

**В. С. Чечет**

*Тверской государственный университет, магистрант*

*Научный руководитель: к.ф.н. С. А. Колосов*

## **НЕКОТОРЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ СТРУКТУРНОЙ АДАПТАЦИИ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР**

Текст как зафиксированная в мировом пространстве мысль, будь то письменная или устная, сопровождает человека на всём протяжении его развития как разумного вида. Понятие текста, его составление, понимание и передача реципиенту послания, заложенного в нём, до сих пор является предметом споров исследователей. Особенно остро стоит вопрос о распредмечивании процесса восприятия текста, ведь с развитием технологий сам процесс его создания заметно усложнился. Появление новых медийных форм аудиовизуального отображения и передачи информации заставляет по-новому взглянуть на привычные установки в вопросах герменевтики.

В связи с бурным развитием технологий и расширением информационного пространства вопрос об очерчивании собственного культурного пространства и самоидентификации в рамках конкретного языкового кода стоит особенно остро. Многообразие языковых систем и различия культурных кодов серьёзно осложняют работу переводчика по передаче информации с одного языка на другой. В то же время обилие всевозможных текстов различных стилей и жанров предоставляет учёным возможность многоаспектного изучения проблемы и разработки теоретических изысканий на тему текстопостроения. Наибольший интерес при этом представляют вопросы адаптации текстов различных уровней.

Само понятие адаптации как переводческой операции является предметом споров в научной среде. Например, Л. Нелюбин в своём словаре переводческих терминов пренебрежительно отзывается об этом приёме, подчёркивая «упрощение содержания и формы текста в целях приспособления его для понимания читателями, не готовыми к его восприятию в его подлинном виде» [Нелюбин 2003: 13]. С ним согласен А. Фёдоров, полностью исключая адаптацию из арсенала переводческих приёмов. «Перевести – значит выразить полно и верно средствами одного языка то, что уже ранее выражено средствами другого языка. В верности и полноте передачи – отличие собственно перевода от переделки, от всякого рода так называемых “адаптаций”» [Фёдоров 2002: 15]. Адаптация воспринимается как продукт «низшего сорта» по сравнению с оригиналом.

Однако существует и иная точка зрения на этот вопрос. А. Швейцер говорит об адаптации как о «переадресовке текста другому получателю, которая допустима лишь в известных пределах в силу репрезентативного предназначения перевода» [Швейцер 2009: 73]. М. Бейкер и вовсе

подчёркивает исключительную роль адаптации в современном информационном пространстве, говоря о необходимости «натурализации» объекта перевода для создания более прочной связи между автором текста и его реципиентом [Baker 2000: 173]. Упрочнение позиций подобных подходов неизбежно, особенно если речь идёт о работе с текстами в виде комплексных семиотических образований.

Тем не менее, в связи с всё более активным темпом технологического прогресса и усложнением форм производимых текстов появилась необходимость в новом подходе к описанию комплексных информационных образований. Поэтому исследователи всё чаще обращаются к термину «поликодовый текст». По мнению А. Г. Сониной, это «тексты, построенные на соединении в едином графическом пространстве семиотически гетерогенных составляющих – вербального текста в устной или письменной форме, изображения, а также знаков иной природы». [Сонин 2006: 7]. Также встречаются термины «семиотически обогащённый текст», «гибридный текст» и «изовербальный комплекс». Все они являются в той или иной степени синонимичными и раскрывают сущность подобных текстов как монолитных синкретических образований, в которых гетерогенные элементы разных семиотических систем синтезированы воедино и занимают равнозначные по своему значению позиции. Одной из наименее изученных форм поликодовых текстов на сегодняшний момент являются видеоигры.

Процесс разработки видеоигр трудоёмок и многогранен, он задействует усилия специалистов самых разных областей человеческой деятельности. Очевидно, что все компании, перед которыми встаёт задача выхода на уровень мирового рынка, сталкиваются с необходимостью подготовки своей продукции к тому, чтобы она пользовалась успехом у аудитории и нормально ей воспринималась. Поэтому особое внимание при разработке программного обеспечения уделяется локализации. В идеале необходимо добиться того, чтобы у конечного потребителя складывалось впечатление, что продукт создан в его стране. Перед компаниями встаёт проблема не столько перевода, сколько адаптации компонентов товара или услуги к требованиям и особенностям различных стран / культур, что является одним из главных проявлений глобализации. В результате конечный продукт отражает и реализует в себе культурные, юридические и бытовые особенности той или иной страны.

Термин «локализация» как элемент переводческой деятельности изначально получил своё распространение в сфере информационных технологий. Его содержание – процесс адаптации программного обеспечения к культуре страны принимающего языка. Согласно модели Ассоциации глобализации и локализации (GALA), он состоит из двух взаимосвязанных процессов: интернационализации и собственно локализации.

Интернационализация – стадия планирования и подготовки продукта к дальнейшей локализации [GALA Global URL]. Важность интернационализации для обеспечения успешной локализации невозможно переоценить. В игровой индустрии она включает в себя разработку дизайн-документа для проекта, в котором будут подробно расписаны механические и визуальные особенности игры, а также так называемого лок-кита (localization kit). Лок-кит включает в себя необходимые для перевода тексты, глоссарий, «память переводов», руководство по стилю, а также комментарии для локализаторов и ожидаемые критерии оценки качества конечного результата. Написание этого документа целиком и полностью лежит на плечах разработчика, а также напрямую влияет на качество локализации.

В среде профессиональных локализаторов чаще всего работа ведётся по переводу документации, пользовательских юридических соглашений, элементов интерфейса, сопутствующих программ, веб-сайтов, маркетинговых материалов. В связи с этим остро стоит вопрос адаптации вышеуказанных элементов для локальных рынков. Однако содержание данного термина в данном случае несколько шире привычного переводоведческого понятия о переложении оригинального материала для реципиента, принадлежащего к иной культурной среде. Речь идёт о переработке изначального материала таким образом, чтобы он был достаточно податлив и восприимчив для работы специалистов по локализации. Поэтому предпочтительнее говорить о структурной адаптации как элементе работы локализатора. Она проявляется как в работе с текстовым наполнением игры, так и в случае обработки параграфемных и невербальных средств внутри продукта. Важно отметить, что речь идёт не об изменении визуального наполнения игры, а о работе со вспомогательными элементами, обеспечивающими стабильную работу проекта.

При переводе рукописного текста, отображаемого на экране, локализаторы оперируют тремя основными понятиями – чарлим (слоговое сокращение от character limit – ограничение по символам), теги (маркеры, меняющие отображение текста) и переменные (специальные «слова-якоря», которые подставляются в заранее написанные шаблоны, зашитые в движок игры).

Чарлим – одно из самых проблемных явлений при работе с поликодовыми текстами, потому что усложнённая структура таких текстов делает затруднительной работу переводчика по адекватному переводу. Очевидный на первый взгляд вариант может быть неприемлемым для перевода ввиду того, что внутри игры он может выглядеть неестественно. Например, надпись “You win!” в гоночной игре находится в маленьком окошке, куда попросту не вмещается очевидное «Ты победил!». Более того, гонщиком в том числе может оказаться женщина. Поэтому наиболее

приемлемым решением в данном случае будет максимальная генерализация понятия: «Победа!». Ещё один пример – игра *VA-11 Hall-A*, в которой компьютерный интерфейс программы смешивания коктейлей не только нёс в себе ограничение по символам – название коктейля не должно быть длиннее 13 символов – но и количество позиций на одну букву не могло быть больше шести, что внесло свои коррективы в перевод.

Теги в первую очередь относятся к параграфемным средствам отображения текста в игре. Например: `<br>`, `<br />`, `<ul>`, `<li>`. Подобные HTML-теги находятся в таблице Excel и показывают два варианта перевода строки, начало списка и начало пункта списка. Переводчик должен замечать подобные элементы и учитывать их при переводе. Специалист, незнакомый с тонкостями функционирования видеоигр, может либо перевести эти элементы, либо вообще их опустить, что неизбежно приведёт к фатальным последствиям: игра либо просто перестанет работать, либо отображение текста будет некорректно.

Работа с переменными в первую очередь относится к области грамматических трансформаций при переводе. В случае с русским языком наибольшие затруднения возникают при передаче категорий рода, числа и падежа. Так, например, название предмета *Ножные латы формицида* в игре *Titan Quest* при прибавлении к нему прилагательного *потёртый* отобразилось некорректно ввиду того, что программа не использовала необходимый род прилагательного во множественном числе. Уточнения со стороны разработчиков и не требовалось, ведь форма множественного числа прилагательного и в мужском, и в женском роде одинаковая. Однако текст в конечном итоге отобразился неверно: «`[fs]потёртая[ms]потёртый[pr]потёртые[ns]потёртое` – Gender not found. Ножные латы формицида». Локализатор не предоставил разработчику необходимых деталей о грамматических тонкостях русского языка, а разработчик не счёл нужным уточнить их. Возможно, обсуждения этих рабочих моментов велись, но в силу многоступенчатости процесса локализации этот нюанс попросту ускользнул из вида заинтересованных сторон.

**Категория числа.** Довольно часто за переменной скрывается число: значение меняется в процессе игры (You received %d gold) или просто определяется дизайнером позже (Kill %d orcs). Порой разработчики не утруждают себя и пишут «Upgrade {0} runes» вне зависимости от значения {0}, иногда используют, с точки зрения локализаторов, канцелярит: «Upgrade {0} rune(s)», отдельно выделяя множественное число. Иногда единственное и множественное число все-таки разведены на две строки или с использованием тега. Но и это не всегда помогает:

- в русском две формы множественного числа при числительном — 2 орка, 5 орков;

- числа типа «21» в русском согласуется с формой единственного числа;
- множественное число является отдельной формой.

В случае подобных трудностей необходимо действовать следующим образом:

- Использовать родовое слово и сокращать его. Так чаще всего поступают с «ед. здоровья», «ед. урона» (health, damage) и с интервалами времени, но также применяют другие общепринятые сокращения (шт.).
- В случае отсутствия общепринятого сокращения, переставлять числовую переменную в конец фразы: «Убито орков: %d».
- В случае использования множественного числа использовать трюк с оговорками «не менее» и «не более». Часто помогает при описании внутриигровых достижений: «Пройти испытание не менее %d раз».
- Выяснить у разработчика и убедиться, что значение бывает, к примеру, только кратное 5.

**Категория падежа.** Следует понимать, что все имена и иные строки, которые подставляются вместо переменной, окажутся там в той форме, в которой они используются отдельно — чаще всего речь об именительном падеже. В этих обстоятельствах приходится перестраивать фразу, иногда весьма творчески, вводить родовое слово или снова спасаться двоеточием:

- %1 — не то место, где стоит торопиться.
- %2 — серьезный противник. Убей не меньше 20 тварей.
- Игрок %s наносит игроку %s %d ед. урона.
- Необходимо построить: %s. Вы получили предмет: %s.

**Категория рода.** Самые частые затруднения с грамматическим родом — неизвестный пол персонажа (обычно игрока или рассказчика) и подстановка строк на место переменной. Поэтому в некоторых случаях приходится жертвовать естественностью переводимого текста в угоду грамматической правильности. В частности, речь может идти об использовании безличных форм при переводе прошедших форм глагола, что в свою очередь делает текст менее выразительным и/или придает ему несколько неестественное звучание: *Мне удалось сходить* вместо *Я пошёл/пошла*. Оптимальным решением было бы наличие переменной для разнополых персонажей, однако такое случается не всегда.

Локализация видеоигр – немаловажный шаг на пути расширения аудитории проекта и придании ему новых, зачастую неожиданных оттенков и смыслов. Поэтому необходимо уделять особое внимание подготовительному этапу при создании программного обеспечения. И особую роль в этом процессе играет структурная адаптация как определяющий фактор успеха игры на локальном рынке. Ответственность за конечный результат ложится на плечи всех участников процесса. Необходимо налаживать плотные контакты между разработчиками, мультиязычными агентствами и локализаторами, чтобы работа по переводу

выполнялась быстро и качественно.

#### ЛИТЕРАТУРА

- Нелюбин Л. Л. Толковый переводческий словарь. М.: Флинта: Наука, 2003. 320 с.
- Сонин А. Г. Моделирование механизмов понимания поликодовых текстов: автореф. дис. ... докт. филол. наук. Москва, 2006. 48 с.
- Федоров А. В. Основы общей теории перевода (лингвистические аспекты). М., 2002. 416 с.
- Швейцер А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. М.: Книжный дом «ЛИБРИКОМ», 2009. 215 с.
- Baker M. Routledge Encyclopedia of Translation Studies [Электронный ресурс]. URL: [https://www.academia.edu/32315291/Routledge\\_Encyclopedia\\_of\\_Translation\\_Studies](https://www.academia.edu/32315291/Routledge_Encyclopedia_of_Translation_Studies). (дата обращения: 07.03.2019).
- Global & Localization Association [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gala-global.org/industry/intro-language-industry/what-localization>. (дата обращения: 07.03.2019).