

В. С. Чечет

Тверской государственный университет, магистрант

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

АДАПТАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ВИДЕОИГРОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ

В современном переводоведении, как отечественном, так и зарубежном, до сих пор остаётся открытым вопрос о месте понятия «локализация» в предметной области, а также о его корреляции с понятием «перевод». Западное переводоведение трактует этот процесс по-разному. Это и адаптация текстов, товаров и услуг для локальных рынков [Pym 2004: 3], и лингвокультурная трансформация исходного материала для поддержания мультязычного многообразия информационного общества [Schäler 2010: 5]. Ассоциация глобализации и локализации (GALA) говорит о главном предмете своей деятельности как о «всеобъемлющем процессе передачи культурных кодов из одной среды в другую» [Globalization & Localization Association URL]. В отечественной же академической среде понятию локализации уделяется меньше внимания; она рассматривается как один из элементов процесса перевода. Так, например, А. Соловьёва понимает подо локализацией «адаптацию ПО таким образом, чтобы его могли использовать пользователи, разговаривающие на других языках в соответствии с особенностями, принятыми в их странах» [Соловьёва 2008: 139]. В. Н. Комиссаров в свое время предлагал использовать для подобного процесса термин «адаптивное транскодирование», то есть это не просто перенос информации с одного языка на другой, но и её преобразование (адаптация) [Комиссаров 1990: 47].

Все эти аспекты играют немалую роль при формировании концепции локализации на современном этапе. Речь в первую очередь идёт о понимании термина в профессиональной среде переводческих агентств и организаций, занимающихся переводом программного обеспечения, веб-сайтов, рекламных материалов и прочего медийного контента на другие языки. Термин «перевод» в лексиконе сотрудников таких агентств тождественен понятию «локализация», что идёт вразрез с академической средой, в которой в первую очередь принято говорить о переводе. Локализация в данном случае выступает в качестве одного из элементов перевода.

Локализация – сложный и многоступенчатый процесс. Одним из его основных механизмов является адаптация. Об адаптации как о переводческом явлении начали говорить ещё во времена Горация и Цицерона. Наиболее известное определение понятию дали в 1958 году канадские лингвисты Ж. Вине и П. Дарбельне: адаптация – это процедура, которая применяется в случае, когда контекст оригинального текста не существует в целевой культуре, в связи с чем необходима определённая

форма его воссоздания [Комиссаров 1978: 96]. Идея о главенстве мысли, а не слова, лежит в основе понятия адаптации. Особое значение при этом имеет лингвокультурный контекст (используемые реалии, идиомы, каламбуры, визуальные образы и т. д.). Нельзя забывать, что переводчик не работает «в стол», он переводит в первую очередь для носителя иного набора культурных установок. Юджин Найда утверждал, что «язык – неотъемлемая часть культуры. Он её отражает, предоставляет к ней доступ и во многом формирует её модель» [Nida 1964: 22]. Поэтому адаптация играет важную роль при передаче культурных элементов на другой язык. Это особенно актуально при работе с поликодовыми текстами, одной из разновидностью которых являются видеоигры.

С лингвистической точки зрения видеоигры представляют собой одну из самых комплексных форм межсемиотического объединения, поскольку выражение различных типов текстов и их функционирование в рамках каждого конкретного мира текста (набора текстов, составляющих мир игры, как фикциональных, так и технических) может проявляться как в письменной, так и в аудиальной форме (озвученные реплики диалога между персонажами). Ситуация осложняется тем, что разработчики в целях оптимизации рабочего процесса зачастую отправляют подрядчику для локализации такой текст, который ещё не утверждён окончательно в своём текстовом и визуальном отображении. Следовательно, переводчик видит перед собой всего лишь таблицу, состоящую из отдельных предложений, словосочетаний, терминов без визуального комментария. Чаще всего визуальная репрезентация ещё не утверждена разработчиком в принципе (а если утверждена, то разработчики и издатели крайне неохотно делятся подобными комментариями для подрядчиков во избежание утечек). Переводчик, не обладающий должным представлением об устройстве видеоигр как явления, будет испытывать значительные затруднения при переводе. Зачастую переводчику присылают совершенно несвязанные друг с другом фрагменты текста, понять общий контекст которых порой и вовсе невозможно.

Текстовое наполнение игр можно разделить по нескольким критериям:

1. По типу отображения текста в конечном продукте (письменный и аудиальный).

2. По назначению текста. По этому параметру можно выделить:

А) Фикциональный текст – записи в дневниках и книгах, описания игрового мира, озвученные голосом реплики диалогов;

Б) Технический текст – элементы интерфейса, описания игровых объектов;

В) Сопроводительный текст – маркетинговые материалы, веб-сайты, субтитры роликов в Интернете и т.д.

С точки зрения локализации, адаптация – более широкое понятие,

чем принято в традиционном переводоведении. Это связано ещё и с тем, что видеоигры не предоставляют возможности оставить текстовый комментарий ввиду своей визуальной ориентированности. Поэтому адаптировать элементы игры для локальных игроков крайне важно. К адаптации также относят переработку визуальных элементов интерфейса (расстановку диалоговых окон, вкладок всплывающих подсказок и т.д.). Особенно это актуально при работе с восточными проектами ввиду компактности и в то же время насыщенности иероглифического письма. Перевод кнопок с изображением одного иероглифа словом или словосочетанием просто невозможен, поэтому приходится работать с интерфейсом отдельно (либо перерисовывать интерфейс, либо использовать сокращения слов в виде одной или нескольких согласных букв).

Если же говорить об адаптации как инструменте перевода собственно вербального компонента видеоигр, то в первую очередь речь идёт о передаче культурных реалий на другой язык.

Наиболее яркие примеры в профессиональной практике связаны с переработкой визуальных и аудиальных образов. Такие подходы характерны в первую очередь для избыточной или глубокой локализации. Различие между этими двумя видами в том, что избыточная локализация подразумевает вынужденную переработку материалов игры для соответствия юридическим нормам локального рынка, что совсем не обязательно при глубокой локализации. Например, в Германии параграф 86а Уголовного кодекса запрещает любое графическое использование нацистской символики: флагов Третьего Рейха, униформы, слоганов и форм приветствия в антиконституционных целях [Уголовный кодекс ФРГ URL]. Следовательно, при локализации необходимо перерисовать этот символ на не вызывающее соответствующий ассоциативный ряд изображение. Однако подобный пуризм может сказаться на общем восприятии игры не лучшим образом, если, к примеру, игра полностью посвящена нацистской Германии. Следовательно, стоит либо полностью отказаться от издания подобной игры на данной территории, либо вносить значительные изменения в игровой код, что потребует дополнительных затрат.

Адаптация чаще всего применяется при глубокой локализации. Она подразумевает переработку сценария для соответствия национальным представлениям о том или ином явлении в игре. Глубокая локализация зачастую является просто подпунктом, который издатель инициирует в ходе выполнения других видов локализаций для того, чтобы аудитория была настроена более положительно к проекту. Основным механизмом перевода в данном случае является адаптация реалий с целью вызова более благосклонного отклика у местной аудитории. По сути, речь идёт о создании отдельного произведения с сюжетной основой оригинала.

Например, японская серия игр *Guakuten Saiban* («Первоклассный адвокат» в переводе с японского) вышла на западные рынки под именем главного героя (*Phoenix Wright*). Главный герой Рюити Наруходо – чья фамилия является игрой слов, основанной на японской фразе *наруходо* (*понятно, ясно, действительно*), а первый кандзи имени переводится как *дракон* – в западной версии был переименован в Феникса Райта, чьё имя является отсылкой к более привычному западному игроку образу феникса, а его фамилия является омофоном по отношению к слову *right* (*верно, правильно*). Действие игры было перенесено из Японии в США, что повлекло за собой многочисленные изменения культурных и игровых реалий («говорящие» имена героев, отсылки, локации и т. д.). К примеру, в японской версии ассистент главного героя питала излишнюю страсть к лапше (*ramen*), а в западной версии – к гамбургерам (*burgers*).

Стоит отметить, что большинство реалий в этой серии игр представлено исключительно в текстовом виде без визуальных образов ввиду жанра игры (визуальный роман) и ограничений электронных устройств, предназначенных для игры. Поэтому выход японского анимационного сериала по мотивам игры поставил переводчиков в тупик. Японская реалия лапши была представлена крупным планом. Так что в западной версии субтитров появилась новая реалия *лапши со вкусом гамбургеров* (*burger noodles*). Таким образом игроки уловили отсылку и к оригинальному миру текста, и к локализованной версии.

Но несмотря на превосходство визуальных элементов в видеоиграх адаптация как лингвистическая операция по транскодированию культурных реалий на другой культурный код представляет особую трудность для локализатора. При этом адаптация предпочтительнее в фикциональных служебных текстах (заголовках, эпиграфах) из-за их большей целостности и информационной насыщенности. В игре *Civilization V* эпиграф к получению технологии «Пластмасса» в оригинале выглядел так: “Ben, I just wanna say one word and one word only. Plastics!”. Это была фраза из культового на Западе фильма *The Graduate*. Локализаторы в качестве творческого решения сделали аллюзию к популярному на современном этапе тексту культуры – песне группы Сплин «*Всё на свете из пластмассы, и вокруг пластмассовая жизнь*».

Яркие примеры адаптаций также представлены в игре *Ведьмак 3*. Одно из заданий было посвящено поиску человека, спалившего кузницу в деревне. Оно называлось *Twisted Firestarter* (букв. *Безумный поджигатель*). Однако разработчики кроме всего прочего сделали интертекстуальную аллюзию к одноимённой песне группы *The Prodigy*. Локализаторы усмотрели отсылку к этой песне и поняли из полученных текстовых файлов, что речь в задании идёт в целом об огне. Они решили акцентировать эту сему и попытались найти в русском культурном коде песню с похожим посылом. Так появился вариант «*Игра с огнём*», который

отсылает игрока к песне группы Ария.

Другое задание – *A Greedy God* – было посвящено мифическому существу, которое поселилось в склепе неподалёку от деревни и терроризировало местных жителей, называя себя богом и требуя подношений. В русской версии в качестве названия было взято крылатое выражение Карла Маркса «Опиум для народа». Суть и общий посыл истории были перенесены в целом успешно.

Менее удачный пример – перевод задания *X Marks The Spot* о поиске пиратского клада. Это распространённое выражение, означающее, что метка в виде креста на карте указывает на наличие клада в определённом месте. В русской версии история получила заголовок *Ниточка за иголкой*, который имеет к вышеуказанной тематике весьма слабое отношение и относится скорее к области окказионального соответствия. Следовательно, общий посыл задания был утерян.

Наибольший интерес сторонней публики и профессионалов локализации вызывают адаптации в фикциональных текстах ввиду их весомой роли в формировании сюжетного мира игры. В том же *Ведьмаке 3* персонаж в диалоге использовал аллюзию к песне Дэвида Боуи из фильма *The Labyrinth*. В русской версии актёр озвучивания пел строчку из песни Аллы Пугачёвой *Позови меня с собой, я приду сквозь злые ночи* (при том, что в оригинале актёр переходит на певческую интонацию только в одном слове). Текст отсылки не вызывает нареканий, но решение пропеть строчку из песни довольно спорное, ведь место действия игры – средневековая фэнтезийная восточная Европа. И так очевидная для русского игрока отсылка становится ещё более вульгарной. Гораздо более предпочтительным вариантом было бы слегка раздражительное декламирование строчки, учитывая комедийный характер истории в целом.

Степень и глубина адаптации в случае с видеоиграми во многом зависит от вовлечённости переводчиков в проект. Разработчик может предоставить раннюю версию игры для предварительного ознакомления и предпереводческого анализа. Однако такая практика встречается далеко не всегда ввиду нехватки времени, ресурсов или трудности организации рабочего процесса.

Подводя некоторые итоги, отметим, что адаптация – несомненно важный инструмент в арсенале локализатора видеоигровых текстов. Однако в то же время слепо пытаться адаптировать все культурные реалии тоже не совсем верно, так как неизбежно теряется культурная идентичность текста. В связи с широкой степенью доступности лингвострановедческого комментария в сети Интернет игрок чаще всего воспринимает адаптации в крайнем случае пренебрежительно. Переводчику необходимо не только чувствовать родной язык для создания убедительных и в то же время художественных игровых текстов, но и понимать специфику видеоигр как явления.

ЛИТЕРАТУРА

Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике / Под ред. В. Комиссарова. М.: Международные отношения, 1978. 232 с.

Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. М. Высш. шк., 1990. 253 с.

Соловьева А. В. Профессиональный перевод с помощью компьютера. СПб. Питер, 2008. 158 с.

Уголовный кодекс ФРГ [Электронный ресурс]. URL: <https://constitutions.ru/?p=5854>. (дата обращения: 05.03.2019).

Anastasiou, D. and Schäler R. Translating Vital Information: Localisation, Internationalisation, and Globalisation. [Электронный ресурс] URL: <http://www.d-anastasiou.com/Publications/Syntheses.pdf> (дата обращения: 06.03.2019).

Globalization & Localization Association [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gala-global.org/>. (дата обращения: 05.03.2019).

Nida E. Toward a science of translating. Leiden: E. J. Brill, 1964. 331 p.

Pym A. Localization from the Perspective of Translation Studies: Overlaps in the Digital Divide? [Электронный ресурс] URL: <https://www.researchgate.net/publication/250363090> (дата обращения: 05.03.2019).