Don't let <u>that thing</u> near her! Keep that <u>thing</u> away from my daughter! Keep it away!</i>
Русская локализация	<i><u>Это же не настоящий человек!</u> Там же мой ребенок! <u>Не смейте его</u> к ней подпускать! Там моя дочь!</i>
Французская локализация	<i><u>Vous avez envoyé un androïde?</u> Vous devez envoyer un véritable être humain! Éloignez <u>ce truc</u> de ma fille. Ne laissez pas ce truc s'approcher d'elle! Éloignez-le!</i>

В примере (9) для демонстрации негативного отношения людей к андроидам российский локализатор использует синтаксическую трансформацию, заменяя английское вопросительное предложение «*Why aren't you sending a real person?*» русским восклицательным. Также пренебрежение людей к машинам, выражаемое в английском варианте как «*that thing*» (дословно «этая штука»), в нашей локализации опущено и переведено всего лишь местоимением «*его*». Кроме того, локализатор использует модуляцию, не переводя глагол «*send*».

Французская локализация. Переводчик прибегает к синтаксической трансформации, разделяя фразу «*Why aren't you sending a real person?*» на вопросительное предложение «*Vous avez envoyé un androïde?*» и на восклицательное «*Vous devez envoyer un véritable être humain!*». Крометого, в отличие от русской локализации, в данном варианте сохраняется негативное

отношение к андроидам посредством перевода словосочетания «*that thing*» как «*ce truc*».

(10)

Оригинал	<i>Why are we wasting time sending an android <u>to negotiate</u>?</i>
Русская локализация	<i>Зачем отправлять <u>туда</u> андроида?! Пустая тратा времени!</i>
Французская локализация	<i>Pourquoi on perd notre temps à envoyer un <u>négociateur androïde</u>?</i>

В примере (10) автор использовал модуляцию и членение предложения. В английском варианте четко выражена цель, с которой андроид был отправлен на задание - переговоры, однако в русском варианте вместо перевода глагола «*to negotiate*» было использовано указательное местоимение «*туда*». Во французской локализации была использована смена части речи. Локализатор изменил глагол «*to negotiate*» существительным «*négociateur*». В отличии от русской версии во французской, как и в английской локализации ярко выражена цель, с которой андроид был отправлен на задание. Однако французское словосочетание «*négociateur androïde*» создает впечатление, что основной задачей андроида являются переговоры, на самом деле его основная функция – помочь полиции в делах девиантов.

(11)

Оригинал	<i>They were going to replace you and <u>you became upset</u>. <u>That's what happened, right?</u></i>
Русская локализация	<i>Тебя хотели заменить на другую модель. <u>И ты оскорблен, да?</u></i>

Французская локализация	<i>Ils voulaient te remplacer par un autre androïde et ça t'a contrarié. C'est bien ce qu'il s'est passé?</i>
-------------------------	---

В примере (11) локализатор использовал **модуляцию** при переводе словосочетания «*you became upset*» для того, чтобы точно передать состояние девианта (андроиды, испытывающие эмоции и обладающие собственной волей из-за сбоя в программном обеспечении), которого хотели заменить. В данном случае вариант «*оскорблена*» является более подходящим, чем его словарный эквивалент «*расстроена*». Также используется **опущение** части предложения «*That's what happened*». Французский локализатор прибегнул к **конкретизации**, добавив фразу «*par un autre androïde*». Данная фраза добавляет мотивации и раскрывает антагониста данной сцены. Так для нас, зрителей, становится понятно кем его хотели заменить, и что позже стало причиной захвата заложницы. Кроме того, глагол «*se contrarier*» идеально подходит к данному контексту как перевод английского выражения «*become upset*».

(12)

Оригинал	<i>But I was nothing to them... just a slave to be ordered around...</i>
Русская локализация	<i>Но для них я был никем, лишь бы исправно выполнял свои функции.</i>
Французская локализация	<i>Mais je n'étais que leur jouet. Un objet qu'on jette une fois qu'on l'a utilisé</i>

В примере (12) в русском варианте использована модуляция. Этот прием необходим для демонстрации отношения хозяев к данному андроиду, который для них всего лишь инструмент, машина без чувств. Во французской локализации была также использована **модуляция**. Переводчик заменил аналогию с рабом иным сравнением – с игрушкой, предметом. Кроме того, французский вариант локализации в большей степени раскрывает страхи девианта, поскольку он боится однажды быть

выброшенным. Подобные приемы усиливают эмоциональное напряжение в тех или иных моментах игры, а также сближают игрока с персонажами. Как в английской, так и в русской локализации данный аспект отсутствует.

(13)

Оригинал	<i>It's firing at everything that moves, <u>it</u> already shot down two of my men... We could easily get <u>it</u>, but they're on the edge of the balcony. If <u>it</u> falls, she falls.</i>
Русская локализация	<i>Он палит по всему, что движется, уже подстрелил двух моих людей... Снайперы были сняли <u>его</u>, но <u>он</u> же стоит на краю. Если упадет – вместе с ней</i>
Французская локализация	<i>Cet androïde tir sur tout ce qui bouge, <u>il</u> a déjà descendu deux de mes gars. On pourrait facilement <u>le</u> descendre, mais ils sont sur le rebord de la terrasse. S'<u>il</u> tombe, elle tombe aussi.</i>

Пример (13) отлично иллюстрирует все переводческие трансформации, связанные с отношением людей к андроидам. В английской локализации люди воспринимают андроидов как бездушные машины, используя по отношению к ним местоимение «*it*». Они говорят о роботах как о предметах или абстрактных понятиях. Но девиантные или люди, относящиеся к андроидам как к равным, используют местоимения, применяемые к людям. Однако в русской локализации данный аспект полностью теряется, поскольку в нашем узусе местоимение «оно» больше означает невозможность определить пол, чем неодушевленность. Во французской же локализации, как и в русской данный аспект теряется и локализатор использует местоимения или дополнения при отсылке на андроидов.

(14)

Оригинал	<i>Josh: This is getting us nowhere.</i> <i>North: <u>He's right. All that matters now is what we do next. Markus?</u></i>
Русская локализация	<i>Джош: Это ни к чему нас не приведет.</i> <i>Норт: <u>Он прав. Сейчас имеет значение только то, что мы будем делать дальше. Маркус?</u></i>
Французская локализация	<i>Josh: C'est nous mène nulle part.</i> <i>North: <u>Il a raison. La seul chose qui compte, c'est ce qu'on va faire, maintenant.</u></i>

Диалог (14) происходит между двумя девиантами и хорошо иллюстрирует их восприятие друг друга в качестве полноценных людей, обладающих личностями (местоимение *He*). Однако как в русской, так и во французской локализации данный аспект теряется.

(15)

Оригинал	<i>Do you know if <u>it's been behaving strangely before this?</u></i>
Русская локализация	<i>У этой <u>машины</u> ранее уже <u> случались сбои</u>?</i>
Французская локализация	<i>Savez- vous s'il s'est déjà <u>comporté étrangement auparavant</u>?</i>

В примере (15), используя модуляцию, локализатор верно передал акцент на том, что андроид в первую очередь машина. Выбор формы «случались сбои» является отличным вариантом для перевода. Французский локализатор прибегнул в этом случае к дословному переводу, поэтому особенное отношение к андроидам не чувствуется. В русской версии игры она более выражена.

(16)

Оригинал	<u>Look what you did!</u> You're designed to serve humans, not kill them!
Русская локализация	<u>Посмотри на себя!</u> Ты создан служить людям, а не убивать их!
Французская локализация	<u>Qu'est ce que vous a pris?</u> Vous êtes conçu pour servir les humains, pas les tuer.

В примере (16) локализатор использовал **модуляцию** и перевел «*Look what you did*» не как «*Посмотри, что ты сделал*», а как «*Посмотри на себя*». Этим приемом демонстрируется то, как андроид Коннор призывает одуматься совершившего преступление девианта. Французский локализатор также прибегнул к **модуляции** и заменил предложение «*Look what you did!*» вопросом «*Qu'est ce que vous a pris?*», что может переводиться на русский язык как «*Что на тебя нашло?*». Во французской локализации видно, что андроид входит в положение девианта и говорит так, будто признает, что у робота могут быть эмоции и настроение (аналогично русскому варианту локализации).

(17)

Оригинал	<i>It's not up to you – <u>I'm holding all the cards!</u></i>
Русская локализация	<i>Не тебе решать. <u>Сейчас я здесь главный!</u></i>
Французская локализация	<i>C'est moi qui ai les cartes en main!</i>

В примере (17) локализатор использует **модуляцию** и переводит речевой оборот «*I'm holding all the cards*», означающую «*to be in a strong position because you have all the advantages*». Он не использует русскую идиому «*у меня все козыри на руках*», а выбирает оборот «*Сейчас я здесь главный*». Это обосновано тем, что персонаж, произносящий данную реплику, не экспрессивен. Во французской локализации переводчиком было использовано **опущение**. Было оставлено лишь идиоматическое выражение

«*C'est moi qui ai les cartes en main!*», имеющее то же значение что и «*I'm holding all the cards*». Данная идиома сохранилась при переводе скорее всего потому, что как в английском, так и во французском она обладает одинаковой смысловой нагрузкой. В русском языке идиома «у меня на руках все козыри» обладает немного другим значением - владение какими-то сведениями, а не контроль над ситуацией.

(18)

Оригинал	<i>Now put the <u>gun</u> down and let the <u>hostage</u> go!</i>
Русская локализация	<i>Брось <u>пистолет</u> и отпусти <u>ребенка</u>!</i>
Французская локализация	<i>Alors posez cette <u>arme</u> et relâchez l'<u>otage</u>!</i>

Для корректной локализации в примере (18) автор использует **конкретизацию**, переводя «*hostage*» не как «заложник», а как «ребенок». Таким образом создается эмоциональное напряжение, ведь под угрозой находится не какой-то безликий заложник, а маленькое беззащитное существо. Французский локализатор перевел фразу с помощью **дословного перевода**. Если данная фраза полностью идентична английскому варианту, то в русском переводе лексема «заложник» не передала бы эмоциональную связь между игроком и девочкой- заложницей. Кроме того, в русской локализации еще одна **конкретизация** - акцент на том, какое оружие держит девиант (пистолет).

(19)

Оригинал	<i>It could've killed everyone in the room. The previous Connor <u>should have anticipated the danger</u>.</i>
Русская локализация	<i>Он мог убить всех вокруг. Прежний Коннор <u>почувствовал бы опасность</u>.</i>

Французская
локализация

*Il aurait tué tout le monde dans la pièce. Le Connor
précédent aurait dû anticiper le danger.*

В примере (19) локализатор использует **модуляцию**. В оригинале говорится о Конноре, прежде всего, как о машине, способной просчитать исход событий до мельчайших деталей – *anticipate something*. В русской локализации данный аспект теряется из-за использования глагола *чувствовать*. Французский локализатор перевел данную реплику дословно, сохранив при этом образ Коннора, как андроида, способного, благодаря технологиям, просчитать исход той или иной ситуации.

(20)

Оригинал

I'm not in a very good shape, am I?

Русская локализация

Плохи мои дела, наверное, да?

Французская
локализация

Je suis pas en grande forme.

В примере (20) используется модуляция с целью передать критическое состояние андроида-девианта в ситуации перед смертью. Дословный перевод «*Я не в очень хорошей форме, так ведь?*» не передает всю критичность и уровень опасности происходящего. Французским локализатором было использовано **опущение**. Он решил не переводить вопросительную часть предложения. Из-за этого не чувствуется, что девиант, спрашивающий главного героя, надеется услышать слова поддержки.

(21)

Оригинал

They got taken down before they could react.

Русская локализация

Ну, их и убили на месте.

Французская
локализация

Ils sont été assommés avant d'avoir pu réagir

Пример (21) является иллюстрацией того, что локализатор упускает из

виду нелинейность сюжета. Была использована **модуляция**. В данной игровой ситуации пользователь самостоятельно принимает решение о дальнейшей судьбе двух охранников - убивать их или просто вырубить (лишить сознания). Фразовый глагол «*to take down*» может переводиться как «убить» или более нейтрально «устранить», не подразумевая убийство. Во французской локализации данный аспект также утерян, поскольку локализатор использовал **модуляцию**, переводя фразовый глагол «*to take down*» как «*assommer*», переводящийся на русский язык, как «вырубить, усыпить». Из-за этого исчезает вариативность контекста, поскольку, в данном фрагменте за игроком есть право выбора.

(22)

Оригинал	<i>There is security system... <u>Not to mention police.</u></i>
Русская локализация	<i>И везде сигнализация. <u>Полиция наготове!</u></i>
Французская локализация	<i>Ils sont sûrement protégées par un système de sécurité.</i>

В примере (22) локализатор снова прибегает к **модуляции** и к **антонимическому переводу**. Он изменяет контекстную составляющую фразы. Дословный перевод оригинала звучал бы как «*Там везде сигнализация... Не говоря уже о полиции*», что звучит более связно и лаконично. Кроме того, локализатор использует **конкретизацию**, говоря о сигнализации, как об одной из систем безопасности. Французский локализатор использовал **опущение** и не перевел фразу «*Not to mention police*». Подобная трансформация может повлиять на понимание происходящего пользователем, поскольку далее по сюжету главный герой будет схвачен именно полицией.

(23)

Оригинал

Weather is partly cloudy, 54 F°...

Русская локализация

Погода облачная, 12 градусов...

Французская локализация

Le temps est couvert, il fait 12 degrés.

В примере (23) локализатор использует **опущение**, не делая акцент на графической составляющей игры. В данной сцене на небе не только облака, но и солнце, поэтому более корректно перевести «*переменная облачность*». Кроме того, локализатор использует **модуляцию** (а именно – доместикацию), переводя температуру из 54 градусов по Фаренгейту в 12 градусов по Цельсию, поскольку в России придерживаются именно этой шкалы температур. Французский локализатор также прибегнул к опущению переводя «*partly cloudy*» как «*Le temps est couvert*». Кроме того, переводчик также использовал **модуляцию**, поскольку во Франции температура измеряется в градусах Цельсия, а не в Фаренгейтах.

(24)

Оригинал

Who are you? How did you get in? You need to leave.

Русская локализация

Кто ты? Как ты вошёл? Тебе нужно уйти.

Французская
локализация

Qui es-tu? Comment es-tu entré?

Пример (24) иллюстрирует различия в двух языках. Как известно, в английском языке при обращении отсутствует разделение на форму обращения «ты» и более уважительную форму «вы». Локализатор использовал **дословный перевод**, однако это не совсем вписывается в концепцию игры, поскольку андроиды всегда уважительно относятся к

людям и соответственно не должны обращаться на «ты». Французский переводчик использовал **опущение**. В данной версии локализации отсутствует просьба андроида о том, чтобы девиант ушел. Данная фраза не может быть полностью синхронизирована с движением губ персонажа, однако не сильно искажает повествование. Но вопрос вызывает то, что во французской локализации андроид неуважительно говорит с гостем, говоря с ним на «ты», несмотря на то что в этом языке есть уважительная форма обращения посредством местоимения «vous».

(25)

Оригинал	<i>Sexiest androids in town.</i>
Русская локализация	<i>Самые горячие кибер-девочки.</i>
Французская локализация	<i>Les androïdes les plus sexy de la ville</i>

В примере (25) локализатор использовал **конкретизацию**, уточнив гендерную принадлежность андроидов, работающих в клубе «Рай». Но это не совсем верно, поскольку по мере прохождения игры становится очевидным, что в данном клубе работают также и андроиды мужского пола. Кроме того, локализатор не стал переводить обстоятельство места «*in town*» (**опущение**). Во французской локализации была использована **форенизация**. Во французском языке существует прилагательное «*sexuel*», переводящееся на русский, как «сексуальный, привлекательный», однако локализатор предпочел использовать устоявшийся англизм «*sexy*». Что касается гендерной принадлежности работников клуба, то, в отличии от русской локализации, здесь все локализовано эквивалентно и перевод никак не конфликтует с сюжетом.

(26)

Оригинал	<i>Alarm deactivated. Welcome home, Marcus.</i>
----------	---

Русская локализация	<i>Сигнал отключен. Добро пожаловать, Маркус.</i>
Французская локализация	<i>Alarme désactivée. Bienvenue, Marcus.</i>

В примере (26) локализатор использовал **опущение**, что немного меняет контекст фразы. В английском варианте голос андроида- ассистента, говорящий: «*Welcome home*», делает акцент на возвращении андроида в родной дом, где он ухаживал за своим хозяином. Кроме того, это может говорить о том, что сам хозяин считает андроида не просто машиной, а полноценным членом семьи, которого рады видеть дома. В русской локализации из-за опущения лексемы «*home*» связь между андроидом и его хозяином теряется. Автор локализации использует **опущение**. Не переводя «*Welcome home*» как «*bienvenue à la maison*», французский локализатор, как и русский не акцентирует момент умиротворения, когда андроид, теперь уже девиант, после всех событий игры возвращается в родной дом, где ему по-прежнему рады, несмотря ни на что.

(27)

Оригинал	<i>Welcome to Jericho</i>
Русская локализация	<i>Иерихон здесь.</i>
Французская локализация	<i>Bienvenue à Jéricho</i>

Пример (27) хорошо иллюстрирует условия, в которых приходится работать локализаторам. Из-за того, что фраза «*Welcome to Jericho*» намного короче, чем ее дословный перевод «*Добро пожаловать в Иерихон*», локализатору приходится искусственно ужимать реплику. Используется прием модуляции с целью синхронизировать движения губ персонажа с произносимой репликой. Подобная практика часто встречается при локализации и не считается переводческой ошибкой. Французская локализация избежала подобного изменения из-за того, что реплики

«Welcome to Jericho» и «Bienvenue à Jéricho» схожи по времени произношения. Переводчиком был использован **дословный перевод**.
(28)

Оригинал	<p><i>We believe that the mutation occurs in software of some androids. Which can lead the to emulating of human emotions.</i></p> <p><i><u>In English, please.</u></i></p>
Русская локализация	<p><i>Мы полагаем, что в программном обеспечении некоторых андроидов происходит мутация. Что приводит к эмуляции человеческих эмоций.</i></p> <p><i><u>Попроще можно?</u></i></p>
Французская локализация	<p><i>Nous pensons qu'il se produit une mutation du logiciel chez certains androïdes, ce qui les incite à émuler les émotions humaines.</i></p> <p><i><u>Tout ça, c'est du chinois.</u></i></p>

В примере (28) локализатор прибегнул к **компенсации**. Дословный перевод фразы «*In English, please*» в форме «*По-английски, пожалуйста*» был бы ошибочен. Если в русской локализации все персонажи говорят по-русски, оттого что собеседник скажет ту или иную фразу на английском языке, понятнее она не станет. Вариант локализатора «*попроще можно?*» является оптимальным для данной ситуации: персонаж Хэнк, разговаривающий с создателем андроидов, не разбирается в технологиях и поэтому переспрашивает своего собеседника. Французский локализатор в данном примере использовал **доместикацию**, переведя оборот «*In English, please*» французской идиомой «*Tout ça, c'est du chinois*», обозначающей «*c'est complètement incompréhensible*». Данный подход отличается от русской локализации. Во французской локализации это не просьба, а утверждение.

(29)

Оригинал	- <u>We will be together forever?</u>
Русская локализация	- <u>Мы никогда не расстанемся?</u>
Французская локализация	- <u>On restera ensemble pour toujours?</u>
	- <u>Pour toujours.</u>

В примере (29) локализатор использует **антонимичный перевод** для того, чтобы передать эмоциональную связь между девочкой Алисой и андроидом-девиантом Кэром, спасшей ее от агрессивного отца. Французский же локализатор перевел данную реплику, используя **дословный перевод**.

Таким образом, проведенный нами анализ локализаций на русский и французский языки продемонстрировал, какие трансформации в обоих случаях явились наиболее предпочтительными. С другой стороны, были выявлены отличия. Результаты нашего исследования могут быть продемонстрированы на следующих диаграммах.

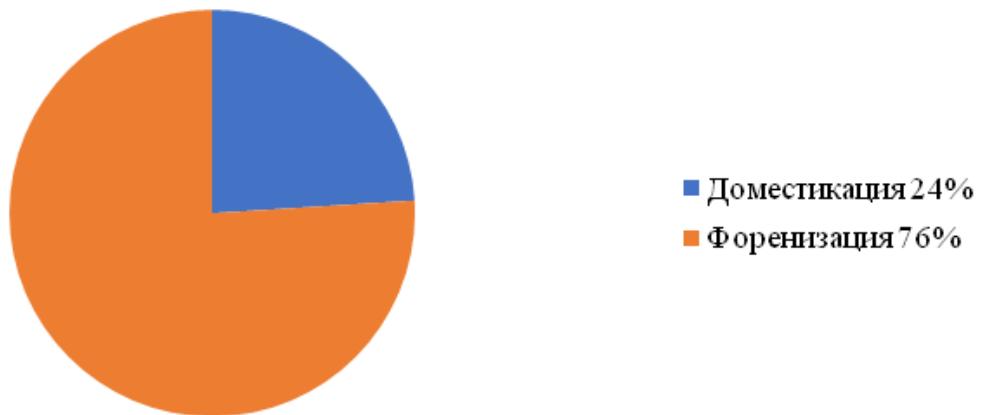


Рисунок 1. Переводческие трансформации при локализации имен собственных на русский язык

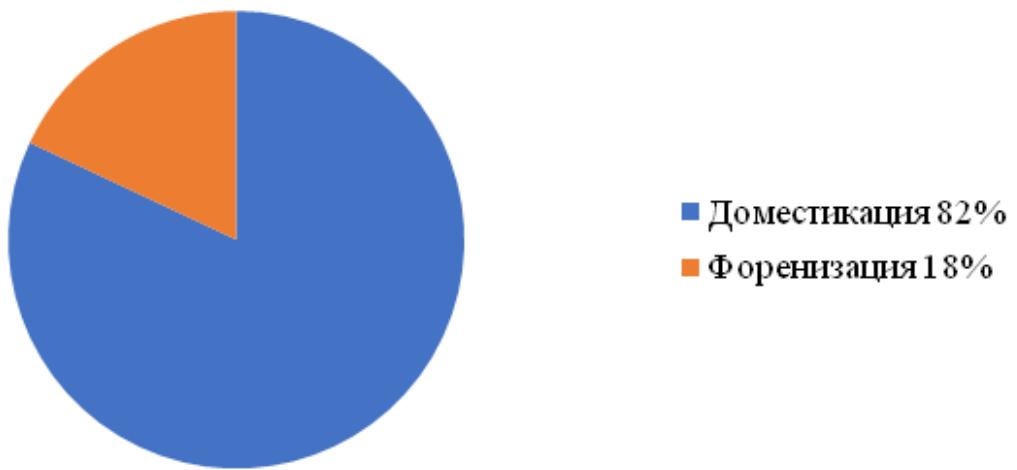


Рисунок 2. Переводческие трансформации при локализации имен собственных на французский язык

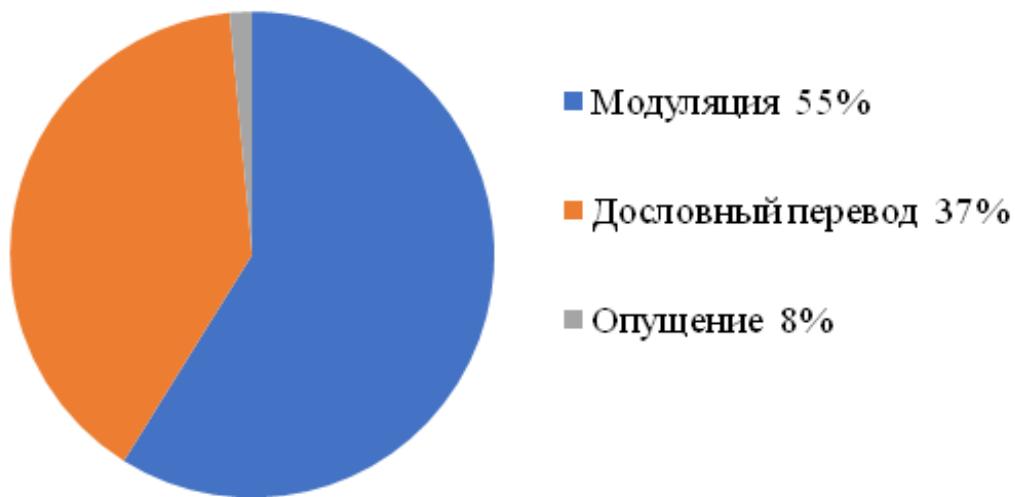


Рисунок 3. Переводческие трансформации при локализации интерактивных объектов на русский язык

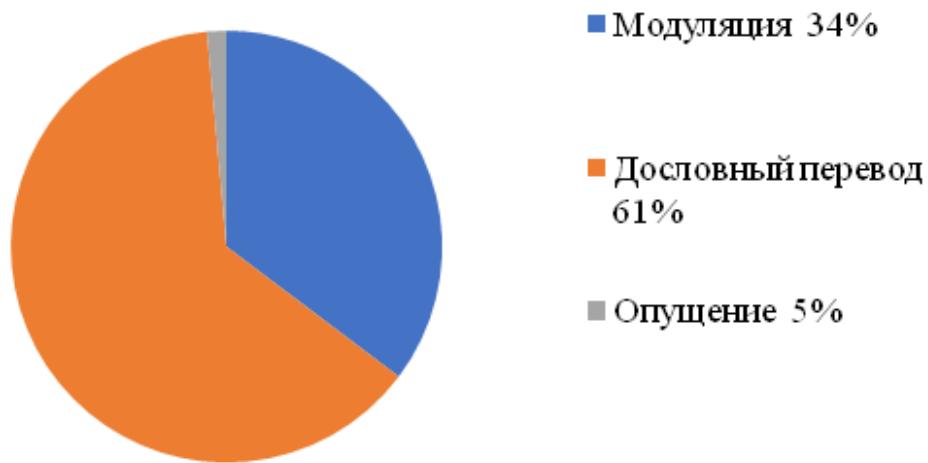


Рисунок 4. Переводческие трансформации прилокализации интерактивных объектов на французский язык

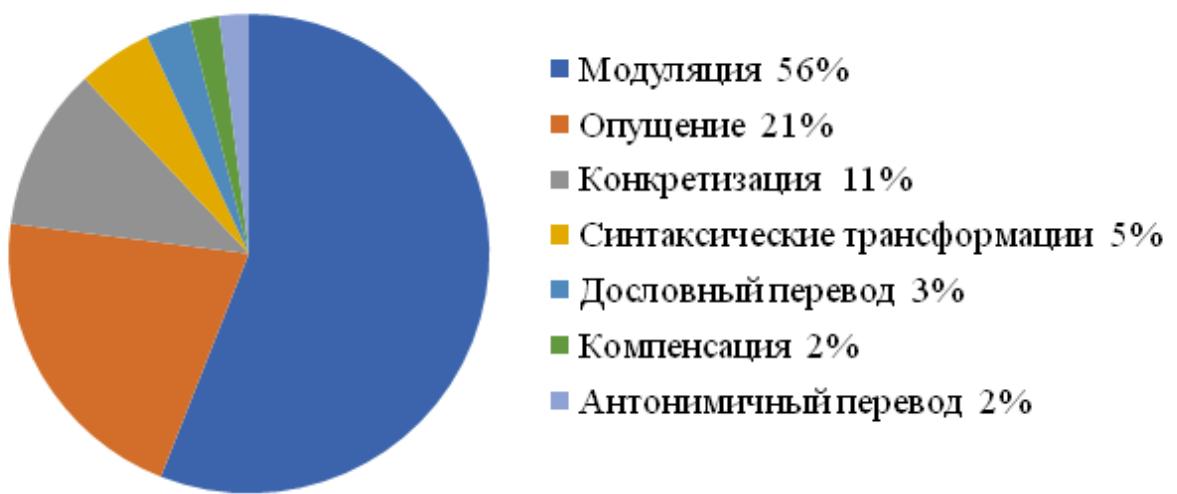


Рисунок 5. Переводческие трансформации прилокализации реплик персонажей на русский язык



Рисунок 6. Переводческие трансформации прилокализации реплик персонажей на французский язык

На основе предлагаемых выше диаграмм, можно сделать следующий вывод. При переводе имен собственных были использованы только две трансформации. При этом русские переводчики-локализаторы чаще используют форенизацию – 76% (рис.1), а французские чаще прибегают к доместикиации – 82% (рис.2).

Что касается локализации внутриигровых интерактивных объектов, то используемых трансформаций уже три. Русские переводчики- локализаторы в основном руководствовались модуляцией – 55% (рис.3), в то время как во французской локализации основной трансформацией при переводе данных единиц являлся дословный перевод – 61% (рис.4). Реже всего использовалось опущение (8% и 5% соответственно).

При переводе реплик персонажей наблюдается 7 трансформаций, повторяющихся в обеих локализациях. Вновь модуляция оказалась наиболее используемой трансформацией у русских переводчиков- локализаторов - 56% (рис.5), а у французских – дословный перевод 30% (рис.6). Мы наблюдаем практически эквивалентное использование опущения – 21% и 25% соответственно, конкретизации (11% и 8% соответственно), синтаксических трансформаций – 5% и 6% соответственно, компенсации – 2% и 5% соответственно, антонимического перевода – 2% и 6% соответственно (рис.5, рис. 6). Важно также отметить, что при

локализации реплик на русский язык совсем редко использовался дословный перевод – 3% (рис. 5), в то время как у французских переводчиков он встречается намного чаще – 30% (рис.6).

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

1. В игре «Detroit: become human» присутствуют все функциональные стили, кроме научного: официально-деловой стиль встречается в репликах андроидов, разговорный – в репликах людей, разговаривающих друг с другом, публицистический – в газетных статьях, а художественный – в синопсисе игры. Преобладающими стилями являются разговорный и официально-деловой, поскольку именно посредством реплик героев (многие из которых андроиды), идет основное повествование и погружение игрока в сюжет.

2. Количество проанализированного материала составило 436 реплик, 187 имен собственных и 86 интерактивных объектов.

3. Осуществляя локализацию, переводчик использовал множество различных трансформаций, помогающих достичь максимальной адекватности. При переводе имен собственных переводчик по большей части пользовался форенизацией, транскрибируя имена, однако, если в переводящем языке присутствует эквивалент, не ломающий структуру сюжета, переводчик старается доместицировать данную единицу перевода. Так, в русской локализации, имена собственные в 76% процентах случаев форенизируются, а в остальных 24% доместицируются, в то время, как во французской версии доместицируются 82% языковых единиц и лишь 18% из них форенизируются. В данной игре отсутствует фэнтезийная составляющая, по этой причине в игровых диалогах не наблюдаются сложно переводимые единицы, адаптация которых вызывала бы проблемы.

4. Перевод интерактивных объектов также является очень сложным процессом, поскольку зачастую перед переводчиком может стоять задача адаптировать не только обычный текст, но и инертекст и встречающиеся в нем отсылки. Так, при локализации интерактивных объектов русские переводчики пользовались модуляцией в 55% случаев, дословным переводом при переводе 37% единиц и опущением в 8% от

переведённого материала. Французские локализаторы чаще всего использовали дословный перевод (61%), чуть реже пользовались модуляцией, в 34 % случаев и опущением при переводе 5% единиц.

5. При переводе реплик персонажей перед локализатором стояла еще более сложная задача, поскольку помимо адекватности перевода той или иной реплики переводчику необходимо следить за тем, чтобы длина фразы синхронизировалась с движением губ персонажа (липсинг). При учете данного аспекта выяснилось, что основными трансформациями, использующимися локализаторами, являются опущение и модуляция. Однако, если нет необходимости прибегать к липсингу, то переводчик пользуется словарными эквивалентами, антонимичным переводом или компенсацией.

Так, в русской локализации переводчики пользовались модуляцией в 56% реплик, опущением при переводе 21% реплик, конкретизацией при переводе 11% реплик, синтаксическими трансформациями – в 5%, дословным переводом – в 3 %, компенсацией – в 2 %, а антонимичным переводом – в 2% всех переведенных реплик.

Французские локализаторы пользовались опущением при переводе 30% реплик, дословным переводом – 25%. 20% перевода реплик составляет модуляция, 8% реплик – конкретизация, 6% – синтаксические трансформации, 6% – антонимичный перевод, 5% – компенсация.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе нами был изучен один из самых актуальных аспектов в деятельности лингвистов и переводчиков – локализация видеоигры. Целью исследования явилось изучение переводческих трансформаций, способствующих эффективной адаптации конечного продукта в процессе локализации видеоигры «Detroit: become human».

Рассмотрев различные определения, мы сделали вывод о том, что локализация является многоуровневым процессом, который начинается с адаптации текста на физическом носителе видеоигры, включает в себя локализованную озвучку и завершается адаптацией некоторых графических элементов внутри игры. Анализируя видеоигру «Detroit: become human», мы вслед за многими другими авторами заключаем, что локализация является сложным и трудоемким процессом, требующим от переводчика особого внимания не только к графической составляющей видеоигры, но и к текстовой.

Основной целью локализации, выделенной нами, является передача тех эмоций, ощущений, эффектов, которые закладывал в оригиналый продукт разработчик. Нами были рассмотрены переводческие трансформации, которыми пользуется переводчик для создания максимально приближенного к культуре реципиента продукта.

Во второй главе данной работы мы обратились к материалу нашего исследования, однопользовательской игре «Detroit: become human» и рассмотрели ее локализации с английского на русский и французский языки. Количество проанализированного материала составило 436 реплик, 187 имен собственных и 86 интерактивных объектов. Нами было выявлено использование вышеперечисленных трансформаций как во французской, так и в русской локализации. Мы сделали вывод, что в русской локализации, имена собственные в 76% процентах случаев форенизируются, а в остальных 24% доместицируются, в то время, как во

французской версии доместицируются 82% языковых единиц и лишь 16% из них форенизируются. При переводе же реплик персонажей и интерактивных игровых объектов русские локализаторы пользовались модуляцией в 56% случаев, опущением при переводе 21% реплик, конкретизацией при переводе 11% реплик, синтаксическими трансформациями в 5%, дословным переводом в 3 %, компенсацией в 2 %, а антонимичным переводом в 2% всех переведенных реплик. В то же время разработчики французской локализации при переводе 30% реплик пользовались опущением, 25% реплик были переведены с помощью дословного перевода, 20% трансформаций составляет модуляция, конкретизацией локализаторы пользовались при переводе 8% реплик, синтаксические трансформации составляют 6% трансформаций, также 6% переводческих трансформаций составляет антонимичный перевод и 5% переведены с помощью компенсации.

Можно сделать вывод, что в большинстве случаев применение всех переводческих трансформаций абсолютно обосновано. Их адекватное использование служит для максимального погружения пользователя в игровой мир и создания эмоциональной связи между ним и персонажами игры.

Подход к локализации видеоигры как к академическому материалу на сегодняшний день довольно редок, однако каждая научная работа является большим вкладом как в игровую, так и в лингвистическую индустрию. Анализ локализации и ее качества может существенно повлиять на будущие проекты не только области перевода, но и локализации в целом.

Данная работа может быть полезна в качестве обзора локализации игрового продукта на разные языки.

Перспективой данного исследования является изучение и анализ локализации и ее влияния на пользователя. Данные исследования могут послужить практической базой для дальнейших научных исследований в области локализации видеоигр.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеева И.С. Введение в переводоведение. М.: Академия, 2004. 352 с.
2. Ачкасов А.В. Индустрия локализации и подготовка переводчиков // Индустрия перевода. 2016. №1. С. 13–19.
3. Бархударов Л.С. Язык и перевод. М.: Междунар. отношения, 1975. 240 с.
4. Батюкова Н.А. Многоязычная локализация в современном виртуальном пространстве // Образовательные технологии в виртуальном лингвокоммуникативном пространстве: IV Международная Виртуальная научнопрактическая конференция по русистике, литературе и культуре: Сборник научных докладов. США, Вермонт, Мидлбери колледж и др. Ер.: Лимуш, 2011. 244 с.
5. Болотина М.А., Кузьмина Е.В. Лексические проблемы перевода компьютерных игр. [Электронный ресурс]. 2019. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskie-problemy-perevoda-kompyuternykh-igr> (дата обращения: 15.01.2021).
6. Гамбье И. Перевод и переводоведение на перекрёстке цифровых технологий // СПб: Вестник СПбГУ, 2016. Сер. 9. Вып. 4. С. 56–74.
7. Деникин А.А. В защиту видеоигр [Электронный ресурс]. 2013. URL: <http://gamestudies.ru/post/1785> (дата обращения: 15.07.2020).
8. Жабина Л.В. О переводе названий компьютерных игр (на материале английского и русского языков) // Язык и культура. Новосибирск, 2015. №19. С.77–81.
9. 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.
10. Зеленько К.Р. Культурная адаптация текстов при переводе на примере текстов компьютерных игр [Электронный ресурс]. 2017. URL:

<https://scientificarticle.ru/images/PDF/2017/19/kulturnaya-adaptatsiya.pdf> (дата обращения: 22.12.2019).

11. Иванова Е.А. Модель локализации компьютерных игр: типовые проблемы и их решения [Электронный ресурс]. 2019. URL: [https://sibac.info/archive/guman/6\(78\).pdf](https://sibac.info/archive/guman/6(78).pdf) (дата обращения: 08.10.2020).
12. Ионина А.А. Особенности создания и восприятия текста в Интернете // Вестник Московского государственного педагогического университета. Серия: Филология. Теория языка. Языковое образование. 2010. № 2 (6) С. 33–39.
13. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение: учеб. пособие. М.: ЭТС, 2002. 413 с.
14. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. М.: Высшая школа, 1990. 253 с.
15. Кудинова И.А. Особенности локализации имён собственных в компьютерных играх // Теория и практика современного научного знания. Проблемы. Прогнозы. Решения. 2017. С. 134–137.
16. Малёнова Е.Д. Стратегия транскреации в переводе субтитров: проблемы и решения // Аудиовизуальный перевод в России и мире – диалог культур в меняющемся информационном пространстве. СПб.: Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения, 2016. С. 231–236.
17. Масленникова Е.М. Художественный перевод: новое о старом: монография. Тверь: Твер. гос. ун-т. 2014. 240 с.
18. Медведева Е.В. Рекламный текст как переводческая проблема // Вестник МГУ. Сер.19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2003. № 4. С. 23–42.
19. 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. Томск: Изд-во ТПУ, 2015. ч. 1. С. 61–64.

20. Миньяр-Белоручев Р.К. Общая теория перевода и устный перевод. М.: Воениздат, 1980. 237 с.

21. Молчанова Н., Михайлова Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности: лингвистические, технологические, психологические аспекты [Электронный ресурс]. 2010. URL: <http://www.rae.ru/forum2010/7/776> (дата обращения: 27.11.2020).

22. Мосин М. Вспоминаем тех, благодаря кому у нас были компьютерные игры на русском языке. Игровые девяностые. [Электронный ресурс]. 2015. URL: <http://xakep.ru/2015/01/14/old-translators/> (дата обращения: 27.11.2020).

23. Мухаркина В.С. Исследование стратегии локализации видеоигр (на материале массовой многопользовательской ролевой онлайн игры «World of Warcraft») [Электронный ресурс]. 2017. URL: https://www.academia.edu/40492707/Исследование_стратегии_локализации_видеоигр_на_материале_массовой_многопользовательской_ролевой_онлайн_игры_World_of_Warcraft_ (дата обращения: 23.11.2020).

24. Мяльдин 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. М.: Московский педагогический гос. ун-т. 2017. С. 178–181.

25. Левицкая Т.Р., Фитерман А.М. Теория и практика перевода с английского языка на русский. М.: Иностранный литература, 1963. 264 с.

26. Лядова Н.А., Кушнина Л.В. Переводческие стратегии: скопос текста оригинала vs скопос текста перевода // Филологические науки. Вопросы теории и практики: Науч. теорет. и прикладной журн. Пермь, 2015. С. 3–9.

27. Научно-технический энциклопедический словарь [Электронный ресурс]. 2005–2021. URL: <https://gufo.me/dict/scientific> (дата обращения: 20.10.2020).
28. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения [Электронный ресурс]. 2004. URL: <http://dtf.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения 08.11.2020).
29. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения. [Электронный ресурс]. 2004. URL: <http://dailytelefrag.com/articles/read.php?id=1291&page=4> (дата обращения: 25.11.20).
30. Пырсиков 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.
31. Сальникова Н.М. Индустрия компьютерных видеоигр как один из новейших сегментов рынка аудиовизуальной продукции в России // Вестн. гос. ун-та упр. 2014. № 5. С. 12–17.
32. Сафонова А.П. Лексические проблемы перевода англоязычных мультиплатформенных ролевых компьютерных игр // Научный альманах. 2016. №11–3(25). С. 327–331.
33. Сдобников В.В. Новые тенденции в переводоведении // Казанский вестник молодых учёных. 2018. Т.2. №4 (7). С. 72–79.
34. Селиверстов В. Искусство компьютерной игры [Электронный ресурс]. 2012. URL: http://www.intelros.ru/pdf/Kultivator/2012_4/11.pdf (дата обращения: 22.12.2020).
35. Супрун Э.О. Перевод имён собственных как элемент локализации компьютерной игры [Электронный ресурс]. 2015. URL: <http://www.sworld.com.ua/index.php/uk/philosophy-and-philology415/linguistics->

and-foreign-languages-in-the-world-today-415/26908415-146 (дата обращения: 08.01.2021).

36. Таратин М., Марков С. Локализация приложений. Перевод и поддержка многоязычных приложений [Электронный ресурс]. 2005. URL: <http://rsdn.ru/article/mag/200503/SoftwareLocalization.xml> (дата обращения: 08.11.2020).

37. Тер-Минасова С.Г. Язык и межкультурная коммуникация: учебное пособие. М.: Слово, 2000. 624 с.

38. Финансовый словарь Финам [Электронный ресурс]. 2007– 2021. URL: <https://www.finam.ru/dictionary> (дата обращения 08.11.2020).

39. Харлашкин М.Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2016. № 1. С. 92–98.

40. Часовский П.В. Семиотика «Easter eggs», или игровое начало в компьютерных играх [Электронный ресурс]. 2012. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/semitika-easter-eggs-ili-igrovoe-nachalo-v-kompyuternykh-igrah> (дата обращения: 30.01.2020).

41. Чистова Е.В. Теоретический статус межъязыковой локализации как особого вида переводческой деятельности // Культура и текст. 2020. №3. С. 161–175.

42. Чупрына О.Г. Прецедентные явления в британской литературе о подростках (лингвокультурологический подход) // Вестник Московского государственного педагогического университета. Серия: Филология. Теория языка. государственного педагогического университета. Серия: Филология. Теория языка. Языковое образование. 2014. № 3 (15). С. 71–79.

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

44. Aarseth E. Computer Game Studies, Year One [Электронный ресурс]. 2001. URL: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (дата обращения: 20.10.2020).
45. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games [Электронный ресурс]. 2014. URL: http://www.jostrans.org/issue06/art_ernal.php (дата обращения: 09.11.2020).
46. Costales A.F. Adapting humor in videogames localization [Электронный ресурс]. 2011. URL: https://www.researchgate.net/publication/244993185_Adapting_humor_in_videogames_localization (дата обращения: 01.02.2020).
47. Costales A.F. Exploring translation strategies in video game localization [Электронный ресурс]. 2012. URL: <https://www.coursehero.com/file/23642226/Costales-2012-Exploring-transltion-strategies/> (дата обращения: 15.12.20).
48. Ensslin A. The Language of Gaming / A. Ensslin. UK: Palgrave Macmillan, 2012. 224 p.
49. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 p.
50. Genette G. Paratexts: The resholds of Interpretation / G. Genette. Cambridge: Cambridge University Press, 1997. 456 p.
51. Folkerts J. Video Games, Walking the Fine Line between Art and Entertainment [Электронный ресурс]. 2011. URL: https://www.researchgate.net/publication/221702275_Video_Games_Walking_the_Fine_Line_between_Art_and_Entertainment (дата обращения: 06.11.2020).
52. Juul J. Half-Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds / J. Juul. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. 248 p.
53. Juul J. The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression [Электронный ресурс]. 2002. URL: <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html> (дата обращения: 20.10.2020).

54. Mangiron C. Games without borders: The cultural dimension of game localization [Электронный ресурс]. 2015. URL: https://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06_18.pdf (дата обращения: 18.11.2020).
55. Maroto J., Bortoli M. Crossing Cultures: Web Site Localization at Euro RSCG Wnek Gosper Interaction. University of Paisley. 2001. 252 с.
56. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2013. 98 p.
57. Pym A. Localization and Linguistics [Электронный ресурс]. 2001. URL: https://www.researchgate.net/publication/228937630_Localization_andLinguistics (дата обращения: 08.11.2020).
58. Pym A. Exploring Translation Series. London and New York: Routledge, 2010. P. 120–142.
59. Rouse R. III. Game Design: Theory & Practice. Second edition. Wordware Publishing, 2001. 609 p.
60. Sarapuk A. Connaissances culturelles et contextuelles dans la traduction lors du passage du polonais en français [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01787764/document> (дата обращения: 21.05.2020).
61. Ziv S. Killing Video Game 'Wolfenstein II' Censored in Germany [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://www.newsweek.com/nazi-killing-video-game-wolfenstein-ii-censoredgermany-700525> (дата обращения: 10.12.2020).
62. Venuti L. The Translator's Invisibility. N.Y.: Routledge, 1995. 353 p.
63. Voorhees G. Discursive Games and Gamic Discourses [Электронный ресурс]. 2015. URL: <http://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1004&context=cro> (дата обращения: 21.10.2020).

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

Военно-инженерный институт
Цикл лингвистического и информационного обеспечения
45.05.01 «Перевод и переводоведение»

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой РЯиПЛ

 А.В. Колмогорова
«15» июня 2021 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ЛОКАЛИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ КАК ВИД ПЕРЕВОДА
(НА МАТЕРИАЛЕ ИГРЫ «DETROIT: BECOME HUMAN»)**

Выпускник



С.Г. Коллей

Научный руководитель



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

Нормоконтролер



В.В. Ефимова

Красноярск 2021