

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
имени М.В. ЛОМОНОСОВА

На правах рукописи

АРИЩЕНКО СТАНИСЛАВ ИГОРЕВИЧ

**ЛОКАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА КАК СПОСОБ
МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ (на материале видеоигр)**

5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная
лингвистика (филологические науки)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени

кандидата филологических наук

Москва 2025

Диссертация подготовлена на кафедре теории и методологии перевода Высшей школы перевода (факультета) ФГОУ ВПО «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова».

Научный руководитель:

Гарбовский Николай Константинович

доктор филологических наук, профессор,
академик РАО

Официальные оппоненты:

Ачкасов Андрей Валентинович

доктор филологических наук, профессор,
ФГБОУ ВПО Российский государственный
педагогический университет им. А.И. Герцена,
Институт иностранных языков, директор
института иностранных языков

Куликова Людмила Викторовна

доктор филологических наук, профессор,
ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный
университет», Институт филологии и языковой
коммуникации, директор

Миньяр-Белоручева Алла Петровна

доктор филологических наук, профессор,
ФГБОУ ВО «Московский государственный
университет имени М.В.Ломоносова»,
исторический факультет, кафедра иностранных
языков, профессор

Защита диссертации состоится «29» мая 2025 года в 16:00 на заседании диссертационного совета МГУ.058.1 Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова по адресу: 119991, ГСП-1, г. Москва, Ленинские горы, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, 1-й учебный корпус, филологический факультет.

E-mail: sovet@philol.msu.ru

С диссертацией можно ознакомиться в отделе диссертаций научной библиотеки МГУ имени М.В. Ломоносова (Ломоносовский проспект д. 27) и на сайте ДС МГУ: <https://dissovet.msu.ru/dissertation/3434>

Автореферат разослан «___» _____ 202__ г.

Учёный секретарь

диссертационного совета

кандидат филологических наук

И.В. Одинцова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

С развитием научного прогресса информационные технологии стали неотъемлемой частью современной цивилизации, а персональный компьютер, смартфон или планшетный ПК – частью быта человека. В огромном мире разнообразного программного обеспечения особое место занимают видеоигры, которые уже достаточно давно завоевали популярность у многих слоев населения. В силу двойственности своей прагматики, а именно бизнес-идеи, предполагающей создание продукта для извлечения наибольшей прибыли, и творческой идеи создания видеоигры как художественного произведения, эти программные продукты представляют собой особое явление современной культуры.

Видеоигры давно перестали рассматриваться лишь в качестве средства развлечения для подрастающего поколения. Создатели видеоигр продвигают различные идеи, самовыражаются, предоставляют возможность взглянуть на события мировой истории под другими углами. При помощи видеоигр люди постигают научные дисциплины, обучаются новым необходимым для дальнейшей работы навыкам, изучают окружающий мир. Велика роль видеоигр и как спортивной дисциплины. Прошедший в феврале–марте 2024 г. в Казани Международный турнир «Игры Будущего», построенный вокруг концепции фиджитал (от англ. Physical + Digital = Phygital), широко использовавший инструментарий дополненной и виртуальной реальности, стал знаковым событием как со спортивной точки зрения, так и для сферы цифровых развлечений. Для расширения целевых рынков сбыта и распространения культурных феноменов по всему миру видеоигры подвергаются локализации – многоступенчатому и сложному процессу лингвистического и культурного изменения, включающего перевод всех текстовых материалов.

Актуальность данного исследования формируется общемировой потребностью в качественной локализации видеоигр, переводом их

текстовых материалов и их культурной адаптацией. Анализ географии локализации и разработки программного обеспечения, проведенный в данной работе, показывает, какие подходы к локализации видеоигр и какие языковые стандарты (EFIGS и др.) представлены на рынке услуг по локализации на данный момент. Кроме того, важной частью исследования стала наглядная репрезентация расхождений в языковой стандартизации для каждого географического региона. Учёт расхождений в языковых стандартах является одним из основных аспектов подготовки текстовых материалов программного обеспечения к дальнейшей локализации.

Степень научной разработанности проблемы. Организация процесса локализации программного обеспечения рассматривалась в работах В.И. Нардюжева, И.В. Нардюжева, В.Е. Марфиной, Н.И. Куринина, Н.М. Chandler, N. Bondarenko, B. Esselink, H. MacLean, G. Frasca.

Проблемы терминоведения в локализации освещались в работах А.В. Ачкасова, С. Дубового, В. Esselink.

Вопросы взаимодействия лингвистики и математических методов разрабатывались в трудах Б.Н. Головина.

Экономическая сторона локализации исследовалась в работах А. Геодакяна, Н. Королевой, О. Крупеник, В. Михайловой, Ю. Степанова, М. Сазоновой, А. Семенова, И.А. Вишнякова, М.А. Свистуновой, А.В. Цемержинской.

Локализация программного обеспечения тесно переплетается с локализацией и переводом рекламы и маркетингом, так как одной из основных целей локализации является продажа продукта конечному пользователю.

Немало ценной для научного исследования эмпирических данных может быть извлечено из работ практикующих локализаторов, опубликованных не в научных журналах, а на специальных ресурсах, посвященных сфере цифровых развлечений. К ним можно отнести статьи на сайтах DTF, Kanobi и Igromania, исследования игроков на платформе обмена

мнениями Reddit, фанатскую энциклопедию Fandom и различные сленговые словари, например Urban Dictionary.

Объект исследования – процесс локализации видеоигр как вид переводческой деятельности.

Предмет исследования – описание лингвистических и культурных особенностей локализации видеоигр с целью создания руководства по локализации видеоигр с иностранных языков на русский.

Гипотеза состоит в том, что лингвистические особенности локализации программного обеспечения и видеоигр обусловлены их географической принадлежностью. В мире существует несколько регионов разработки программного обеспечения; каждый регион предопределяет круг лингвистических особенностей, преобладающий жанр и сеттинг, языковое наполнение и характер отклонений от языковых норм.

Для исследования и описания эмпирических данных в работе использованы следующие **методы**:

- *общенаучные методы познания*: анализ, синтез, классификация, обобщение, абстрагирование;
- *лингвистические методы исследования*: историко-этимологический, сопоставительный, компонентный и лингвостатистический.

Научная новизна исследования состоит в создании алгоритма локализации программного обеспечения с учетом национальной специфики разработки программного обеспечения и лингвистических особенностей русского языка. Объектом исследования предшествующих научных работ по локализации, неоднократно цитируемых в данной работе, как правило, становилась маркетинговая составляющая. Иными словами, исследовалась локализация рекламных проспектов и маркетингового программного обеспечения, например, рекламных сайтов. Объектом же данного исследования является процесс локализации видеоигры. Кроме того, в практической части работы применяются информационные технологии,

необходимые для анализа частотности переводческих решений. Компьютерная программа на языке программирования Python позволяет подсчитывать вероятностные характеристики включений определенных переводческих решений и судить о наиболее частотных методиках локализации определенных слов и словосочетаний.

Теоретическая значимость данного исследования заключается в описании и классификации спектра переводческих трудностей и лингвистических особенностей локализации программного продукта, встречаемых в процессе его культурной и языковой адаптации с русского языка на иностранный.

Практическую значимость работы составляют сформулированные в процессе исследования пути разрешения переводческих трудностей и рекомендации переводчикам, занимающимся локализацией программных продуктов и видеоигр. Результаты данной работы могут быть использованы также в преподавании таких дисциплин, как «Введение в специальность переводоведение», «Методология перевода», «Практический курс перевода» и при разработке практических занятий по теме «Локализация программных продуктов».

Цели данной работы – выявление и описание региональных особенностей локализации видеоигр, имеющих различную природу и оказывающих непосредственное влияние на качество финального локализованного продукта, как с лингвистической точки зрения, так и с культурной. Кроме того, в работе оцениваются сходства и различия в эмоциях, вызываемых у игрока одним и тем же продуктом в разных версиях локализации.

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

1. Изучить теоретический материал по локализации программных продуктов, а также изучить ход процесса локализации.

2. Рассмотреть проблему синонимичности терминов «перевод» и «локализация» в контексте работы над переносом программного продукта в новую языковую и культурную среду.
3. Ознакомиться с типичными переводческими ошибками локализаторов и рассмотреть ситуации, в которых данные ошибки привели к созданию тупиковых ситуаций для игрока.
4. Рассмотреть существующие коммуникативные барьеры, препятствующие допуску локализованного продукта на целевые рынки.
5. Проанализировать региональные особенности локализации игровых программных продуктов и основные региональные направления игровых сеттингов.
6. На основе проведенных исследований составить классификацию коммуникативных барьеров и сеттингов для определенных целевых регионов.
7. Провести исследование аудиодорожки и текстовых материалов видеоигры, локализация которой выполнялась с русского языка на английский.
8. Продемонстрировать на конкретном примере необходимость автоматизации процесса локализации с помощью лингвостатистических методов и программирования.

Материалом исследования стали русскоязычные локализации видеоигр, созданных в разных географических регионах разработки программного обеспечения и в разные периоды времени: конец XX в.; начало XXI в.; середина «нулевых» и настоящее время. Такой подход необходим по нескольким причинам. Во-первых, он позволяет оценить эволюцию локализаций в динамике. Во-вторых, можно проследить изменения в языковом наполнении видеоигр, на которое влияет различное число факторов, изменяющихся со временем. Отбор материалов проводился по следующим критериям: наличие полного прохождения видеоигры,

необходимого для анализа достижения финальной точки игрового процесса; обязательное наличие русского языка на одном из уровней локализации (аудиодорожка, субтитры, визуальное окружение); доступность в магазинах цифровой дистрибуции или в розничной продаже.

Положения, выносимые на защиту:

1. Одним из основных этапов процесса локализации, обеспечивающего лингвистическую привлекательность видеоигры, является перевод внутриигровых текстовых материалов.
2. Тексты видеоигр, созданных в разных регионах, обнаруживают фрагменты и пассажи, различающиеся функциональными и стилистическими характеристиками: архаичные, диалектные и религиозные фрагменты; пассажи, имитирующие разговорную речь со сниженной и ненормативной лексикой.
3. Жанр и сеттинг видеоигры служат базисом для выбора определенной стилистики, речевых, синтаксических, лексических единиц, употребляемых в текстах видеоигр.
4. Можно выделить четыре крупных региона разработки и локализации программного обеспечения: Америка, Австралия, Азия, Европа. Каждый регион имеет свои стандарты локализации программного обеспечения и видеоигр. В то же время общей лингвистической особенностью каждого региона является использование англоязычной локализации в качестве исходного стандарта для создания иноязычных локализованных версий, поскольку английский язык – основной язык коммуникации между разработчиками программных продуктов, в том числе не являющихся носителями английского языка.
5. Жанр, сеттинг, графическое и текстовое наполнение превращают видеоигру в инструмент пропаганды. Для игр, созданных в последнее десятилетие, характерна пропаганда нетрадиционных ценностей и радикализма (например, радикального феминизма). Инструментом

пропаганды является определенным образом подобранный лингвистический материал, в частности: феминитив, матронимы, формы с нейтральной половой принадлежностью (them/they) для обозначения действующих лиц.

Обоснованность и достоверность результатов исследования доказаны успешной апробацией проиллюстрированных в диссертации классификаций лингвистических особенностей локализации программных продуктов, а также подтверждены широким кругом теоретических и практических исследований в данной области.

Апробация результатов исследования. Результаты исследований по теме диссертации отражены в 5 статьях, опубликованных в журналах из перечня ВАК РФ. Положения диссертации, ее структура и гипотеза обсуждались на заседаниях ученого совета и кафедры теории и методологии перевода Высшей школы перевода (факультета) МГУ имени М.В. Ломоносова (2020–2023). Результаты диссертационных исследований представлялись на международных научных конференциях: Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов-2021», «Ломоносов-2022» и «Ломоносов-2023» (Москва, МГУ имени М.В. Ломоносова, 2021, 2022, 2023), XIII Международной научной конференции «Русский язык и культура в зеркале перевода» (Москва, 2023).

Структура работы. Диссертация состоит из Введения, трех глав, Заключение, списка использованной литературы и шести приложений. В Приложении №1 представлена диаграмма экстралингвистических особенностей локализации видеоигр. В Приложении №2 проиллюстрирован иерархический список целевых аспектов перевода художественной литературы и локализации программных продуктов. В Приложении №3 описаны общие черты перевода художественной литературы и локализации программных продуктов. Приложение №4 показывает диаграмму взаимоотношений между переводом и локализацией. Приложения №5 и №6

посвящены проблемам локализации аллюзий в видеоиграх и потенциальным стратегиям решения этих проблем.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обоснована тема исследования, рассматриваются актуальность работы, ее практическая и теоретическая значимость, описана теоретическая и эмпирическая база диссертации. Введение содержит также информацию о научной новизне, целях и задачах исследования и положениях, выносимых на защиту перед диссертационным советом.

В **первой главе** «Семантическая сущность терминов “перевод” и “локализация”» произведён анализ существующих научных работ со схожим объектом и/или предметом исследования, сформулированы основные критерии для разграничения терминов «перевод» и «локализация», а также рассматривается употребление этих терминов в электронной и печатной прессе.

В разделе 1.1 «Термины «перевод» и «локализация» дана краткая справка о том, какие процессы подразумеваются под термином «локализация», в кратком виде рассматриваются ход этого процесса и терминология локализации. Кроме того, в разделе содержится информация о стадиях процесса локализации и производится сравнение терминов «перевод» и «локализация» с точки зрения семантики.

На основании проведенного исследования выявлено, что сам процесс локализации чего-либо, будь то видеоигра, фильм, кино, рекламные ролики и другие продукты цифровой сферы, обрёл теоретическую и терминологическую базу относительно недавно – во второй половине XX века. За счёт кратного увеличения числа телезрителей и посетителей кинотеатров фильмам и телепередачам потребовалась локализация, которая на тот момент включала в себя два процесса – культурную адаптацию и перевод. С появлением персональных компьютеров и интернета в

локализацию включились еще два параллельно идущих процесса – глобализация и интернационализация.

При анализе раздела было также установлено несколько важных с лингвистической точки зрения аспектов:

1. По мнению некоторых западных исследователей, термин «локализация контента» (англ. content localization) может в будущем заменить термин «перевод», так как локализацией контента является перевод текстовых материалов программных приложений с одного языка на другой.
2. Подмена термина «перевод» термином «локализация» существует и подтверждается примерами из научной и публицистической литературы. Термин «перевод» часто замещается термином «локализация» в западной прессе и научных статьях, в отечественной литературе характерна обратная подмена.

Раздел 1.2 «Экстралингвистические особенности локализации. Общая характеристика» посвящен анализу внеязыковых факторов, оказывающих непосредственное влияние на качество локализации. К таким факторам относятся прежде всего экономические и политические факторы. Экономический фактор постоянно довлеет над локализацией потому, что сама по себе локализация – это продукт маркетинга и один из механизмов получения прибыли для правообладателей и владельцев некоторого программного продукта или продукты сферы цифровых развлечений. Политика же вмешивается в процесс локализации в то время, когда необходимо получить разрешение от руководства целевого региона на выпуск видеоигры или программы на рынок. К политическим факторам относятся государственная цензура и любые другие правовые документы (указы, приказы, постановления, распоряжения, законы, подзаконные акты), так или иначе регулирующие поступление некоторых локализованных товаров на целевые рынки.

Однако далеко не все экстралингвистические процессы имеют экономический или политический базис. Важно также отметить, что работа над локализацией программного обеспечения – это не труд одного человека. Локализаторы работают в команде. Каждая команда несет ответственность за свой круг проблем. Зачастую в командах необходимы специалисты далекие от языкознания и переводоведения, прежде всего это медицинские кадры (врачи или младший медицинский персонал) и юристы. Привлечение таких специалистов необходимо для проведения консультаций с локализаторами по вопросам адекватного перевода медицинских и правовых сопроводительных документов, таких как предупреждение об эпилепсии (англ. Epilepsy Warning) и лицензионного договора конечного пользователя (англ. EULA – End User License Agreement). Значительную роль в подготовке материала для данного раздела сыграла статья «Лингвистические особенности локализации программного обеспечения» за авторством В.И. Нардюжева, И.В. Нардюжева, В.Е. Марфиной и И.Н. Куринина, содержащая информацию о рабочем процессе фирм по локализации программного обеспечения.

В разделе 1.3 «Телеологические особенности локализации» особое внимание уделено установлению различия между процессами перевода и локализации через призму телеологии – онтологического учения, объясняющего развитие мира с помощью конечных, целевых причин. Это учение пытается ответить на вопрос: «Зачем, с какой целью?» Именно разница в целях процессов перевода и локализации и отличает эти процессы друг от друга, обуславливает их организацию и течение. Исследование целевого аспекта перевода и локализации строится вокруг типологии целей перевода, предложенной Д.Н. Шлепневым в статье «Цели перевода: попытка типологии. Юридический перевод и иные виды перевода». Несмотря на юридическую направленность исследования, ее материалы могут быть использованы для исследований телеологии иных видов переводческой деятельности.

Поиск сходств и различий в целях перевода и локализации производился согласно типологии Д.Н. Шлепнева и при сравнении процесса локализации программного продукта с процессом перевода художественной литературы. Обоснование выбора перевода художественной литературы в качестве объекта сравнения заключается в том, что локализация видеоигр как объекта искусства имеет много общих черт с переводом художественной литературы, так как большинство текстов видеоигр можно отнести к художественным текстам.

Итогом исследования сходств и различий в целях перевода можно считать следующие черты:

Общие черты:

1. Перевод литературного произведения и локализация программного продукта считают одной из своих целей последующую продажу на целевых рынках и получения прибыли. Потребителями перевода художественной литературы становятся читатели, а локализации – игроки, журналисты, эксперты, стримеры.
2. Переведенные литературные произведения и локализованные видеоигры становятся объектом исследования ученых. Кроме того, переводы литературных произведений и текстовых материалов видеоигр используются для обучения начинающих переводчиков и студентов лингвистических вузов.
3. Анализ качества переводов фрагментов литературных произведений и текстовых материалов видеоигр позволяет принимать кадровые решения о назначениях переводчиков. При работе над литературным произведением издательство на основе анализа нескольких переведенных фрагментов литературного произведения отдаёт предпочтение наиболее опытному переводчику, которому в будущем доверят выполнение перевода произведения полностью. При локализации видеоигр анализ переведенных фрагментов текстовых материалов позволяет выявить наиболее опытных переводчиков в

рамках нескольких команд, так как локализация не выполняется одним человеком.

4. Маркетинговые стратегии продвижения переведенных литературных произведений и локализованных видеоигр обладают высоким уровнем схожести. Анализ стратегий продвижения переводов зарубежных литературных произведений показал, что часто книги продвигаются схожими с кинофильмами и локализованными видеоиграми методами. Как правило, у многих мировых литературных бестселлеров дорогостоящие рекламные кампании, включающие продвижение в соцсетях, телевидении, радио и других СМИ. Литература позаимствовала эти методы продвижения у продукции сферы цифровых развлечений, куда включаются и видеоигры.

Различные черты:

1. Публикация переводов в условиях цензуры силами читателей характерна для переводной художественной литературы. Видеоигра же может в принципе не иметь локализованной версии на определенном языке, если не получено официальное разрешение от государства на создание этой версии.

2. Отсутствие публикаций переводов литературного произведения до полного завершения работ над ними. Локализация видеоигр, в свою очередь, подразумевает публикации незаконченных вариантов текстовых материалов для внутреннего пользования.

3. Размытие фигуры окончательного получателя. Покупая переведенную книгу, читатель необязательно является представителем предполагаемой целевой аудитории этой книги. В то же время выпуск локализованной версии видеоигры возможен только после длительного исследования конъюнктуры рынка, будущей целевой аудитории, цензорских ограничений и возрастного ценза.

4. Перевод художественной литературы подразумевает наличие сжатых/сокращенных вариантов некоторого произведения, в случае с локализованными версиями видеоигр подобный подход невозможен.

Говоря об итогах установления отношений между данными терминами, необходимо уточнить, что подавляющее большинство научных работ по переводоведению и лингвистике относят локализацию к разновидностям перевода. Подобная практика не лишена оснований, и многие примеры из данного исследования это подтверждают. В данном же исследовании разграничение терминов «перевод» и «локализация» производится с опорой на практическую деятельность локализаторов при работе над видеоиграми. Иными словами, перевод будет считаться одним из этапов (или процессов), обслуживающих многоуровневый процесс локализации программного продукта с исходного языка на целевой.

Во **второй главе** Лингвистические особенности локализации игрового программного обеспечения и разделе 2.1 «Классификация лингвистических особенностей локализации игрового программного обеспечения» происходит построение классификации лингвистических особенностей локализации программного обеспечения с опорой на географический базис, обозначенный в гипотезе данного исследования.

Разделы 2.2 «Лексические особенности локализации текстовых материалов видеоигр. Локализация архаичной лексики» и 2.3 «Сценарные особенности локализации. Нейтрализация игровых условностей средствами языка» показывают, что основными лингвистическими особенностями локализации становятся лексические и сценарные. В разделе 2.2 на примере исследования локализаций видеоигр с архаичной лексикой показано, что большинство локализаций содержит в себе множество ошибочных переводческих решений, связанных с неправильным употреблением лексических единиц, что сразу занижает рейтинг продукта на целевом рынке.

Как правило, текстовые материалы видеоигр из описанных примеров содержат в себе «признаки перевода». Иными словами, они не воспринимаются представителем целевой культуры как тексты, изначально созданные в рамках этой самой культуры. Это явление характерно для всех географических полюсов в большей или меньшей степени. В наименьшей

степени это явление прослеживается в играх из полюса «Европа», так как языковое наполнение европейского региона самое богатое. Чуть больше лексических неточностей в полюсах «Америка» и «Австралия», наибольшее количество лексических особенностей локализации характерно для полюса «Азия», что обосновано спецификой работы локализаторов в этом географическом регионе.

Раздел 2.3 демонстрирует на конкретных примерах игровых условностей, имеющих разный базис, например недостаточная квалификация персонала в компании разработчика или фирме по локализации, нейтрализацию этих условностей средствами языка. Как правило, наиболее частой техникой избавления от «сюжетных дыр» в видеоиграх является корректировка сценария видеоигры. Кроме того, в данном разделе исследуются фанатские локализации, выполняемые игроками самостоятельно без должного лингвистического контроля. Это исследование приводит к выводу о том, что при отсутствии должного плана работ по локализации возможно создать некий «суперсленг», который в дальнейшем может использоваться как полноценный язык общения фанатов определенной серии видеоигр.

Раздел 2.4 «Роль аллюзий на популярную культуру в видеоиграх и их локализация» представляет собой глубокий анализ спектра используемых аллюзий и интертекстуальных включений, используемых разработчиками и сценаристами с целью выражения определенных интенций. Чаще всего аллюзии воспринимаются как дань памяти своим предшественникам, продуктам популярной культуры, послужившим источником вдохновения для создания видеоигры или своим коллегам, которые по разным причинам не дожили до релиза видеоигры. Подходов к локализации аллюзий несколько – от полной локализации, до полного отказа от нее. Чаще всего используется второй вариант, так как игрок должен самостоятельно понять, что подразумевается под некоторым интертекстуальным включением. В этом же разделе предлагается комплекс мер по улучшению качества локализации

видеоигр в целом и по расширению кругозора игроков, позволяющий понимать аллюзии на популярную культуру в играх, кино, музыке даже без локализации.

В разделе 2.5 «Лингвогеография локализации и игровые сеттинги» произведено исследование языкового наполнения, преобладающих жанров и сеттингов видеоигр для каждого географического полюса разработки и локализации программного обеспечения. Для каждого полюса строится карта с языковой вариативностью, собираются данные по наиболее популярным жанрам и сеттингам видеоигр и выявляются лингвистические особенности каждого полюса. Отправной точкой для всех локализованных версий является языковой стандарт EFIGS (English, French, Italian, German, Spanish(European)). Иными словами, данный стандарт подразумевает наличие в видеоигре пять различных локализаций: английской, французской, итальянской, немецкой и испанской (европейский вариант испанского). Однако не все полюса соблюдают требования этого стандарта. Самый яркий пример отступления от этого стандарта – Азиатский полюс. Разработанные в Азии видеоигры, как правило, обладают только двумя локализованными версиями: версией на языке страны происхождения (китайский, японский, корейский и др.) и английской версией. В то же время для полюса «Европа» характерно самое полное языковое наполнение, так как он включает в себя множество стран, говорящих на языках, отличных от общепринятого стандарта EFIGS. Одной из примечательных особенностей данного полюса является тот факт, что португальский язык не входит в языковое наполнение этого полюса. Полюса «Америка» и «Австралия» схожи в политике применения стандарта EFIGS, но существуют различные дополнения к нему. Американский полюс добавляет португальский язык как государственный язык Бразилии – региона, в котором видеоигры имеют особое значение практически для всех слоёв населения. Австралийский полюс, в свою очередь, обогащает своё наполнение японским языком, в виду проживания на территории Австралии крупной японской общины и исторических процессов

Второй Мировой войны, повлекших распространение японского языка на островных государствах, окружающих Австралию.

Кроме того, в разделе учитывается спектр факторов, оказывающих влияние на языковое наполнение абсолютно любого географического полюса. Факторы разделяются на три большие группы: экономические факторы, политические факторы, профессиональные факторы.

К экономическим факторам относится популярность видеоигры, которую можно коммерциализировать, выпустив игру на различных платформах (ПК, игровые консоли, мобильные телефоны), и на различные языковые версии видеоигры начнут действовать уже не стандарты языкового наполнения конкретного полюса, а стандарты игровой платформы.

Политические факторы включают в себя различного рода государственные ограничения на дистрибуцию некоторых видов цифровых товаров. Сюда относится, например, государственная цензура. Примеров функционирования цензорского законодательства в практике локализации множество, тем не менее наиболее ярко их действие выражается на примере Азиатского региона.

Профессиональные факторы включают в себя наличие или отсутствие квалифицированного персонала для подготовки локализаций на языках, отличающихся от стандарта EFIGS. В большей степени влиянию профессиональных факторов подвержены Европейский и Азиатский регионы. Это связано как с большой территорией этих регионов, так и с количеством народов-носителей различных языков, на этих территориях проживающих.

Как показали примеры, лингвистические особенности возникают практически на всех уровнях языка. Особенно велико их количество на лексическом и синтаксическом уровнях языка. В процессе исследования установлен основной круг лингвистических особенностей локализации, а также их привязка к определенным географическим регионам разработки. Географическая привязка лингвистических особенностей позволяет

локализаторам и разработчикам понять, с какими трудностями в процессах интернационализации и локализации они столкнутся при работе с конкретным географическим регионом. Значительную роль в формировании лингвистических особенностей локализации сыграли Азиатский и Американский географические регионы.

В третьей главе «Теория и практика локализации игрового программного обеспечения. Анализ локализации в языковой паре русский–английский» производился анализ готовой локализации с русского языка на английский видеоигры под названием Atomic Heart, имеющей российское происхождение.

Раздел 3.1 «Обоснование выбора видеоигр как эмпирического материала для проведения анализа локализаций» содержит информацию о необходимости использования текстовых материалов видеоигр в качестве объекта исследования, так как именно перевод текстов видеоигр представляет наибольшие трудности для локализации.

Раздел 3.2 «Видеоигра Atomic Heart. Общая информация о продукте и его краткая история» представляет собой краткую справку о видеоигре, процессе ее разработки, сложном положении в студии разработки и санкциях, наложенных на разработчика и весь российский игрострой в 2022 году.

Раздел 3.3 «Анализ локализации звуковой дорожки видеоигры Atomic Heart. Особенности аудионаполнения» посвящен исследованию аудионаполнения видеоигры Atomic Heart. В данном исследовании удалось отметить несколько ключевых аспектов, привлекающих внимание с точки зрения науки. Одним из таких аспектов можно считать учет культурных различий в анализируемых версиях видеоигры. Как показали примеры, в англоязычной локализации встречаются переводческие решения, характерные исключительно для англоязычной культуры. Подтверждающим это суждение примером является фраза робота-фотографа:

Tereshkova: “Say Cheeeeeese!”

Субтитры на русском языке:

Терешкова: «Начинаю съёмку!»

Фраза значительно отличается по форме в английской и русской версиях видеоигры. Помимо реплик робота-фотографа показателен и пример с гражданином из толпы, который хвалил танцующего робота, используя устойчивые сленговые выражения английского языка:

Man in the crowd: That bot is the real deal!

Субтитры на русском языке:

Человек из толпы: Джигит!

Безусловно, включение в переводной текст лексем и синтагм, свойственных исключительно носителям целевого языка, подчеркивает профессионализм локализаторов и их внимательное отношение к деталям, а также уход от буквализмов, которыми отличались ранние локализации начала 2000-х. Говоря о локализации аудиодорожки в титульной сцене в целом, можно сделать вывод о том, что локализаторы действительно старались не упустить из виду многие, незаметные на первый взгляд детали. При исследовании английской аудиодорожки Atomic Heart очень ярко воспринимается разница между локализациями прошлых лет и современными. Даже в сравнении с только упомянутыми в данном исследовании локализациями видеоигр начала XXI века или середины 2010-х заметны существенные перемены в лучшую сторону. Наиболее заметным на слух аспектом здесь можно отметить более серьёзный подход к кастингу актёров озвучивания.

В разделе 3.4 «Локализация текстовых материалов Atomic Heart. Анализ переводческих решений в субтитрировании и текстовом наполнении» произведён анализ локализации текстовых материалов видеоигры Atomic Heart. Прежде всего проводилась проверка соответствия текста субтитров с

аудиодорожкой. Процент совпадения текстов составил около 95.4%, что говорит о том, что аудиотекст и субтитры находятся в состоянии минимального расхождения относительно друг друга.

В то же время при анализе субтитров было выявлено несколько важных аспектов:

1. Восклицания и логические ударения в субтитрах выделяются большими буквами, т.е. CAPS'ом.
2. Субтитры при длительном повествовании опережают речь говорящего, заключительные реплики говорящего оказываются за пределами субтитрирования.
3. При просмотре плакатов, вывесок и других настенных или напольных конструкций, несущих какую-либо информацию, появляется окно субтитров заметно большего размера, чем при прослушивании речи персонажей. При этом субтитры речи персонажей на переднем или заднем плане накладываются на это окно, затрудняя чтение.
4. Некоторые окна с субтитрами для плакатов или вывесок не помещаются на экране. Явление проверялось на телевизоре с диагональю 41 дюйм и мониторе компьютера с диагональю 27 дюймов, при одинаковом разрешении экрана в 1920x1080 пикселей, т.е. FullHD.
5. Интерактивные триггеры для появления окна с субтитрами при наведении камеры на плакат не всегда срабатывают корректно.

Дальнейшее исследование строилось вокруг цифро-буквенных индексов роботов, локализация которых вызвала множество вопросов с точки зрения определения преобладающего подхода. Здесь можно отметить «увлечение» локализаторов транслитерацией с русского языка и наличием трех разных подходов к переводу индексов:

- Полная транслитерация – название робота и индекс транслитерируются и вставляются в текст.

- Полный перевод – на английский язык переводится название и адаптируется аббревиатура индекса.
- Смешанный подход – два предыдущих подхода применяются к одному из элементов названия робота, либо к индексу, либо к названию.

Для установления наиболее частотного подхода к переводу индексов была составлена компьютерная программа на языке Python, позволяющая посчитать вероятностную характеристику числового ряда, называемую модой. Каждый подход кодировался по следующему критерию:

- Подход с полным переводом будет закодирован цифрой «1».
- Подход с полной транслитерацией будет закодирован цифрой «2».
- Смешанный подход будет закодирован цифрой «3».

Результатом работы программы стала следующая последовательность чисел:

3 2 3 1 3 1 3 1 3 3 1 1 2 1 2

После подсчета вхождений каждого подхода получены следующие показатели:

Количество применений подхода с полным переводом → 7

Количество применений смешанного подхода → 7

Количество применений подхода с полной транслитерацией → 3

Итак, мод числового ряда оказалось две, однако подход с полным переводом более предпочтителен, поскольку в меньшей степени мешает игроку правильно воспринимать прописанную в кодексе информацию о роботе и не тратить время на поиски смыслов и этимологию формирования индекса. В связи с этим все названия роботов подверглись полному переводу для приведения всего кодекса к общему виду.

Изначально предполагалось, что локализация с русского языка на иностранный язык отличается по своим особенностям от обратной, т.е. с

иностранного языка на русский. Приведенные же примеры показывают если не противоположную ситуацию, то как минимум демонстрируют двойственность. Локализация с русского языка обладает особенностями локализаций на русский язык, к которым относятся: различные переводческие неточности, буквализмы, спорные переводческие решения, излишняя переводческая креативность и отход от оригинала и многие другие. Двойственность же заключается в том, что помимо всех вышеперечисленных особенностей добавляется и круг проблем локализации, связанный только с русским языком и русской же культурой. К таким особенностям можно отнести, например, смешанный подход к локализации индексов и названий роботов, демонстрирующий увлечение локализаторов механикой транслитерации. Помимо неопределенностей и отсутствия закономерностей в некоторых переводческих решениях встречается понятие «мискаста актёров».

В Заключении формулируются итоги проведенного исследования.

Локализация программных продуктов относительно молодая индустрия. Свои текущие очертания сектора экономики с многомиллиардной капитализация она приобрела совсем недавно, менее 20 лет назад. Поэтому исследования этого процесса с разных сторон современной науки только начинают появляться. В большей степени ученых интересуют маркетинговые стратегии, которые помогут в дальнейшем увеличить показатели спроса на целевых рынках. Большинство работ по локализации так или иначе сфокусированы на локализации рекламы и интернет-ресурсов. Видеоиграм, к слову, тоже уделяется внимание, однако не такое пристальное. Тем не менее локализация именно видеоигр – это, возможно, самый востребованный рынок для специалистов в отрасли перевода и рекламы.

Согласно результатам исследования в мире насчитывается 4 основных макрорегиона разработки видеоигр и программного обеспечения. Имеется целый ряд лингвистических и экстралингвистических особенностей, характерных для каждого конкретного региона. В то же время несколько

аспектов свойственны всем регионам. К таким аспектам можно отнести наличие в каждом программном продукте англоязычной локализации, что обусловлено разработкой любого приложения изначально на английском языке, который считается международным языком разработки программного обеспечения.

Исследование локализации видеоигры Atomic Heart можно считать научно-новаторским, исходя из того, что ранее в работах исследователей не фигурировали российские игры такого уровня, т.е. AAA-проекты, разрабатываемые с учетом региональных предпочтений, истории и культурного наследия русского и советского народов. Atomic Heart можно считать той игрой, которая изначально разрабатывалась на русском языке и рассказывала историю о СССР будущего. В Европе и Америке интерес ко всему, что связано с СССР, не угасает и по сей день, поэтому и рейтинг ожидания у Atomic Heart был настолько велик, что даже удостоился награды на ресурсе Metacritic. Что же касается самой локализации, то, с одной стороны, она является мостом от культуры советского прошлого к культуре и быту настоящего, чего и ожидают увидеть игроки, купившие Atomic Heart. С другой стороны, она не лишена спорных переводческих решений, не всегда мешающих игровому процессу, но провоцирующих полисемию.

Список работ, опубликованных по теме диссертации
Научные статьи, опубликованные в журналах Scopus, WoS, RSCI, а также в изданиях, рекомендованных для защиты в диссертационном совете МГУ по специальности 5.9.8 Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика (филологические науки)

1. *Арищенко С.И.* Морфемный анализ русскоязычных сленговых глаголов возникших под влиянием геймерского сленга англоязычных и немецкоязычных онлайн-игр // Мир науки, культуры, образования. 2023. №3 (100). С. 444–448. (Импакт-фактор журнала в РИНЦ: 0,875). (0,75 п.л.).

2. *Арищенко С.И.* О возможностях внедрения инструментария видеоигр жанра симулятор на занятиях по научно-техническому переводу // Мир

науки, культуры, образования. 2023. №2 (99). С. 475–480. (Импакт-фактор журнала в РИНЦ: 0,875). (1,375 п.л.).

3. *Арищенко С.И.* Архаизация лексики в видеоиграх. Источники архаичной лексики и её передача в локализации // Вестник Московского университета. Серия 22. Теория перевода. 2022. №2. С. 44–58. (Импакт-фактор журнала в РИНЦ: 0,475). (0,875 п.л.).

4. *Арищенко С.И.* Аллюзии на популярную культуру в видеоиграх. Типология аллюзий и их локализация // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. 2023. №5-2. С. 120–123. (Импакт-фактор журнала в РИНЦ: 0,261). (0,94 п.л.).

5. *Арищенко С.И.* Особенности разработки видеоигр и оценка их влияния на локализацию // Вестник Московского университета. Серия 22. Теория перевода. 2023. №3. С. 7–21. (Импакт-фактор журнала в РИНЦ: 0,475). (0,875 п.л.).