

В. Г. Марченко

Тверской государственный университет, 3 курс

Научный руководитель: к.ф.н. С. Ю. Воскресенская

ПЕРЕВОДЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ, ВОЗНИКАЮЩИЕ В ПРОЦЕССЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

Благодаря стремительному развитию индустрии компьютерных игр и огромному спросу на качественный перевод, понятие локализации вошло в обиход переводчиков и лингвистов. Локализация – это «процесс адаптации и перевода продукта в соответствии с культурными, лингвистическими и техническими требованиями определённой страны и языка» [Bagdasarian URL].

Существуют 6 видов локализации:

1. «коробочная» – если игра продаётся на физическом носителе, то переводится только написанное на коробке; в случае, если игра выходит на какой-либо платформе (Steam, Epic Games, Origin), то переводится только её страница в магазине: описание и скриншоты;
2. перевод интерфейса – помимо «коробочной» локализации в поле зрения переводчика попадает интерфейс: главное меню, его разделы и названия кнопок;
3. текстовая – осуществляется перевод всего текстового контента вплоть до субтитров;
4. углублённая – оригинальная озвучка диалогов заменяется дубляжом;
5. графическая – переводятся все возможные графические объекты (вывески, таблички, заголовки газет и книг и их содержимое);
6. культурная адаптация.

Последний вид считается самым трудоёмким, так как игра полностью адаптируется под целевую аудиторию. Это происходит в тех случаях, когда содержание игры не может восприниматься игроками из-за разницы культур.

Стоит отметить, что разработчики обычно оставляют название своего продукта на английском языке, и оно не переводится, чему есть несколько объяснений. Во-первых, чаще всего компании ориентируются на англоязычную аудиторию и на тех, кто знает английский даже на базовом уровне. Соответственно, возрастают шансы возместить расходы и обрести широкую популярность среди геймеров. Во-вторых, перевод может вызвать недоумение и даже недовольство у игроков. Например, перевод с английского игры *The Last of Us* на русский *Одни из нас* в 2013 году породил шквал критики и негодования, так как переводчик искажил смысл названия.

Правильнее и точнее звучал бы перевод *Последние из нас*, так как речь идёт о выживших в условиях постапокалипсиса.

К локализации компьютерных игр нужно подходить ответственно, так как некачественная локализация будет считаться неуважением к игрокам. Это может негативно сказаться на продажах, учитывая, как быстро информация распространяется среди игроков в социальных сетях и на многих фан-сайтах.

Данное исследование строится на материале компьютерной игры *Through the Darkest of Times*, разработанной немецкой студией Paintbucket Games и выпущенной 30 января 2020 года. Предметом исследования стали решения переводчика в процессе русификации игры.

Through the Darkest of Times представлена в жанре *исторической стратегии*. Сюжет игры построен на основе одного из страшных периодов в истории Германия – прихода Адольфа Гитлера к власти в 1933 году.

Игра в жанре стратегии представляет большой объём текста. Переводчику необходимо переводить имена героев, исторических личностей, реплики, заголовки новостных статей и сами новостные сообщения, описывающие те или иные события. Задача переводчика состоит в том, чтобы вовлечь игрока, который ранее мог не интересоваться этой темой, в сюжет игры, основанный на истории Третьего рейха. Следует отметить, что перевод новостных текстов и заголовков имеет свою специфику. Газетные заголовки освещают события, связанные с приходом Гитлера к власти. Эти события могут быть не известны игроку, поэтому с помощью уточняющего перевода переводчик вводит игрока в курс дела. Суть уточняющего перевода состоит в том, что «элементы смысла, остающиеся в оригинале невыраженными, подразумеваемыми, должны быть выражены в переводе с помощью дополнительных лексических единиц. ИмPLICITное понимание требует от Рецептора знакомства с общепринятыми способами организации информации в ИЯ или особых «фоновых» знаний. У Рецептора перевода нет подобных знаний семантических особенностей текстов на ИЯ, и для него подразумеваемый смысл должен быть раскрыт переводчиком» [Комиссаров URL]. В связи с этим, для лучшего понимания необходимо применить уточняющий перевод или по-другому лексическое добавление, как, например, при переводе новостей (см. табл. 1).

Табл. 1

Оригинал	Русский перевод
INSTITUT VERWÜSTET!	АТАКА НА БЕРЛИНСКИЙ ИНСТИТУТ
NSDAP GEWINNT	НСДАП ВЫИГРЫВАЕТ ВЫБОРЫ
HITLER IN KIEL	ГИТЛЕР ОСМАТРИВАЕТ ФЛОТ В КИЛЕ

Hermann Göring benennt die Junkers D 2500 nach dem Reichspräsidenten “Hindenburg” und gründet <i>den Reichsluftschutzbund</i> .	Геринг дает <i>самолету</i> «Юнкерс D-2500» имя «Гинденбург» и основывает Рейхслюфтшутцбунд – <i>Имперский союз противовоздушной обороны</i> .
---	--

Дословный перевод в таком случае является недостаточным для целостного понимания контекста. Так, заголовок “*INSTITUT VERWÜSTET!*“ в буквальном переводе звучал бы таким образом «*ИНСТИТУТ РАЗГРОМЛЕН!*», и тогда перевод вызвал бы массу вопросов и недоумений: какой институт? где именно? и т.д. С целью избежать такого казуса и был применён уточняющий перевод.

Буквальный перевод в остальных примерах вызвал бы такую же реакцию: в каком смысле НСДАП *выигрывает*? Что за *Киль*, и что там делает Гитлер? Что значит *Рейхслюфтшутцбург*?

При переводе географических названий также применяется уточняющий перевод (см. табл. 2).

Табл. 2

Оригинал	Русский перевод
An einem schönen, sonnigen Tag treffen wir uns am Ufer <i>des Müggelseeles</i> außerhalb der Stadt.	Ясным солнечным днем мы встречаемся за городом, на берегу <i>озера</i> Мюггельзе.
Wir schließen uns den 200 000 Demonstranten an, die sich im Berliner <i>Lustgarten</i> versammelt haben.	Мы присоединяемся к 200 000 протестующих, собравшихся в берлинском <i>парке</i> Люстгартен.
in Köpenick	в <i>районе</i> Кёпеник

Так, в первом примере игрок, не зная, чем являются *Мюггельзе*, *Люстгартен* и *Кёпеник*, может по-разному понимать их значения. В случае с *Мюггельзе* можно предположить, что это море или река, озеро, водоём, а так как вероятность того, что игрок решит найти информацию о природном объекте, мала, поэтому переводчику необходимо объяснить значение. Ту же ситуацию описывает и пример с парком *Люстгартен*. В третьем случае игрок точно определит для себя, что *Кёпеник* является городом и ничем другим.

Уточняющий перевод во всех перечисленных случаях очень важен, потому что он способствует более глубокому погружению в процесс игры в отличие от сносок.

В игре упоминаются названия политических партий и организаций, которые обычному игроку неизвестны.

Для перевода названий в принципе существуют такие методы, как:

- калькирование;
- транслитерация;
- транскрипция.

Чаще всего кальками оказываются слова и термины из политической, научной и культурной сферах.

Примерами калькирования служат следующие названия (см. табл. 3):

Табл. 3

Оригинал	Русский перевод
DNVP	НННП
SPD	СДПГ
Kommunistische Partei (KPD)	Коммунистическая партия
Das Deutsche Studentenwerk	Студенческий союз
Die Deutsche Arbeitsfront	Германский трудовой фронт
Die Schlossbrücke	Дворцовый мост

Разбор одного из примеров поможет более ясно объяснить понятие кальки.

Так, мы возьмём аббревиатуру и расшифровку одной из партий.

DNVP – Deutschnational Volkspartei

Разделив словосочетание, мы получаем следующее:

deutsch – немецкий

national – национальный

Volk – народ

Partei – партия

Полный перевод: *Немецкая национальная народная партия (сокр. НННП).*

Также переводчик использует методы транскрипции и транслитерации: «Транскрипция и транслитерация – это способы перевода лексической единицы оригинала путем воссоздания ее формы с помощью букв ПЯ. При транскрипции воспроизводится звуковая форма иноязычного слова, а при транслитерации его графическая форма (буквенный состав)» [Комиссаров URL].

Для перевода имён персонажей или географических названий обычно используется метод транслитерации (см. табл. 4):

Табл. 4

Оригинал	Русский перевод
Robert Ley	Роберт Лей
Werner	Вернер
Isot	Изот

В переводе географических названий применяется также метод транскрипции (см. табл. 5):

Табл. 5

Оригинал	Русский перевод
Müggelsee	Мюггельзе
Spandau	Шпандау
Köpenick	Кёпеник

Elsengrund	Эльзенгрунд
Wuhlheide	Вульхайде
Opernplatz	Опернплац

В следующем примере происходит трансформация имени, при которой переводчик видоизменяет его на русский лад (см. табл. 6):

Табл. 6

Оригинал	Русский перевод
Marianne	Марианна

Так, если следовать оригиналу, имя будет читаться как Марианне, однако такой вариант окажется непривычным для русскоязычного игрока, так как многие женские имена имеют окончание *-a*.

В фокусе игры находятся персонажи. И от того, как переводчик переведёт их реплики, зависит отношение игрока. Например, детские реплики особенно отличаются от речи взрослых, они более простые (см. табл. 7).

Табл. 7

Оригинал	Русский перевод
„Das ist mein Papa. Und das sind <i>die Männer</i> , die ihn mitgenommen haben“, <...>	Это мой папа. А это <i>дяди</i> , которые его забрали, - <...>
„Dann kam Mama, und wir haben zusammen den Lastwagen gesucht. Er stand vor einer Kneipe. Papa war weg, aber da waren noch mehr böse <i>Männer</i> . Sie haben Mama erkannt und wollten sie auch mitnehmen.“	«Потом пришла мама, и мы пошли искать грузовик. Он стоял у пивной, папы там уже не было, но было много плохих <i>людей</i> . Когда они увидели маму, они ее узнали и хотели ее тоже забрать».
„Wirst du Papa finden?“	«Но вы же вернете папу?»

В первых двух примерах мы отчётливо видим разницу между „*die Männer*“ и «*дяди*» (1-я реплика) и «*людей*» (2-я реплика). Это можно снова назвать «переделкой» или трансформацией на русский лад, так как для нас привычно, что дети называют взрослых дядями и тётями, а иногда людьми, обобщая. Дословный перевод «*мужчины*» звучал бы не совсем естественно.

В последнем примере „*Wirst du Papa finden?*“ дословный перевод выглядит так: «*Ты найдёшь папу?*», однако переводчик в своём переводе использовал вежливую форму обращения, добавил союз «но» и частицу «же», заменив глагол «*найди*» на глагол «*вернуть*». Таким образом он создаёт образ вежливой девочки, которая надеется именно на возвращение отца. При этом меняется отношение игрока к данному персонажу, как к воспитанному и любящему ребёнку.

В следующем диалоге говорят взрослые герои (см. табл. 8):

Табл. 8

Оригинал	Русский перевод
„Ich kann so nicht weitemachen. Ich habe Angst um das Baby“, sagt sie. „Ich will die Gruppe verlassen.“	«Так не может больше продолжаться. Я боюсь за ребёнка, – говорит она. – Я хочу уйти из группы».
„Ich verstehe dich. Viel Glück für dich und das Kleine!“, sage ich.	«Я понимаю. <i>Трудно будет найти тебе замену, но мы что-нибудь придумаем.</i>
„Danke! Euch auch viel Glück!“, sagt sie und verlässt den Treffpunkt.	Удачи тебе и малышу!» <i>Она с видимым облегчением покидает нашу штаб-квартиру.</i>

В переводе мы видим как добавление, так и опущение. В первом случае переводчик будто показывает, что главный герой не отчаивается после новости об уходе товарища. Таким образом, он лучше раскрывает персонажа. Во втором случае реплика отсутствует, однако переводчик сохраняет идею о мирном прощании. Отношение к персонажам так же меняется в лучшую сторону.

Метод опущения (нулевой перевод) используется в случае семантически избыточных элементов оригинала. Данный приём способствует упрощению текста и лучшему восприятию информации (см. табл. 9).

Табл. 9

Оригинал	Русский перевод
Bald ringe ich nach Luft – der Rauch beißt in der Nase.	Становится трудно дышать.
Die Polizei wird aggressiver und drängt die Menge mit Gewalt zurück.	Полиция оттесняет толпу зевак.
Ich schau mir die Leute an, die herumstehen und scheinbar warten, was als nächstes passiert.	Я осматриваю присутствующих.
„Es kommen auch wieder bessere Zeiten. Diese Typen werden sich nicht lange halten“, sage ich.	«Всё образуется», – говорю я.

Нельзя точно сказать, что послужило причиной сведения лексических единиц до минимума в приведенных примерах. Можно предположить, что дело в техническом задании переводчика, когда ему необходимо следовать требованиям заказчика, например, придерживаться конкретно заданного объёма текста и т.д. Опущение некоторых фраз может также объясняться желанием создать динамику, чтобы игрок не отвлекался на длинные описания.

Приведенные примеры показывают, что компьютерные игры имеют свою специфику, требующую определенных знаний в данной сфере. В процессе локализации переводчик сталкивается с рядом проблем, для

решения которых он должен владеть не только теорией перевода, но и навыком её применения на практике.

ЛИТЕРАТУРА

Хабр. Особенности локализации игр на иностранные языки [Электронный ресурс]. URL: <https://habr.com/ru/post/324496/> (дата обращения: 06.02.2021).

Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) [Электронный ресурс]. URL: https://classes.ru/grammar/43.Teoriya_perevoda_Lingvicticheskiye_aspekty/extfile/help2/html/unnamed_44.html (дата обращения: 17.04.2021).

Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) [Электронный ресурс]. URL: https://classes.ru/grammar/43.Teoriya_perevoda_Lingvicticheskiye_aspekty/extfile/help2/html/unnamed_27.html (дата обращения: 25.04.2021).

Steam. Through the Darkest of Times [Electronic Resource]. URL: https://store.steampowered.com/app/1003090/Through_the_Darkest_of_Times/ (дата обращения: 31.10.2020).

Vilen Bagdasarian. The verlan phenomenon in video games localization aspect [Electronic Resource]. URL: https://www.academia.edu/42950752/THE_VERLAN_PHENOMENON_IN_VIDEO_GAMES_LOCALIZATION_ASPECT (дата обращения: 27.03.2021).