

Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего профессионального образования
«Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова»

На правах рукописи

Арищенко Станислав Игоревич

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

Специальность 5.9.8 – теоретическая, прикладная и сравнительно-
сопоставительная лингвистика

Диссертация на соискание ученой степени кандидата
филологических наук

Научный руководитель –
доктор филологических наук, профессор, академик РАО
Гарбовский Н. К.

Москва 2025

Содержание

Введение.....	4
Глава I. Семантическая сущность терминов «перевод» и «локализация».....	14
1.1. Термины «перевод» и «локализация».....	14
1.2. Экстралингвистические особенности локализации. Общая характеристика	22
1.3. Телеологические особенности локализации	36
1.3.1. Переводы для опубликования и не для опубликования	38
1.3.2. Переводы для внутреннего пользования и обращения вовне	46
1.3.3. Целевая составляющая непосредственного применения переводных текстов.....	53
1.3.4. Иные целевые аспекты переводческой деятельности.....	63
1.3.5. Телеологическая классификация перевода и локализации	67
1.4. Выводы по I главе	69
Глава II. Лингвистические особенности локализации игрового программного обеспечения.....	73
2.1. Классификация лингвистических особенностей локализации игрового программного обеспечения.....	73
2.2. Лексические особенности локализации текстовых материалов видеоигр. Локализация архаичной лексики	81
2.3. Сценарные особенности локализации. Нейтрализация игровых условностей средствами языка	98
2.3.1. Подходы к нейтрализации игровых условностей.....	100
2.3.2. Распространённые примеры игровых условностей и пути их преодоления в локализации	104
2.3.3. Игровые условности видеоигры Grand Theft Auto: San Andreas и грамматика фанатских локализаций	107
2.4. Роль аллюзий на популярную культуру в видеоиграх и их локализация	117
2.5. Лингвогеография локализации и игровые сеттинги	133
2.5.1. Специфика регионального языкового наполнения видеоигр	135
2.5.2. Языковое наполнение Европейского региона разработки видеоигр	137

2.5.3. Языковое наполнение Американского и Азиатского регионов разработки видеоигр	139
2.5.4. Языковое наполнение и другие лингвистические особенности Австралийского региона разработки программного обеспечения	141
2.5.5. Факторы, оказывающие влияние на языковое наполнение программного обеспечения.....	148
2.6. Выводы по II главе	151
Глава III. Теория и практика локализации игрового программного обеспечения. Анализ локализации в языковой паре русский–английский...	155
3.1. Обоснование выбора видеоигр как эмпирического материала для проведения анализа локализаций	155
3.2. Видеоигра Atomic Heart. Общая информация о продукте и его краткая история	161
3.3. Анализ локализации звуковой дорожки видеоигры Atomic Heart. Особенности аудионаполнения	167
3.4. Локализация текстовых материалов Atomic Heart. Анализ переводческих решений в субтитрировании и текстовом наполнении	189
3.4.1. Исследование соотношения совпадения аудиоскрипта с текстом субтитров. Аппаратные и программные особенности реализации субтитрирования	189
3.4.2. Лингвистическое исследование текстового наполнения в видеоигре Atomic Heart.....	194
3.5. Выводы по III главе	213
Заключение	217
Список использованной литературы.....	221
Приложение.	237

Введение

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 и могут рассматриваться как особый пласт мировой культуры.

Индустрия разработки программного обеспечения для всех актуальных платформ, в том числе видеоигр, не стоит на месте, порождая множество еще не изученных вопросов не только технологического, но и лингвистического и культурологического порядка. Особенно пристальное внимание следует обратить на лингвистическую составляющую локализации компьютерных и видеоигр, основу которой составляет перевод внутриигровых текстовых материалов на разные языки и последующая адаптация для представителей других мировых культур.

В силу двойственности своей прагматики, а именно бизнес-идеи, предполагающей создание продукта для извлечения наибольшей прибыли, и творческой идеи создания компьютерной и видеоигры как художественного произведения данная разновидность программных продуктов представляет собой особое явление современной культуры [Кан, 2018]. В качестве продукта для извлечения прибыли они стремятся ориентироваться на максимально широкий круг потребителей, далеко выходящий за пределы национальной языковой и культурной среды его создания и подвержены всем перипетиям глобального рынка. По этой причине основным языком разработки компьютерных и видеоигр является английский язык. В качестве продукта творческой художественной деятельности они, напротив, сохраняют некоторые культурные черты, обусловленные их национальной принадлежностью. 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.

В данном исследовании рассматриваются различные аспекты локализации компьютерных и видеоигр и ход данного процесса, а также уделяется внимание типичным ошибкам локализаторов, которые приводят порой к неправильному восприятию происходящего на экране, а иногда даже ставят игрока в тупик. Помимо этого анализируются региональные особенности локализации игровых программных продуктов и их основные сеттинги (игровые пространства). В данном исследовании рассматриваются различные аспекты локализации видеоигр и ход данного процесса, а также уделяется внимание типичным ошибкам локализаторов, которые приводят порой к неправильному восприятию происходящего на экране, а иногда даже ставят игрока в тупик. Также анализируются региональные особенности локализации игровых программных продуктов и их основные сеттинги.

Актуальность текущего исследования заключается в том, что данная отрасль развивается стремительными темпами, игры завоевывают всё новую целевую аудиторию, которая не всегда обладает достаточным уровнем владения иностранными языками. Именно эти люди проявляют к локализациям наибольший интерес. Зачастую локализация игр происходит усилиями фанатов, не всегда хорошо разбирающимися в основах науки о переводе и лингвистике. Анализ географии локализации и разработки программного обеспечения, проведенный в данной работе, показывает, какие подходы к локализации текстовых материалов видеоигр и языковые стандарты представлены на рынке услуг по локализации на данный момент. Важной частью исследования является наглядная репрезентация расхождений в языковой стандартизации для каждого географического региона. Учёт расхождений в языковых стандартах – один из основных

аспектов подготовки текстовых материалов программного обеспечения к дальнейшей локализации.

Прошедшие в феврале–марте 2024 года «Игры Будущего» в Казани показали, как велика роль локализации в организации столь крупных мероприятий, напрямую связанных с достижениями в области современных технологий, геймдева и спорта. Международный турнир «Игры Будущего» строится вокруг концепции фиджитал (от англ. Physical + Digital = Phygital), подразумевающей взаимодействие на стыке физического и цифрового пространств [Камаев, 2023]. Концепция фиджитал широко использует инструментарий дополненной и виртуальной реальности, искусственного интеллекта и других современных технологий. Идея создания международного мультиспортивного турнира с использованием этой концепции новаторская и привлекательна для инвесторов. Участниками «Игр Будущего» стали более 2000 спортсменов из разных стран, а коммуникация спортсменов осуществлялась на многих языках усилиями профессиональных переводчиков и молодых специалистов [Мухаметшина, 2024].

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

Проблема трансляции культуры посредством языка описывалась в работе В.А. Масловой.

Проблемы терминоведения в локализации освещались в работах А.В. Ачкасова, Н.К. Гарбовского. С. Дубового, B.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 ценного 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, Kanobu 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 исследования 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 данного исследования же 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. Таким образом, в работе представлены следующие видеоигры: Atomic Heart, Spider-Man (PS1), Grand Theft Auto: San Andreas, Sekiro: Shadows Die Twice, Cult of the Lamb, Life Is Strange, Fallout: New Vegas, Saints Row 2, Saints Row 3, Genshin Impact, The Witcher 3: Wild Hunt, Dota 2. Общая протяженность игрового процесса около 3000 часов. Общий объём текстовых материалов 50 п.л. Общий хронометраж аудиовизуального наполнения 172 часа. 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 своими функциональными и стилистическими характеристиками: архаичные, диалектные и религиозные фрагменты; пассажи, имитирующие разговорную речь со сниженной и нецензурной лексикой.

3. Жанр и сеттинг видеоигры служит 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, так как английский язык – основной язык коммуникации между разработчиками программных продуктов, в том числе не являющихся носителями английского языка.
5. Жанр, сеттинг, графическое и текстовое наполнение превращает 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.

Апробация результатов исследования. Результаты исследований по теме диссертации отражены в пяти статьях, опубликованных в журналах из перечня ВАК РФ и трёх тезисах докладов. 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 Введения, трех глав, Заключения, списка использованной литературы и шести приложений.

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** производится анализ существующих на данный момент научных работ схожей тематики. Описываются подходы и достижения российских и иностранных ученых и практиков локализации. Особое внимание уделено разделению терминов «перевод» и «локализация» и устанавливается отношение между ними. Кроме того, глубокому исследованию подвергается целевой аспект перевода и локализации, являющийся одним из главных аспектов, разделяющих эти процессы между собой. Анализируются также различные научные статьи по теме локализации программного обеспечения, содержащие исчерпывающую информацию о ходе процесса локализации, его терминологии, целях и факторах.

Во **второй главе** приведены теоретические сведения и о видеоиграх как о явлении, примеры региональных особенностей локализации видеоигр и содержится информация о подходах к переводу различной стилистически неоднородной лексики. Кроме того, производится анализ игровых сеттингов, оказывающих влияние на наличие того или иного вида лексики в текстовых материалах видеоигры. В рамках второй главы происходит также детальное описание каждого из четырёх основных регионов разработки программного обеспечения с установлением отличительных признаков в виде: языкового наполнения, экономического состояния, преобладающего жанра выпускаемых видеоигр и наиболее популярных жанров приобретаемых

пользователями видеоигр. Составлены карты отклонений от языковых стандартов и описаны варианты этих отклонений.

В **третьей главе** демонстрируются результаты практического исследования локализации видеоигры Atomic Heart на английский язык. Проводится сравнение с локализациями более старых видеоигр, и оцениваются подходы к переводческим решениям. Исследованию подвергаются как аудиодорожка, так и текстовые материалы видеоигры (тексты меню и внутренняя справочная информация).

В **Заключении** сформирован комплекс выводов из материалов исследования и заложен базис для дальнейших научных изысканий.

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.

Глава I. Семантическая сущность терминов «перевод» и «локализация»

1.1. Термины «перевод» и «локализация»

При написании любых научных трудов на тему локализации и перевода исследователь обязательно столкнется с разницей в определениях, даваемых термину «локализация», с точки зрения общей теории перевода и видеоигрового дискурса. Понятия «перевод» и «локализация» имеют различное взаимоотношение в сфере науки о переводе, что создает определенные сложности при их употреблении. Для ознакомления с семантической сущностью этих понятий и установления общих и различных черт в данном разделе ставятся следующие задачи:

1. Изучить научный материал, связанный с локализацией программных продуктов.
2. Изучить употребительные практики терминов «перевод» и «локализация» в среде видеоигрового и профессионального дискурсов, т.е. употребление этих терминов самими переводчиками, блогерами и непосредственными участниками процесса локализации.
3. Установить соответствие в отношениях между этими процессами (подчинение, внеположенность и.т.д.).
4. Выявить общие и различные черты для перевода и локализации.

Одной из первых особенностей информационного поля локализации программных продуктов, с которой столкнётся исследователь терминологии, станет аббревиатура GILT. Расшифровывается данное сокращение по первым буквам процессов, входящих в индустриальные практики локализации: Globalization, Internationalization, Localization, Translation. Нередко при оперировании этим набором терминов возникает подмена понятий, т.е. термины становятся взаимозаменяемыми или носят синонимичный характер. Такой подход к использованию этих терминов не верен, так как за каждым из терминов, составляющих акроним GILT, кроется множество нюансов и дисциплин, некоторые из которых не имеют отношения ни к лингвистике, ни

к переводоведению, ни к филологии. Чтобы ознакомиться с терминологией самого процесса локализации как индустриальной практики, необходимо обратиться к статье директора Института иностранных языков РГПУ им. Герцена, доктора филологических наук, профессора Ачкасова Андрея Валентиновича. Статья Ачкасова А.В. «Англоязычная терминология локализации» повествует об изменении и расширении терминологического аппарата локализации с течением времени и расширением влияния информационных технологий на отрасль языкознания и переводоведения.

Первый процесс, открывающий аббревиатуру GILT, – это глобализация (от англ. Globalization). Глобализация в общем смысле трактуется как «процесс всемирной экономической, политической, культурной и религиозной интеграции и унификации» [Глебов, Милаева, 2010]. Однако в контексте локализации этот термин трактуется иначе. Таким образом, Д. Фрай в своём исследовании *The localization primer. 2nd ed.* определяет глобализацию в русле локализации как «процесс принятия всех необходимых технических, финансовых, управленческих, кадровых, маркетинговых и других решений обеспечивающих локализацию» [Ачкасов, 2019]. Следующим не менее важным термином составляющей акронима GILT становится интернационализация (от англ. Internationalization). Несмотря на сходную семантическую сущность терминов «локализация» и «интернационализация», данные термины не являются синонимами, так как процессы, описываемые данными терминами, протекают в разное время и на разных этапах разработки программного обеспечения. Сравним значения этих терминов, приводимые в литературе. Берт Эсселинк в первой главе своей книги *»A practical guide to localization»* приводит следующее определение для термина «локализация»: «Локализацией называется процесс адаптации продукта к культурным и лингвистическим особенностям той целевой страны или региона, где он будет использоваться или продаваться (перевод наш. – С.А.)» [Esselink, 2005].

Интернационализацией называется совокупность технологических приёмов разработки, упрощающих процедуру адаптации продукта (программного или аппаратного обеспечения) к языковым и культурным особенностям региона(ов), отличного от того, в котором разрабатывался продукт (URL: <https://kartaslov.ru/значение-слова/интернационализация>). Таким образом, интернационализация подразумевает действия разработчика программного обеспечения по «облегчению труда будущих локализаторов». Иными словами, программный продукт, подвергнутый интернационализации, может быть использован без ограничений для пользователя в *любом потенциальном* регионе. В это же время локализация подразумевает использование программного продукта в *конкретном (целевом)* регионе. Так, интернационализация является процессом, сходным с локализацией лишь в некоторых аспектах: нацеленности на иностранные рынки и помощи в языковой и культурной адаптации, но при этом не имеющим непосредственного контакта именно с процессом перевода.

Дальнейшее рассмотрение составляющих аббревиатуры GILT, скрывающихся за литерами L и T, приводит к исследованию процессов, представляющих наибольший интерес для данного исследования, – собственно локализации (от англ. Localization) и перевода (от англ. Translation). Сама по себе английская лексема localization является производной от другой лексемы locale, переводимой на русский язык как *локаль*. *Локалью* называется «совокупность компонентов, требующих адаптации» [Ачкасов, 2019]. Именно в локалях и скрывается первое очевидное различие между процессами перевода и локализации. Локали часто подразумевают адаптацию неязыкового материала (интерфейс, всплывающие окна, графическая составляющая, форматы дат и чисел и.т.д.). Так, термин locale имеет генетическую связь с продукцией сферы информационных технологий, этой же связью обзавёлся и производный термин localization. Однако, как показало дальнейшее развитие терминологической базы индустриальной практики локализации, в начале 2-

го десятилетия XX века стали появляться и другие виды локализации, а как следствие и другие термины, включающие в себя лексему «локализация». Например, нередкими стали такие составные термины, как film localization (локализация кино), videogame localization (локализация видеоигр), dub localization (локализация дубляжа) и многие другие. Таким образом, на практике термин «локализация» вытеснил термин «перевод». Тем не менее в переводоведении и науке о языке локализация продолжает рассматриваться как разновидность перевода. Переводоведение описывает локализацию как «перевод в сочетании с культурной адаптацией». В данном случае наука о переводе пренебрегает спектром ограничений, характерных для локализации. По своей же текущей сущности локализация является частью глобальной экономики, не утрачивая при этом связей со сферой информационных технологий, но уже достаточно давно выходя за ее рамки.

Заключительным процессом, наполняющим аббревиатуру GILT, является перевод (от англ. Translation). Как уже говорилось ранее, в переводоведении и науке о языке неоднократно предпринимались попытки рассмотрения локализации как определенной разновидности перевода. Хотя языковой аспект локализации и превалирует над остальными, сведение такого многогранного и междисциплинарного процесса как локализация к единому понятию «перевод» некорректно. Сам по себе термин translation в русле локализации «определяется как практика «прямого», «простого» или «стандартного» перевода (straight, direct, simple, standard translation)» [Ачкасов, 2019]. Берт Эсселинк в статье The Evolution of Localization размышляет о значениях терминов «localization» и «content localization». Один из приведённых терминов, а именно content localization, по мнению Эсселинка, может заменить собой привычный термин «перевод», так как англоязычный термин «content localization» (рус. локализация контента) подразумевает непосредственную работу с языковым контентом программного обеспечения [Esselink, 2003]. Таким образом, рассматривая терминологию локализации, а именно её практическое применение, можно

увидеть, что непосредственное использование термина «перевод» (или translation в англоязычной практике) сводится к минимуму, а термин «локализация» практически полностью вытесняет понятие «перевод» из своей предметной области. Кроме того, наблюдается интересная закономерность в расхождениях в терминологии между теоретиками перевода и практической стороной локализации. С одной стороны, науками о переводе и языке предпринимались попытки приравнять локализацию к «переводу с культурной адаптацией», а с другой – уже в практическом аспекте локализации само понятие «перевод» приравнивается к «локализации контента» или «языковой локализации» [Chandler, 2005]. Так, в случае с практическим аспектом исследователи фактически отказываются от термина «перевод», считая его подвидом локализации по признаку локализуемого материала.

Рассмотрев составляющие аббревиатуры GILT, можно вывести несколько важных закономерностей. Одной из таких закономерностей станет опровержение того, что процессы, сокрытые за первыми буквами английских терминов, взаимозаменяемы. Принимая во внимание, что аббревиатура GILT существует в рамках локализации, семантические сущности терминов: Globalization, Internationalization, Localization, Translation должны рассматриваться в контексте локализации. Как следует из приведённых выше описаний каждого процесса, существуют важные различия между ними, поэтому процессы, обозначенные акронимом GILT, не могут быть взаимозаменяемыми, а значит, и термины русского языка, характеризующие эти процессы, не могут быть синонимами. Кроме отрицания факта синонимичности русскоязычных терминов наблюдается еще одна закономерность. Она заключается в расхождении именования одного и того же процесса у теоретиков перевода и локализаторов-практиков. Если теоретики рассматривают локализацию как разновидность перевода, то практики, напротив, считают, что перевод является локализацией языкового материала. Данные расхождения могут привести к затруднениям в

восприятию текстов научных работ и воспрепятствовать сбору практических данных исследователями. Для облегчения труда локализаторов и ускорения исследований, проводимых теоретиками перевода и лингвистами, необходимо прийти к единой терминологии для описания процессов, включённых в семантическое поле «Локализация».

Берт Эсселинк в первой главе книги «A practical guide to localization» приводит следующее определение для термина «локализация»: «Локализацией называется процесс адаптации продукта к культурным и лингвистическим особенностям той целевой страны или региона, где он будет использоваться или продаваться (перевод мой. – С.А.)» [Esselink, 2005]. «Перевод – это процесс преобразования устного или письменного текста с одного языка на другой. Перевод требует полного отражения значения исходного текста в переводном тексте, с особым вниманием к стилю и культурным особенностям» (перевод мой. – С.А.). Отношения между переводом и локализацией, по мнению Эсселинка, находятся в состоянии подчинения, т.е. перевод только часть локализации. «Перевод – это лишь одна из составляющих локализации; помимо перевода локализация включает в себя такие процессы, как: управление проектом, разработка программного обеспечения, тестирование и издательское дело» (перевод мой. – С.А.) [Esselink, 2005].

С точки зрения видеоигрового дискурса все не так однозначно. Для человека, ранее не сталкивавшегося с отраслью локализации видеоигр, данные термины могут показаться взаимозаменяемыми. Путаницей в употреблении этих понятий часто грешат начинающие игровые журналисты и блогеры.

Сначала нужно установить соответствие между терминами «переводчик» и «локализатор». Для этой задачи потребуется обратиться к тематическим изданиям, доступным на русском языке. В нашем случае это будут популярные интернет-издания видеоигровой и развлекательной тематики Kanobu.ru и Igromania.ru, а также видео из плейлиста под названием

«Трудности перевода» с YouTube-канала Stopgame (URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLZfhqd1Hl3DU6iOMQSuW6GZWCNOEbjFt>). Путем просмотра определенного количества статей, посвященных локализации и переводу видеоигр, было выявлено, что авторы употребляют термин «переводчик» заметно чаще, чем термин «локализатор». Соотношение к употреблению данных терминов находится в рамках 72,5% для термина «переводчик» и 27,5% для термина «локализатор». Авторы статей вкладывают в эти два понятия разные смыслы. По их мнению, человек, занимающийся непосредственным переложением текста игры на другой язык, является именно «переводчиком», а не «локализатором». Второй же термин используется чаще для характеристики одного человека или группы людей, работающих над околопереводческими сопроводительными процедурами, например встраиванием текста с переводом в приложение видеоигры. Некоторые даже называют локализаторов художниками, которые занимаются адаптацией рекламных роликов и сопроводительной документации для функционирования рекламной кампании в целевой стране. Также находятся и упоминания о «дизайнерской» составляющей деятельности локализаторов, когда продукт претерпевает так называемую глубинную локализацию – процесс изменения графического наполнения игры для ее адаптации к распространению в определенном ряде стран. Локализатором может быть и не один человек, а целая фирма, которая имеет определенный штат сотрудников. В обязанности этой фирмы не всегда входит переложение текстов с языка на язык как таковое, фирма может заниматься перерисовкой графики, составлением переведенных аудиодорожек с голосами персонажей, составлением сопроводительной документации для запросов в официальные ведомства и многими другими околопереводческими манипуляциями. Если речь идет конкретно о термине «переводчик», под ним, как правило, понимается именно один человек, работающий над текстами видеоигры и производящий их трансформацию с языка оригинала на язык перевода. В случае группы

людей, связанных трудовыми обязанностями по переводу текстов, к ним применяется форма множественного числа от термина «переводчик», термин «локализаторы» не уместен в данной ситуации [Дубовой, 2018].

Далее следует рассмотреть непосредственное употребление терминов «перевод» и «локализация» авторами игровых статей. В данном случае процентные показатели уже выглядят интереснее: соотношение употребления находится в состоянии 56,3% для термина «перевод» и 43,7% для термина «локализация». Таким образом, можно судить о наличии взаимозаменяемости для этих понятий. Как и в случае с упоминанием профессий, значений в эти термины вложено несколько. Одним из них является процесс непосредственной передачи текста с одного языка на другой. Соотношение для употребления слова «локализация» над словом «перевод» составляет 3/1, что можно назвать практически полной подменой понятий. Сам по себе перевод текста авторы называют локализацией. В качестве еще одного значения для терминов используется «набор сопроводительных околупереводческих мероприятий по адаптации продукта к рынку сбыта». Далее следует зеркальная ситуация: авторы статей используют для характеристики это длинного понятия слово «перевод» в два раза чаще, чем слово «локализация». В итоге – очередная подмена понятий. Наконец третьим и заключительным значениями, которые вкладывают авторы в обозначенные термины, становится обозначение конечного продукта, выпущенного для распространения и вставленного в код игры. Соотношение по употребляемости слова «перевод» над словом «локализация» аналогично предыдущему. Конечный продукт работы фирм по локализации, работавших над текстами игры, называют «переводом» в 1,8 раза чаще, чем «локализацией».

По результатам анализа, проведенного в данном разделе, можно сделать вывод о том, что обозначенные термины имеют различное взаимоотношение друг с другом в сфере видеоигрового дискурса, и этому есть наглядное подтверждение. С точки зрения общей теории перевода мы

имеем диаметрально противоположную картину в употреблении данных терминов. Конечный продукт, с завершёнными процедурами адаптации, чаще будет назван «переводом», чем «локализацией». В то время процент употребления слова «локализация» для описания процесса трансляции текста с одного языка на другой оказывается несравнимо выше, чем процент употреблений термина «перевод».

Таким образом, отличия в восприятии терминов «перевод» и «локализация» в общей теории перевода и видеоигровом дискурсе подтвердились, а это означает, что обращаться с этими терминами нужно особо внимательно при использовании их в авторских статьях или научных работах.

В среде действующих переводчиков видеоигр достигнута негласная договорённость о том, что сам процесс перевода текстов видеоигр будет называться локализацией, а фирмы, осуществляющие сопроводительную околорепродукционную деятельность, будут определяться как фирмы-локализаторы.

1.2. Экстралингвистические особенности локализации. Общая характеристика

Несмотря на общую крайне высокую вовлечённость языкознания в процесс локализации программного обеспечения, существует также ряд лингвистических факторов, влияющих на качество финального продукта и течение самого процесса локализации. Статья под названием «Лингвистические особенности локализации программного обеспечения» за авторством В.И. Нардюжева, И.В. Нардюжева, В.Е. Марфиной и И.Н. Куринина помимо особенностей непосредственно языковой составляющей локализации содержит в себе информацию и о рабочем процессе фирм по локализации программного обеспечения. Одним из наиболее очевидных различий в рабочем процессе переводчика и специалиста по локализации является разный подход к организации труда. Рассматривая структуру

работы бюро переводов, выполняющих заказы от заинтересованных в переводческих услугах лиц, цепочка передачи информации от клиента к переводчику может выглядеть следующим образом:

заказчик→бюро переводов→переводчик

Необходимую информацию, например требования оформления к финальному продукту переводческой деятельности, у клиента выясняет сотрудник бюро переводов. После уточнения требований заказчика сотрудник бюро передаёт пожелания клиента переводчику, и последний приступает к работе. Однако нередки случаи, когда заказчик желает обратиться к переводчику напрямую для уточнения и обсуждения нюансов заказа, поэтому возникают ситуации непосредственного получения информации переводчиком от заказчика [См.: Нардюжев, Нардюжев, Марфина, Куринин, 2018].

Процесс локализации в его стандартизированной форме проходит следующие этапы:

1. Технические работы. На данном этапе создаются условия для последующей локализации продукта с помощью программных средств. Иными словами, разработчик на выбранном языке программирования подготавливает свой продукт к тому, что он будет использоваться на других целевых рынках, отличных от текущего.
2. Лингвистическая работа. Непосредственно переводческая работа по транскреации различных материалов продукта на целевом языке.
3. Управленческая работа. К данному виду деятельности относится, например, ведение переговоров с различными заинтересованными в локализации лицами и заключение рекламных контрактов.

Аспекту управленческой работы в среде локализации необходимо уделить особенное внимание, так как он один из основных диверсифицирующих факторов между процессами перевода и локализации. На практике схема обмена информацией между заказчиком и исполнителем

довольно схожа с указанной выше, однако существует ряд особенностей, отличающих структуру передачи и обработки требований и пожеланий заказчика.

Рассмотрим пример из области перевода художественной литературы. Знаменитый роман Д.Д. Сэлинджера «Над пропастью во ржи» впервые увидел свет в июле 1951 года. Перевод романа на русский язык, выполненный Ритой Райт-Ковалёвой, появился лишь спустя 4 года – в 1955 году. Подобные длительные временные отрезки, необходимые для полного переложения текстового материала с одного языка на другой, в сфере локализации программного обеспечения, а особенно видеоигр, не являются оптимальными. Продолжая речь о локализации видеоигр, безусловно, требуется обращать пристальное внимание на временной фактор. Временной фактор обусловлен ожиданиями потенциальных потребителей видеоигры, многие из которых уже внесли денежные средства, приобретя наборы предзаказа. Тем не менее, уже неоднократно фиксировались случаи отмены предзаказанных изданий фанатами в связи с новостями о переносе игры. Однако задержки с выходом видеоигры в свободную продажу не всегда связаны с трудностями в локализации и правовыми рисками, возникшими при выходе продукта на новый рынок. Поэтому в среде компаний по локализации программного обеспечения и цифровой дистрибуции товаров (издателями) существует стандартизованный порядок организации труда. Основное отличие этого порядка работы локализаторов текстовых материалов программного обеспечения от переводчиков художественной литературы заключается, как уже упоминалось ранее, в структуре управления переводческим процессом.

С целью повышения качества и скорости обработки текстовых материалов программного обеспечения фирмой-локализатором назначается проектный менеджер – лицо, ответственное за реализацию проекта локализации программного продукта. Переводчики, занятые в проекте, объединяются в группы, в каждой группе назначается руководитель, а на

надгрупповом уровне устанавливается должность ведущего переводчика, контролирующего деятельность всех групп. Процесс обмена информацией и требованиями между заказчиком и исполнителями-переводчиками практически никогда не осуществляется напрямую. Все совещания по уточнению требований происходят только по согласованию с проектным менеджером и ведущим переводчиком, именно эти сотрудники фирмы-локализатора могут иметь прямой контакт с заказчиком. Далее от них требуется передать информацию своим подчинённым и приступить к работе над проектом. В процессе локализации часто возникают ситуации, в которых уже переведённый текстовый материал нужно обработать заново, в связи с изменениями в программном коде или требованиями правовых регуляторов от принимающей стороны, например срочное внесение цензорских правок. Благодаря информационным технологиям, внесение подобных изменений в уже готовые материалы не составляет серьёзных трудностей для локализаторов текстовых материалов. Однако организация потоков данных между переводчиками в группах и между заказчиком представляется сложной по реализации задачей.

Обеспечить бесперебойный обмен информацией между локализаторами, заказчиком и менеджером проекта позволяет единая база данных обработанного текстового материала. Независимо от того, какое программное обеспечение подвергается локализации, например интерфейс операционной системы или видеоигры, база данных является универсальным помощником в процессе локализации. В среде локализации программного обеспечения, особенно в локализации видеоигр, практикуется сохранение всех предварительных вариантов перевода текстовых материалов для последующего к ним обращения. Тексты видеоигр довольно схожи с текстами художественной литературы, так как практически каждая игра обладает своим сценарием и повествует об определенных событиях, реальных или вымышленных. Однако применение практик перевода текстов художественной литературы зачастую нерационально в случае обработки

текстовых материалов видеоигр. Программное обеспечение обладает рядом заложенных в коде на этапе интернационализации плейсхолдеров (от англ. placeholder – заглушка), которые впоследствии и будут подвергнуты локализации. Именно наличие плейсхолдеров препятствует заимствованию приёмов перевода художественной литературы, хотя стилистически тексты художественного литературного произведения и текстовые материалы видеоигры могут быть очень схожими.

Большую роль в обработке плейсхолдеров играют повторения. Локализация текстовых материалов программного обеспечения в целом крайне тесно связана с обработкой больших объёмов повторений. Так, структура обращения к позициям меню настроек или интерфейсу управления персонажем в видеоигре не предполагает изменений на протяжении всего жизненного цикла программы. Однако программное обеспечение не остаётся в замороженном состоянии и периодически получает обновления, это справедливо как для игрового, так и для любого другого ПО. Обновления могут менять некоторые элементы интерфейса, добавляя новые позиции в меню настроек или новые способности персонажей, которые будут отображаться на экране постоянно. При этом обновление не затрагивает иные пункты интерфейса, но требует их повторной локализации, так как в файл локализации программы вносятся изменения, появившиеся с выходом обновления. С помощью базы данных текстового материала локализаторам не требуется повторно переводить уже обработанные материалы, нужно лишь извлечь их из базы данных и скомпилировать в обновлённый файл. Таким образом, базы данных существенно ускоряют и упрощают процесс перевода текстовых материалов программного обеспечения, а также помогают поддерживать программный продукт уже после официального релиза.

Не менее существенной экстралингвистической особенностью локализации программного обеспечения является система *simship* (от англ. *simultaneous shipping* – одновременная поставка). Эта система подразумевает

поставку программного продукта в одну и ту же указанную дату после выхода на рынок. Как уже упоминалось ранее, временной фактор постоянно тяготеет над локализаторами любого программного обеспечения. Особенно этот фактор сказывается на локализациях видеоигр, в связи с оплаченными изданиями предзаказов. Предзаказы, в свою очередь, являются неотъемлемой частью системы simship, так как в сервисах цифровой дистрибуции товаров, таких как Steam или Epic Games Store, издания предзаказов появляются примерно в одно и то же время, несмотря на различия в стратегиях продаж этих сервисов. Проводя параллели с переводом художественной литературы, можно рассуждать о кардинальных различиях в подходах к работе переводчиков. При переводе литературных произведений на один или несколько языков дата выхода книги на целевой рынок необязательно совпадает с таковой в стране происхождения литературного произведения. Более того, переводы литературных произведений могут существенно отставать по времени от уже изданного и продаваемого оригинала. Помимо значимой разницы в датах выхода оригинала и переводов литературного произведения существует еще и практика повторных переводов одного и того же произведения спустя долгие годы. Здесь можно привести примеры некоторых произведений классической литературы, как на русском языке, так и зарубежной.

В статье М.Н. Есаковой и Э.К. Харатсидиса, посвященной анализу переводов романа М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита» на иностранные языки, можно обнаружить, что в качестве базового материала для анализа выступают переводы романа на французский и греческий языки. Французский перевод был выполнен Клодом Линем в 1997 году, а греческий перевод, в свою очередь, увидел свет в 1991 году и выполнялся Тиной Караиорги и Юрием Яннакополусом [Есакова, Харатсидис, 2014]. Так, роман, вышедший в СССР в 1967 (по некоторым данным в 1966) году, получил переводы на иностранные языки уже после распада СССР. Подобное развитие событий во времени работает и в обратную сторону. Например,

трагедия Уильяма Шекспира «Гамлет» имеет 21 полный (завершённый) перевод на русский язык, которые выполнялись до 1991 года. При этом сама трагедия впервые опубликована еще в начале XVII века. Естественно, пока что ни одно программное обеспечение не может похвастаться столь продолжительным жизненным циклом и таким внушительным списком локализаций на одном и том же языке. С точки зрения стоимости локализации, трудозатрат и целесообразности выполнения подобные решения разорят любого разработчика и фирму локализатора. Кроме того, переводы классики художественной литературы выполняются разными авторами или группами авторов, что тоже противоречит целесообразности заказа локализации программного продукта. Так, обращаясь в несколько компаний по локализации, клиент имеет право выбора наиболее подходящей как по цене, так и по квалификации сотрудников фирмы. При этом заказ на локализацию строится и выполняется единожды. В случае недовольства клиента окончательным вариантом локализации своего программного продукта он обращается в фирму-исполнителя и просит доработать локализованный продукт.

В одном ряду с приведёнными выше экстралингвистическими особенностями находится и крайне важный этап создания локализации программного продукта – локализация технической документации. Техническая документация программного обеспечения представляет собой сборник текстовых материалов, написанных особым языком. Без знания основ технического языка и предметной области, к которой относится данный технический текст, переводчик будет не в силах без искажений донести до пользователя основную мысль документации. Как отмечает Л.А. Коняева в статье «О некоторых трудностях научно-технического перевода», «основной трудностью научно-технического перевода является необходимость совмещения знания иностранного языка со знанием техники» [Коняева, 2015]. Так, локализацию текстовых материалов технической документации можно отнести к подвиду научно-технического перевода,

ввиду схожести требований к компетенциям специалиста-переводчика. Значительную роль в качестве перевода технической документации играет наличие определенных фоновых знаний у локализатора. В случае локализации сопроводительной технической документации у игрового программного обеспечения – компьютерных или видеоигр необходимы как знания правового характера, так и знания технического характера. Как правило, в технической документации видеоигр не содержится информация о правилах пользования продуктом, за исключением некоторых видеоигр, где для управления персонажем требуются особые виды контроллеров. Например, такими играми являются Ring-fit Adventure для платформы Nintendo Switch, Infamous 2 для платформы Playstation 3 и Kinectimals для XBOX 360. Все вышеперечисленные видеоигры требуют от игрока особых навыков управления, завязанных на использовании дополнительных контроллеров, не входящих в основной комплект поставки консоли. Хотя, как упоминалось ранее, у видеоигр, как правило, отсутствует инструкция по эксплуатации, которая обычно заменяется внутриигровым обучением, техническая документация, подвергаемая локализации, всё же имеется. В случае наличия в комплекте поставки с игрой дополнительного контроллера вся документация по нему переводится на целевой язык вместе с упаковкой и сопутствующими инструкциями. Ввиду того что контроллер является частью видеоигры, его техническая документация включается в общую техническую документацию видеоигры и подвергается локализации. Именно в таких случаях переводческая деятельность по локализации игровых продуктов происходит на стыке языкознания и технических наук.

Однако в локализации видеоигр находится место не только техническим наукам. Любое программное обеспечение, будь то операционная система, текстовый редактор или видеоигра обязательно несёт в себе значительный пласт правовой информации для пользователя под названием EULA – End User License Agreement (Лицензионное Соглашение Конечного Пользователя. Перевод мой. – С.А.). В лицензионном соглашении

прописываются правовые основания пользования продуктом программного обеспечения. Например, требования к пользователю не допускать нелегального копирования продукта, не передавать ключи от программного продукта к третьим лицам, отправлять статистику использования продукта разработчикам и т.д. При выходе продукта на иностранные рынки EULA подвергается не только локализации, но и полному юридическому анализу со стороны разработчика и со стороны локализатора, так как некоторые пункты EULA могут противоречить законам того региона, на рынке которого планируется продажа данного программного обеспечения. Говоря о видеоиграх, как правило, сложности с локализацией и юридическим анализом EULA возникают относительно редко. В основном они могут возникнуть при нарушении цензорского законодательства некоторых стран. Как и в случае с технической документацией ПО, при обработке текстовых материалов EULA от локализаторов требуются некоторые фоновые знания о структуре и стиле юридических текстов на целевом языке, что само по себе вызывает трудности у локализаторов текстового контента видеоигр. Данный этап локализации сопроводительной документации программного обеспечения один из самых важных благодаря определенной последовательности действий при установке ПО на определенных платформах. В процессе установки, еще до запуска основного программного обеспечения, пользователь сталкивается с локализованным текстом EULA, требующим ознакомления. Завершив процесс ознакомления с лицензионным соглашением, пользователь подтверждает своё согласие с тезисами, изложенными в соглашении, и ставит галочку в чекбоксе или нажимает клавишу «Принимаю», после чего установка программного обеспечения продолжается в автоматическом режиме. Некорректно выполненный перевод текста EULA или отсутствие согласования с местным законодательством влечёт отказ от установки программного обеспечения и требования возврата средств со стороны пользователя.

Помимо EULA в самой видеоигре пользователи сталкиваются с EULA в операционных системах той платформы, на которой запускается видеоигра, например платформа Playstation. Как следует из упомянутого выше процесса обновления программного обеспечения, изменения в новой релизной версии программы могут затронуть и EULA в том числе. Компания Sony Interactive Entertainment относительно часто выпускает обновления для своих консолей Playstation 4 и 5. Изменения в EULA, происходящие с выходом очередного обновления системного ПО Playstation, как правило, затрагивают пункты, относящиеся к политике конфиденциальности, с целью уберечь данные пользователя от несанкционированного доступа и использования третьими лицами. Обычно локализация EULA системного ПО Playstation выполняется силами самой Sony, однако, выпуская игру в Playstation Store, разработчик обязуется выполнять правила площадки и составлять своё лицензионное соглашение так, чтобы оно не противоречило этим правилам. Локализация такого соглашения остаётся задачей фирмы-локализатора, которой отдан заказ на обработку материалов видеоигры. На ее же плечи ложится и юридическое администрирование конечного (локализованного) лицензионного соглашения на целевом языке. Подводя итог работе локализаторов с правовой информацией в текстовых материалах видеоигр, необходимо отметить значительную сложность в обработке материалов подобного рода. Сложность в работе с правовыми текстами на иностранных языках заключается не только в использовании специфического стиля и соблюдении особой структуры правового текста, но и в необходимости наличия вакансии юриста в штате фирмы-локализатора. Зачастую таких вакансий несколько, так как локализации выполняются на многие целевые языки, и для каждого языка требуется свой юридический контроль.

Продолжая разговор о работе локализаторов видеоигр на стыке нескольких дисциплин, нельзя не упомянуть и о медицинской стороне локализации. Видеоигр, доступных пользователю, великое множество. Находятся среди них и такие, где присутствует явление частой смены цвета

кадра, вызывающее стробоскопический эффект. Разработчики видеоигр, в целях защиты игроков от припадков фотосенситивной эпилепсии, встраивают в код игры специальное предупреждение об эпилепсии, носящее название «Epilepsy warning».

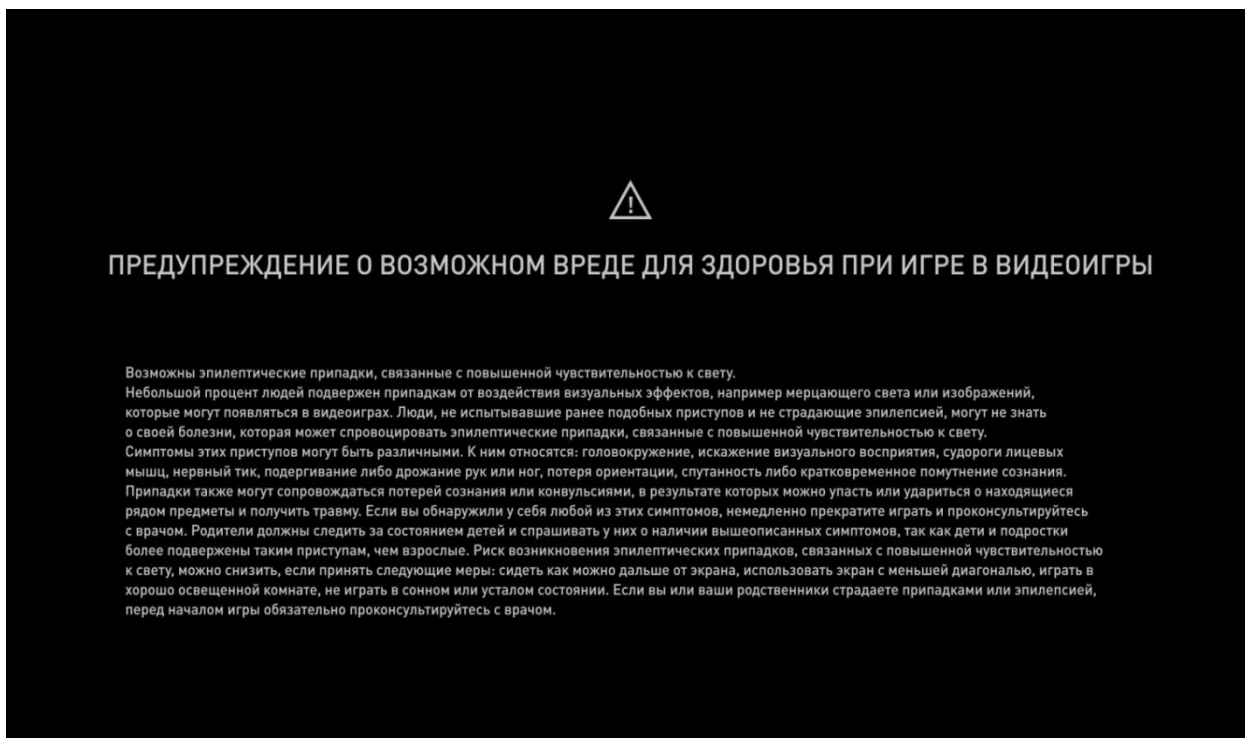


Рис. 1. Образец предупреждения о возможных эпилептических приступах, используемый в видеоиграх от разработчика Ubisoft

На практике наличие Epilepsy warning характерно в большей степени для игровых консолей, чем для других платформ, например ПК или мобильных телефонов. Это связано с тем, что игровая консоль, за редким исключением, не имеет собственного экрана, а игровой процесс происходит на подключенном экране телевизора. В среде игроков на консолях нет единого стандарта частоты обновления экрана телевизора, так как устройства у каждого игрока разные. В случае с экранами современных мобильных телефонов и мониторов настольных ПК частота обновления экрана находится примерно в равных границах – от 70 до 120 Гц у экранов мобильных телефонов и от 60 до 240 Гц у экранов мониторов. В свою очередь, у матриц домашних телевизоров частоты обновления экрана значительно различаются в зависимости от производителя и модели

устройства. Игроки из семей со средним достатком не могут позволить себе покупать наборы в составе консоли и телевизора суммарной стоимостью более 2000 долл. США, так как это значительная трата для семейного бюджета. Поэтому у пользователей игровых консолей типа XBOX Series S/X или Playstation 4/5 относительно часто в качестве экрана используется не самый дорогой телевизор с низкой частотой обновления экрана, из-за чего возникает явление мерцания картинки. Мерцание, со своей стороны, является основным возбудителем для определенных участков головного мозга, которые могут вызвать припадок фотосенситивной эпилепсии [Малов, Керман, 2018]. Во избежание ответственности за провоцирование эпилептических припадков и нанесение вреда здоровью перед запуском самой консоли и запуском видеоигры на экран выводится предупреждение об эпилептических припадках, которые могут возникнуть во время игрового процесса. Как видно из приведенного изображения (см. Приложение 1), текст предупреждения об эпилепсии обладает значительным объёмом медицинской информации с описанием симптомов, которые могут возникнуть при игре. Естественно, рядовой сотрудник фирмы-локализатора не всегда сможет быстро сориентироваться в этом многообразии медицинских терминов и в их корректном переводе на целевой язык. В связи с этим руководство компании, занимающейся локализацией ПО, в том числе видеоигр, может обратиться за помощью к сотрудникам медицинских учреждений или к переводчикам медицинских текстов. Суть проблемы с локализацией медицинских текстов заключается в том, что силами имеющегося штата переводчиков, а это, как правило, небольшие коллективы переводчиков со специфическими навыками перевода текстовых материалов программного обеспечения, заключается в необходимости привлечения персонала со стороны, т.е. внештатных сотрудников-консультантов.

Для локализации таких текстов, как предупреждение об эпилепсии, совершенно необязательно привлекать дипломированных врачей-неврологов или неврологов-эпилептологов, впрочем, привлечение специалистов

подобного рода скажется на локализации финального продукта исключительно в положительном ключе. Привлечение врачей с подтверждёнными дипломами и действующими сертификатами остаётся уделом крупных компаний по локализации или издателей. Для последних такая практика наиболее справедлива, ввиду географического расположения компании-издателя в целевом регионе и простоты поиска специалистов, обладающих необходимыми знаниями и навыками для выполнения консультаций по медицинским вопросам. В случае выполнения локализации видеоигры небольшими фирмами или непрофильными агентствами по переводу, в спектр услуг которых входит и локализация ПО, или при выполнении локализации разработчиком собственноручно возникают определенные трудности с обработкой медицинских текстовых материалов. Трудности в основном имеют финансовый характер, так как фирмы с небольшим портфелем заказов или малоизвестные разработчики не могут позволить себе привлекать к локализации дипломированных врачей. Однако оказать помощь и проконсультировать локализаторов по вопросам качества перевода может не только врач. Фирма-локализатор может пригласить для подобных целей и переводчика, но из другой отрасли труда, например секретаря-переводчика из медицинского центра. Во-первых, приглашение переводчика, работающего с медицинским дискурсом, более простая задача, чем поиск и отрыв от работы практикующего врача, к тому же такого узкого и редкого специалиста, как невролог-эпилептолог. Во-вторых, с финансовой точки зрения издержки фирмы-локализатора на оплату труда переводчика медицинских текстов значительно ниже, чем в случае приглашения врача. И наконец, в-третьих, переводчик медицинских текстов гораздо лучше впишется в коллектив сотрудников фирмы по локализации программного обеспечения или агентства переводческих услуг как минимум потому, что ему знаком алгоритм действий по переводу текстов с одного языка на другой. Помимо знаний об организации труда в компаниях по переводу и локализации переводчик, обладающий навыками по обработке медицинских

текстов, имеет в своём багаже знаний еще и навыки, необходимые для работы со специализированным ПО. К этому ПО относятся программы переводческой памяти, базы данных, средства автоматизированного перевода и др. Естественно, у врача необходимых навыков работы с таким программным обеспечением быть не может, поэтому в некоторых случаях приглашение переводчика медицинских текстов фирмой-локализатором представляется даже более подходящим вариантом, чем наём врача на кратковременный контракт. Таким образом, наличие в материалах программного обеспечения специфических текстов, не относящихся непосредственно к игровому процессу и продвижению персонажа по сюжету видеоигры, накладывает определенные экстралингвистические ограничения на деятельность локализаторов. Проблема заключается не столько в необходимости работы со специфическими текстовыми материалами, сколько в поиске внештатных специалистов для работы с текстами подобного рода. Подобная практика справедлива как для крупных переводческих агентств и издателей, так и для начинающих или малоизвестных разработчиков и фирм по локализации программного обеспечения.

Подводя итог описанному в данном подразделе материалу, необходимо более наглядно продемонстрировать круг сложившихся экстралингвистических особенностей и проблем локализации программного продукта, диверсифицирующих ее от практик тривиального перевода текстов с одного языка на другой. Для этого можно воспользоваться диаграммой Венна (см. Приложение 2). Благодаря данной диаграмме спектр неязыковых особенностей локализации программного обеспечения, в том числе видеоигр, представляется в наиболее наглядной форме. Однако помимо приведенных выше особенностей локализации существует и ряд других проблем в меньшей степени оказывающих влияние на процесс обработки текстовых материалов программного обеспечения, поэтому они не упомянуты на схеме. Одной из задач дальнейших исследований станут углубленное изучение и

дополнение круга экстралингвистических проблем локализации видеоигр. Хотя важность экстралингвистических особенностей локализации сложно недооценить, языковые и телеологические проблемы этого процесса довлеют над ним в значительной большей степени. Анализу данных проблем посвящён следующий подраздел.

1.3. Телеологические особенности локализации

Одним из наиболее важных отличий процесса локализации программного обеспечения от практик перевода текстов с одного языка на другой является конечная цель этого процесса. В качестве подтверждения данного тезиса можно привести пример из уже упомянутой ранее статьи «Лингвистические особенности локализации программного обеспечения». Согласно данной статье – основной целью локализации программного обеспечения становится представление некоего программного продукта широкой аудитории и побуждение аудитории к покупке этого программного продукта [Нардюжев, 2018]. Из этого утверждения следует, что локализация любого программного обеспечения, а особенно видеоигр, тесно связана с маркетингом и экономикой. Поэтому рассмотрение процесса локализации в отрыве от его экономического аспекта представляется неполным. Дальнейшее сравнение практик локализации программного обеспечения с практиками перевода других видов текста планируется продолжать, приводя примеры из области перевода художественной литературы. За последние несколько лет различия в маркетинговых стратегиях продаж игрового программного обеспечения и книг, особенно определенных жанров, например фэнтези, научная фантастика, эзотерика и публицистика, практически нивелировались. Одной из причин такой тенденции стала подстройка современной художественной литературы под современное же положение мировой экономики. Однако о «локализации художественной литературы» говорить всё еще очень рано, так как локализации подвергается не сам текст книг, а текстовые материалы рекламы – плакаты, видеоролики,

билборды и др. Текстовая составляющая произведения художественной литературы подвергается именно переводу с исходного языка на целевой. На индустриальную практику перевода художественной литературы так же значительно повлиял технический прогресс, но тексты произведений художественной литературы не подвергаются интернационализации, т.е. в них изначально не закладывается цель быть переведёнными на другие языки.

Однако отсутствие базиса для перевода более справедливо для произведений классической литературы, переводы которой всё еще появляются, но уже не с такой регулярностью как ранее. В случае рассмотрения более современной художественной литературы уже обозначенных выше жанров перевод на другие языки не только подразумевается, но и является частью маркетинговой стратегии книги. Особенно ярко это отражается в книгах по видеоиграм или литературным произведениям, получившим известность благодаря интернет-сериалам или фильмам. Наиболее подходящим примером могут служить книги Анджея Сапковского из цикла романов «Ведьмак» или «Игра престолов» Джона Р.Р. Мартина. Романы серии «Ведьмак» переведены на 37 языков. Такая популярность обусловлена не только тягой читателей к жанру фэнтези, но и компьютерными играми по вселенной «Ведьмак», за авторством польской компании CD Projekt Red, а также сериалу от Netflix, вышедшему в декабре 2019 года (The Witcher - Rotten Tomatoes. URL: https://www.rottentomatoes.com/tv/the_witcher/s01). При этом переводятся не только свежие книги серии, но и вышедшие еще в XX веке романы. В данном случае цели перевода данных произведений художественной литературы можно считать сходными с целями локализации программного обеспечения. Ввиду необходимости удовлетворения резко возросшего спроса читателей на книги серии «Ведьмак» по всему миру, вызванного популярностью видеоигр и телесериала, базой которого стали данные литературные произведения.

Но подход к построению рассуждений о целях перевода и локализации, основанный только на одном примере, не адекватен. Так, в этом подходе

отсутствует сравнение иных стратегий и целей различных видов перевода, применимых как к переводу художественной литературы, так и к локализации программного обеспечения. Для более детального ознакомления с целями перевода необходимо обратиться к статье Д.Н. Шлепнева «Цели перевода: попытка типологии. Юридический перевод и иные виды перевода». Несмотря на направление основного фокуса статьи на юридический перевод, ее материалы могут быть использованы для исследований телеологии и иных видов переводческой деятельности.

1.3.1. Переводы для опубликования и не для опубликования

Рассмотрим предложенную Д.Н. Шлепневым типологию подробнее. Некоторые положения данной типологии могут применяться как для перевода художественной литературы, так и для локализации программного обеспечения. Некоторые пункты типологии могут выступать как маркеры схожести или различий между практиками перевода художественной литературы и локализации ПО. Анализ целей перевода и локализации предлагается начать с различающихся параметров. Одним из них может считаться первый пункт типологии Д.Н. Шлепнева, представленный дихотомией «для опубликования или не для опубликования» [Шлепнев, 2018]. Говоря о переводах художественной литературы, для нее достаточно частым явлением оставались и остаются по сей день так называемые «переводы в стол». Цензорские запреты со стороны государственных регулирующих органов могут не пропускать переводы определенных литературных произведений и запрещать их распространение через официальные книжные магазины или интернет. Но даже наличие подобных законов не останавливает переводчиков от труда по переложению книг на языки тех стран, где эти книги запрещены. В подобных случаях перевод книги хранится определенное время и не публикуется, либо до наступления «оттепели», под которой подразумевается снятие некоторых запретов, либо до полной смены власти в стране и наступления амнистии. Во времена

советской России даже существовал такой термин, как Самиздат – нелегальное бесцензурное размножение литературных произведений (Большой современный словарь русского языка. URL: <https://slovar.cc/rus/tolk/117267.html>). В рамках Самиздата выходила запрещенная отечественная литература, включая прозу, поэзию и другие жанры, и зарубежная переводная литература, запрещенная к публикации. Одним из самых известных примеров книг самиздатовской зарубежной художественной литературы можно считать роман-антиутопию Дж. Оруэлла «1984». Романы подобного жанра долгое время были запрещены в СССР по идеологическим соображениям. Антиутопии зарубежных и отечественных авторов считались аллюзиями на Советский Союз, однако не во всех случаях это было справедливо. Например, «1984» и «Скотный Двор» Дж. Оруэлла если и имеют какое-то отношение к советской действительности тех лет, то весьма опосредованное, но это не мешало советским цензорским органам составлять запреты на публикацию этих литературных произведений. К слову, некоторые романы-антиутопии всё же проходили цензорский контроль. Одним из таких стал «451 градус по Фаренгейту» Рэя Брэдбери. Впервые перевод романа на русский язык увидел свет в 1956 году. Автором перевода на русский язык стала Татьяна Николаевна Шинкарь. С рецензиями на этот роман советские граждане могли ознакомиться уже в 1954-м [См.: Балд, 2008]. Несмотря на негативные отзывы критиков в советских журналах, роман был допущен к публикации, а перевод романа на русский язык, выполненный Т.Н. Шинкарь, доступен читателям и по сей день в книжных магазинах, библиотеках и магазинах цифровых книжных изданий (URL: <https://www.ozon.ru/person/shinkar-tatyana-nikolaevna-251612/>).

Другим, не менее охотно цензурируемым жанром стала эротическая и сексуальная литература. Здесь можно привести пример интересного явления – роман «Лолита» Владимира Набокова, который изначально опубликован на английском языке, а затем переведён на русский язык самим автором. Книга была официально запрещена в СССР до 1989 года. Запреты на публикацию

подобной литературы в СССР привели к значительным пробелам в половом воспитании граждан. Упоминание полового акта разрешалось лишь в медицинской и справочной литературе. Цензорские запреты на художественную литературу эротического жанра коснулись в основном отечественных авторов. Под горячую руку цензоров попали такие книги, как: «Яма» А.И. Куприна, анонимный рассказ «Баня» и уже упомянутая выше «Лолита» Набокова.

Рассмотрев примеры запрещенной к публикации переводной художественной литературы, необходимо вернуться к типологии Д.Н. Шлепнева и привести примеры индустриальных практик локализации в условиях цензорских ограничений. Цензура в видеоиграх существует уже не один десяток лет. Хотя проверить соответствие видеоигры требованиям цензорского законодательства в некотором роде сложнее, из-за большого количества текстового и визуального материала, во многих странах существуют специальные ведомства, осуществляющие регулятивные функции. Страной с одним из самых высоких уровней государственного цензорского вмешательства на рынке видеоигр выступает КНР. Цензура в Китайском регионе представлена в нескольких ипостасях – идеологическая цензура, регулирующая высказывания определенного толка, которые так или иначе могут быть встречены в видеоиграх, и цензура традиционного характера [См.: Ковалев, 2016]. Под цензурой традиционного характера подразумеваются запреты на демонстрацию контента определенного рода, например сексуальных сцен, сцен насилия, запреты на демонстрацию костей/черепов/человеческих внутренностей/крови, характерных для видеоигр жанра файтинг или шутеров от первого или третьего лица (Китай, цензура, Дота 2. URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/sovietcybersport/895803.html>). С целью более подробного рассмотрения цензорских регуляций в Азии рассмотрим процесс получения разрешения на продажу некоторого игрового программного продукта в КНР [Петухов, 2020].

Практика государственного вмешательства в видеоигры активна с 2010 года, о чем свидетельствует главный нормативный акт под названием «Временные меры по управлению онлайн-играми» (Interim measures for the management of Online-Games – 网络游戏暂行管理办法. URL: http://www.gov.cn/flfg/2010-06/22/content_1633935.htm). Усиление

вмешательства стало заметно с 2016 года. За контроль в сфере видеоигр на территории КНР отвечают три министерства:

1. Министерство культуры КНР – основной орган, определяющий наличие какого-либо запретного содержания в любой художественной продукции (книгах, фильмах, видеоиграх и пр.).
2. Министерство промышленности и информатизации КНР – основано в 2008 году. Часто фигурирует в прессе.
3. Государственное управление по делам прессы, телевидения, радиовещания и кино КНР; данное ведомство – основной цензор, который следует рекомендациям Минкульта КНР.

Процесс получения разрешения на выпуск игры на китайском рынке делится на пять основных стадий:

- Стадия 1. Оформление разрешения на ведение предпринимательской деятельности на территории Китая. Для этой стадии существует нюанс, – 51% уставного капитала компании разработчика должен иметь китайское происхождение, т.е. согласно этому правилу путь иностранных разработчиков в Китай закрыт. Именно поэтому крупные фирмы открывают в Китае свои собственные филиалы и ведут разработку уже от их имени.
- Стадия 2. Оформление свидетельства об авторских правах на игру и разрешения на культурную деятельность в интернете.
- Стадия 3. Получение одобрения от Гостелерадио КНР.
- Стадия 4. Получение необходимых документов от прочих ведомств.
- Стадия 5. Запуск игры в эксплуатацию [Zhang, 2012].

Из представленного списка становится ясно, насколько тернист путь видеоигры на китайском рынке. Необходимо также разъяснить 3-ю стадию, а именно одобрение от Гостелерадио КНР, так как она наиболее затруднительна с точки зрения локализации. Для получения данного одобрения разработчик должен направить данной организации всю текстовую и графическую информацию об игре: общее описание игры, сведения о разработчике, диалоги персонажей, сведения об игровых предметах, методы борьбы с игровой зависимостью, список блокируемых слов и прочие материалы. Далее надо создать 10-минутный ролик с описанием процесса входа в игру, использованием основных навыков и общим описанием геймплея. Затем требуется предоставить копию игры на гибких носителях в шести экземплярах. И наконец, последнее, что требует Гостелерадио КНР, – это ксерокопии всех документов компании. А теперь задумаемся, какой объем информации необходимо обработать переводчикам на китайский язык, чтобы просто получить разрешение на выпуск видеоигры на китайский рынок, и какие убытки понесет разработчик, если разрешение не будет получено [Bondarenko, 2018].

Подводя итог по описанным в данном разделе примерам, можно отметить значительную разницу в подходах правообладателей к допуску на рынки произведений художественной литературы и локализованных игровых программных продуктов в условиях государственной цензуры. Перевод произведений художественной литературы при запрете на публикацию в целевом регионе возможен, более того, перевод может даже быть выполнен и опубликован читателями самостоятельно. В случаях же с цифровыми товарами вообще и видеоиграми в частности чрезмерные цензорские требования со стороны регулирующих органов целевого региона могут быть отвергнуты разработчиком по ряду причин. Основной причиной отказа от локализации все еще остаётся экономическая целесообразность, так как локализация не ограничивается переводами текстовых материалов с одного языка на другой. На подготовку и реализацию маркетинговой стратегии

локализации программного обеспечения затрачиваются колоссальные средства, как в денежном эквиваленте, так и в человеко-часах труда сотрудников. В случае неудовлетворения требований одной из сторон, либо разработчика, отказавшегося подчиняться цензорским требованиям, либо регулирующего органа, чьи требования не были выполненными разработчиком, существуют финансовые риски потери средств, инвестированных в маркетинговую стратегию. Помимо финансовых рисков существуют еще и правовые риски для разработчика, решившего выпускать продукт на рынок в обход цензорских требований. К ним можно отнести судебные иски об авторском праве и нарушении цензорского законодательства целевого региона, влекущие длительные и дорогостоящие судебные разбирательства. Правовые риски могут коснуться и самих игроков, получивших доступ к программному обеспечению, распространяющемуся в условиях цензорских ограничений методами контрафакта. Однако, несмотря на различия в подходах к управлению, различия в подходах к ведению процессов перевода художественной литературы и локализации программного обеспечения, есть нечто, что роднит эти процессы между собой, при взгляде через призму дихотомии «для опубликования и не для опубликования».

Разбирая примеры переводов запрещенной к публикации литературы, нельзя не сказать о таком явлении, как Самиздат. Самиздат существовал практически на всем протяжении существования государства СССР, вплоть до самого его распада. В те времена еще не было такого простого и быстрого доступа к необходимой информации, какой имеется в настоящее время благодаря повсеместному распространению интернета. Однако с появлением и распространением интернета расцвело и другое, очень сходное по идеологии и методам обработки полученных материалов явление — пиратство. Под пиратством, естественно, понимается не хождение по морю на многопушечных парусниках и грабёж торговых судов, а несанкционированный доступ, распространение и копирование различных

видов программного обеспечения, видеоигр, кино, музыки и любых других объектов творчества человека [Королев, Степанова, 2022]. Пиратство на рынке видеоигр иногда достигает таких масштабов, что магазины, занимающиеся дистрибуцией игрового софта, просто закрываются из-за значительных убытков. Во многих странах уже существуют законы, ограничивающие деятельность цифровых пиратов, но и в них удаётся найти уязвимые места, чем очень охотно пользуются пираты. Рассматривая примеры пиратских видеоигр, можно провести параллели с книгами, выпущенными в рамках Самиздата. Хотя параллели эти не буквальные и не идентичны, общая идеология пиратства и Самиздата совпадает во многом. Обычно книги, выпущенные Самиздатом, обладали весьма посредственным качеством печати, так как очень часто они представляли собой отпечатанные фотографии оригинальной книги, т.е. то, что в наши дни можно было назвать «сканом», причем сканом неудовлетворительного качества [Маркосова, 2023]. Пиратские видеоигры, как правило, не теряют своих качеств, однако одна из составляющих игры обязательно падёт жертвой пиратов. Это справедливо как для аудиовизуальной составляющей, так и для текстовых материалов, особенно локализованных. Иногда игра, выпущенная силами пиратов, может лишиться некоторых объектов окружения, катсцен (от англ. cutscene – заставка, раскрывающая сюжет видеоигры. – Прим. С.А.), звуковых дорожек или какой-то из локализаций. Какой именно локализации может лишиться пиратская видеоигра становится понятно не сразу, так как нередко случаи, когда один и тот же продукт выпускается группами пиратов из разных стран. Весьма велик тот шанс, что пиратская группировка оставит именно локализацию на том языке, на котором говорят ее члены и те игроки, чей регион совпадает с регионом нахождения пиратов.

Сами пираты себя редко именуют «пиратами», обычно группы лиц, занимающихся взломом оригинальных копий и распространением пиратской продукции, называются себя Release Group или сокращённо R.G. При этом подобные названия характерны и для групп, чьим основным языком является

любой, отличающийся от английского. Например, одной из самых известных групп, уже долгие годы работающей в сфере взлома цифровых товаров, стал R.G. «Механики» (Репак от R.G. Механики | ВКонтакте. URL: <https://vk.com/rg.mechanics>). «Механики» заслужили большую любовь фанатов игрового пиратского софта и посетителей торрент-трекеров за их тщательный подход к делу и максимальное сохранение оригинального содержания видеоигр. На ранних этапах деятельности этой группы, когда ее «специалисты» еще только учились правильно обрабатывать полученные материалы, видеоигры теряли незначительную, но важную с точки зрения данного исследования часть контента – иноязычные локализации. Если обратиться к разделам торрент-трекеров с видеоиграми, выпущенными R.G. «Механики» 10 и более лет назад, можно увидеть, что все иноязычные локализации, кроме английской и русской, вырезаны из видеоигр. Вырезались так же и иноязычные звуковые дорожки. Часто оставалась только английская версия звуковой дорожки, подкрепленная субтитрами на русском языке. В дальнейшем пиратские видеоигры от «Механиков» прекратили терять контент в подобной манере. Благодаря усовершенствованным методам дешифровки и обхода предусмотренных разработчиком защит игры стали мало чем отличаться от оригинала. По крайней мере та составляющая игрового процесса, где игрок действует в одиночку, – одиночная игра. Большим разочарованием для потребителей пиратского контента все еще остаётся невозможность игры по интернету, так как зачастую подключение к базе игроков некоторой видеоигры происходит через магазины цифровой дистрибуции, например Steam или Epic Games Store. Магазины выпускают цифровую подпись для каждого купленного товара, у пиратских видеоигр цифровая подпись либо отсутствует вообще, либо не проходит верификацию, из-за чего игра по интернету на пиратских копиях игр недоступна.

Анализ практик перевода художественной литературы и локализации программного обеспечения в рамках дихотомии «для опубликования/не для

опубликования» показывает, что взгляд на практики двух различных процессов переводческой деятельности под разными углами позволяет как разграничить их между собой, так и объединить. Однозначно разграничить процессы перевода художественных текстов и локализации видеоигр в рамках этой дихотомии не представляется возможным, так как сама по себе трактовка «для опубликования/не для опубликования» очень общая, об этом заявляет и сам Д.Н. Шлепнев. Далее в своей статье Д.Н. Шлепнев показывает точечные цели переводческой деятельности, которые помогут сформировать более наглядный спектр сходств и различий для перевода и локализации в рамках данного исследования. Обратимся к нему далее.

1.3.2. Переводы для внутреннего пользования и обращения вовне

Данный пункт типологии Д.Н. Шлепнева представляется как более узкая редакция первого пункта, проистекающая из него. Производя анализ практик перевода художественной литературы и локализации программных продуктов по этому пункту, нужно снова обратиться к условиям течения этих процессов. Как уже отмечалось ранее, локализация программного продукта – это процесс коллективного творчества, подразумевающий заинтересованность и вовлеченность множества сотрудников, некоторые из которых не имеют никакого отношения непосредственно к переводу текстовых материалов ПО с одного языка на другой, но выполняют не менее важные задачи, например управленческие или маркетинговые. Перевод же художественных произведений выполняется командой переводчиков в очень редких случаях, а наиболее распространённым вариантом работы переводчика над художественным произведением является единоличное творчество. Здесь можно еще раз упомянуть роман-антиутопию Рэя Бредбери «451 градус по Фаренгейту», чей перевод выполнялся единолично Т.Н. Шинкарь или перевод романа «Над пропастью во ржи» Дж. Д. Сэлинджера, выполненный Ритой Райт-Ковалёвой. Рассматривая процесс локализации видеоигр, обнаруживается, что целевой аспект переводов для внутреннего

пользования довлеет над этим процессом в значительно большей мере, чем над процессом перевода художественной литературы. Хотя этот пункт и проистекает из дихотомии «для опубликования/не для опубликования», он имеет и важное отличие от нее. Это отличие заключается в фигуре получателя – одном из ключевых факторов всей теории перевода. В рамках этого пункта допускаются такие типы публикаций переводов, как, например, публикация перевода для ограниченного использования.

Под «ограниченным использованием» могут пониматься варианты переводов для внутреннего использования особой группой лиц или для внутреннего использования некоторой организации. Аспект ограниченного использования наиболее справедлив для локализации программных продуктов, в частности видеоигр. Переводчики художественных литературных произведений, в свою очередь, могут передавать отдельные фрагменты перевода для анализа и редактуры, но при этом не происходит публикация. Сотрудники фирм по локализации программного обеспечения, напротив, обязуются публиковать результаты своей работы за определенный период и быть в постоянном контакте с заказчиком, проектным менеджером и разработчиком. Публикация рабочих вариантов локализованных текстовых материалов в рамках коллектива фирмы-локализатора является неотъемлемой частью труда сотрудников. Обработанные локализаторами текстовые материалы публикуются для ограниченного круга лиц и не покидают границ фирмы до самого релиза проекта. Однако нередко происходят утечки данных, по которым специалисты анализа данных – датамайнеры (от англ. Data mine – поиск данных в программном коде) могут выявить некоторые особенности будущего продукта или его грядущего обновления, минорного или глобального. Возвращаясь к аспекту фигуры получателя, необходимо указать, что, в отличие от многих литературных произведений, у видеоигр существует чёткое разделение по возрастному рейтингу целевой аудитории. В основном благодаря отработанным системам возрастных рейтингов определение фигуры получателя для локализаторов

видеоигр представляется более выполнимой задачей, чем для переводчиков художественной литературы.

В практике разработки видеоигр существует несколько систем установления возрастного рейтинга игры. На данный момент известны пять установившихся и действующих систем возрастного рейтинга – американская ESRB, европейская PEGI, немецкая USK, японская CERO, российская RARS. До недавнего времени на территории Российской Федерации действовала система PEGI. Её использование было обусловлено семиотической подоплёкой. Так, система ESRB для обозначения принадлежности к определенной возрастной группе использует буквенные индексы, выражающиеся в буквах латинского алфавита. PEGI же, напротив, использует систему арабских цифр, указывающих на возраст игрока. Однако с принятием в 2010 году Федерального закона №436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» в РФ появилась своя собственная рейтинговая система – RARS (Возрастной рейтинг и как его получить – Gamedev на DTF: [сайт]. URL: <https://dtf.ru/gamedev/265535-vozzrastnoy-reyting-i-kak-ego-poluchit>). Обретение видеоигрой возрастного рейтинга связано с передачей регулирующим организациям данных о контенте видеоигры. При этом жанр видеоигры может быть абсолютно любым. Например, видеоигры Plants vs. Zombies: Garden Warfare и Serious Sam 3: BFE относятся к одному и тому же жанру видеоигр – шутер от 3-го лица, но при этом имеют совершенно разные возрастные рейтинги. Так, Plants vs. Zombies: Garden Warfare имеет возрастной рейтинг E 10+ по системе ESRB, а Serious Sam 3: BFE имеет рейтинг M 17+ по этой же системе (ESRB Ratings Guides, Categories, Content Descriptors: [сайт]. URL: <https://www.esrb.org/ratings-guide/>; Video Game Ratings | ESRB Ratings: [сайт]. URL: <https://www.esrb.org/ratings/>). В случаях же с произведениями художественной литературы возрастные рейтинги показывают более сильную корреляцию с жанром произведения, чем с его содержанием. Подкрепим данное суждение примером. Весьма незаметным на первый

взгляд, но важным при детальном рассмотрении может оказаться тот факт, что произведения с одинаковым возрастным рейтингом могут не подходить той группе читателей, которой они предписываются по рейтинговой шкале.

Примером подобной корреляции может стать литературный жанр сказок. Целевая аудитория сказок, как правило, – дети дошкольного или младшего школьного возраста. При выставлении возрастных рейтингов сказок маркер возрастного рейтинга выше 12+ не самый частый гость. Но существуют такие сказки, которые, несмотря на свой низкий возрастной рейтинг, изображают довольно подробные сцены насилия, иллюстрируя при этом применение необычных видов оружия. К таким можно отнести сказки народов мира, например, китайские или индийские. Итак, индийская народная сказка «Портной и Джинны» (в некоторых изданиях «Портной и Джинн») содержит сцены насилия над фантастическими существами при помощи портняжных ножниц, весьма нестандартного оружия для детской сказки. При этом сказка предназначена для детей еще дошкольного возраста и служит для формирования у детей первоначальной системы ценностей человека, среди которых дружба, храбрость, трудолюбие и др. В дополнение к индийскому народному творчеству можно привести в пример и китайское. Среди мифов древнего Китая можно найти множество сказаний и сказок, которые на первый взгляд не очень подходят для детей, по крайней мере для европейских. Китайская сказка «Подвиги стрелка И» рассказывает о похождениях героя-лучника, истребляющего различных существ, терроризирующих деревни. В сказке имеются фрагменты подробных сцен насилия, например сцена с распоротым животом мифического существа. Подобные сцены согласно закону №436-ФЗ должны автоматически классифицироваться возрастным рейтингом 18+, однако эту сказку проходят в школьной программе 3-го (иногда 4-го) класса средней школы в рамках ознакомления с мифами народов мира. Таким образом, проиллюстрированные примеры показывают, что жанр литературного произведения является определяющим фактором для установки возрастного

ценза. Кроме того, подтверждается еще и тезис о сложности определения фигуры финального получателя переведенного с иностранного языка литературного произведения, что может, в свою очередь, свидетельствовать о значительных различиях в процессах перевода художественной литературы и локализации программного обеспечения, с точки зрения второго пункта типологии Д.Н. Шлепнева.

Подводя итог сравнению двух видов переводческой деятельности по целевой составляющей «для внутреннего использования/для использования вовне», следует отметить несколько значимых различий между переводом художественной литературы и локализацией видеоигр. Одним из основных различий, диверсифицирующих процесс локализации видеоигр от процесса перевода литературных произведений, является необходимость ежедневной публикации текстовых материалов для внутреннего использования сотрудниками фирмы. Эта мера несёт в себе несколько важных функций:

1. Ведение отчётности о проделанной работе локализаторов контента.
2. Предоставление доступа к текстовым материалам другим отделам фирмы-локализатора.
3. Информирование заказчика и проектного менеджера о качестве переведенных материалов.

Из данных функций проистекает основное различие в стратегиях ведения переводческой деятельности между переводом художественной литературы и локализацией видеоигр. Это различие заключается в обязательном размещении предварительного заказа на локализацию программного обеспечения любого профиля – операционной системы, видеоигры, фоторедактора и др. Переводчики художественной литературы могут выполнять переводы самостоятельно без предварительного заказа. Кроме того, решение о публикации перевода некоторого произведения художественной литературы принимается переводчиком также самостоятельно. Поэтому переводчик литературных произведений обладает более широкой свободой действий и выбора, позволяющей ему

собственноручно выбирать литературное произведение для последующего перевода. Ограничения на переводчика накладываются не со стороны заказчика конкретного перевода, а со стороны издательства, которое согласится опубликовать перевод художественного произведения, если это не противоречит законам. Сотрудник бюро переводов или фирмы-локализатора, особенно находящийся на испытательном сроке, не может самостоятельно выбирать, над каким проектом ему работать и какие материалы публиковать. Локализатор текстовых материалов программного обеспечения ограничивается по множеству показателей, среди которых: внутренние требования фирмы, требования заказчика, требования проектного менеджера и ведущего переводчика. Таким образом, требование, заключающееся в необходимости публикации материалов для внутреннего пользования сотрудниками фирм-локализаторов, не только указывает на разницу в течении процессов перевода художественной литературы и локализации, но и показывает различия в стратегиях ведения различных видов переводческой деятельности.

Кроме отличия в требованиях к публикации для локализаторов текстовой составляющей программного обеспечения существует еще и значительная разница в фигуре окончательного получателя конечного переведенного материала. Приведенные выше примеры видеоигр и сказок, базисом сравнения которых стал возрастной рейтинг, показывают, что локализаторам видеоигр проще определить средний возраст целевой аудитории своего продукта. Это связано с процессом обязательной сертификации контента видеоигры по принятым системам возрастных рейтингов. Несмотря на то что текстовый контент книги так же подвергается оценке по таким системам, жанровая составляющая литературных произведений может ввести в заблуждение как читателей, так и регулирующие ведомства, о чем свидетельствуют приведенные примеры народных сказок с подробными сценами насилия.

Итак, второй пункт типологии Д.Н. Шлепнева, относящийся к виду публикации переведенных текстовых материалов, выявляет два основных различия в переводческой деятельности у специалистов по локализации и переводчиков художественной литературы. Этими различиями становятся необходимость публикации локализованных текстовых материалов программного обеспечения и упрощённое определение фигуры получателя переведённых текстов. Оба пункта характерны для локализации программного обеспечения и практически не встречаются в переводе художественной литературы. Помимо выявления различий в процессах ведения переводческой деятельности подтверждается и еще одно существенное различие в стратегиях перевода литературы и локализации программных продуктов – требование официального заказа локализации программного обеспечения. Из этого следует, что переводы произведений литературы могут выполняться на чистом энтузиазме и добровольных началах самих переводчиков. В случае же с локализацией программного обеспечения выполнение перевода текстовых материалов большого объёма одним человеком без должного лингвистического контроля вряд ли возможно.

Но не одними только различиями един целевой фактор переводческой деятельности в различных ее процессах и проявлениях. Существует некоторое количество целевых параметров, справедливых вообще для любого вида переводческой деятельности, начиная переводом текстов на занятиях по иностранным языкам в младшей школе и заканчивая переводами с естественного языка людей на язык компьютеров. Дальнейшее исследование аспектов типологии целей перевода Д.Н. Шлепнева будет посвящено общим сторонам целевой подоплёки переводческой деятельности.

1.3.3. Целевая составляющая непосредственного применения переводных текстов

Данный целевой параметр представляет собой особую характеристику переводных текстов, не затрагивающую непосредственно коммуникативные функции языка, а рассматривающую исключительно аспект применения переведенных текстов [Шлепнев, 2018]. Этот параметр имеет значительное количество узкоспециализированных подпараметров, представляющих значительный интерес для исследования в рамках поиска общих черт среди целей любых видов переводческой деятельности, будь то перевод художественной литературы или локализация программного обеспечения. И первым пунктом, по которому планируется провести сравнение перевода художественной литературы и локализации программного обеспечения, становится – *использование переведенных текстов по прямому (исходному) назначению*. Любопытно, что далеко не каждый переведенный текст способен быть примененным по прямому назначению. Хорошим примером таких текстов становятся законы иностранных государств, переводные варианты которых не вступают в силу в том государстве, где этот перевод осуществлялся. Однако законы, переведенные с целью ознакомления с ним иностранцев, прибывших в страну, выполняют уже исходную функцию [Шлепнев, 2018]. С точки зрения переводов художественной литературы и локализации программного обеспечения цель применения этих текстов так же остаётся исходной. Переводы художественных произведений служат зарубежным читателям, позволяя им ознакомиться с литературными традициями других стран и взглянуть на мир другими глазами. Программное обеспечение, будь то операционные системы, различные редакторы, а особенно видеоигры, также используется своими покупателями в основном по прямому назначению – для работы или для игр и развлечений.

Следующим целевым аспектом, показывающим сходство перевода художественной литературы и локализации программного обеспечения,

становится *использование переведенных текстов для информирования, исследования, изучения, ознакомления с опытом*. Здесь сразу же нужно отметить, что для данной цели может переводиться практически любой текст, кроме того, функция информирования в том или ином виде присутствует в каждом тексте [Шлепнев, 2018]. Хорошим примером здесь могут стать именно продукты сферы локализации – видеоигры. Текстовые материалы видеоигр, подвергнутые локализации, подходят для этой цели как нельзя лучше. Во-первых, по видеоиграм, где локализованы исключительно субтитры, а звуковая дорожка оставлена в исходном состоянии, т.е. на языке оригинала, можно обучаться иностранному языку. Однако нет полноценных сведений о том, насколько качественным будет подобное обучение. Кроме того, сам языковой стиль и нормы языка зависят от жанра видеоигры, а игрок может обучиться нецензурной брани и лексике сниженного стиля, не приобретя навыков общения на литературном иностранном языке. Помимо обучения иностранным языкам и различным типам лексики различные локализации видеоигр могут служить объектом научных исследований. Важно то, что каждая независимая фирма-локализатор или разработчик осуществляет процесс локализации программного продукта в характерной для него манере. Поэтому так называемая «аксиома снежинок» в данном случае не лишена смысла. Иными словами, для многих видеоигр невозможно найти две одинаковые локализации на одном языке. И каждая отдельно взятая локализация на целевом языке представляет интерес для исследований и сравнений с другими локализациями на этом же языке. При исследовании видеоигровых локализаций иногда даже получается отследить когнитивный процесс поиска определенного переводческого решения. Особенно интересны с точки зрения научных изысканий «народные» или фанатские локализации, выполняемые не профессиональными переводчиками, а обычными игроками, которым понравилась видеоигра. Именно в таких локализациях проще всего проследить когнитивные алгоритмы поиска переводческих решений. Кроме того, представляя значительный интерес для

когнитивной лингвистики, подобные локализации обладают значительной материальной базой и для языкознания в целом. Например, одним из направлений исследований любых локализаций объектов творчества и произведений искусства, требующих аудиовизуального перевода, например кино, сериалы, аудиокниги и видеоигры, является поиск переводческих ошибок и предложения путей их нейтрализации. В направлениях научных исследований локализаций программного обеспечения могут применяться также и лингвостатистические методы, применяемые для составления классификаций переводческих ошибок, определения частотности иноязычных устойчивых выражений, установления основного источника локализации. Так, в Азиатском регионе разработки и издательства видеоигр разработчики очень часто отказываются от любых иноязычных локализаций, кроме английской, делегируя все полномочия по локализации на аутсорс или издателям в других странах. Обычно в целях экономии издатели берут за основу англоязычную локализацию предоставленной им видеоигры и делают локализацию на другом языке, словно по лекалу, перенося в неё все ошибки и неточности из английской версии. Однако подобную практику можно выявить, проведя необходимые исследования в оригинальной версии игры. Причем для выполнения такой работы наличие высшего филологического образования у исследователя необязательное требование.

Как показывает мировая практика, переводы произведений художественной литературы также становятся объектом научных исследований для учёных из различных отраслей науки. Переводы литературы можно считать источником знаний о картине мира у разных народов и служат практически неисчерпаемым ресурсом материалов для создания научных работ. В особенной степени это справедливо для переводов классической литературы. Классическая литература разных стран переводилась и продолжает переводиться на множество языков, хотя в настоящее время переводы классики мировой литературы появляются не так часто. Среди переводов классической литературы выделяются некоторые

варианты, которые в среде литературоведов и языковедов считаются «классикой». Так, помимо признания оригинала литературного произведения классическим классическими признаются и его переводы. Например, в рамках школьного курса литературы классическим переводом шекспировской трагедии «Гамлет» считается перевод на русский язык, выполненный Б.Л. Пастернаком, а творчество шотландского поэта Роберта Бёрнса обрело классическое исполнение в переводах С.Я. Маршака. Переводы стихотворений зарубежных авторов, в свою очередь, представляют огромный интерес для исследователей и широкий простор для построения различного рода теорий, например теории о переводимости стихов. Не отстают по количеству и качеству практических данных о переводе и античные тексты, интерес к переводу которых начал снова возрастать ввиду интеграции информационных технологий в процесс переводческой деятельности. Сам факт внедрения современных цифровых технологий в труд переводчиков литературы уже представляет интерес для учёных и ставит перед ними ряд задач, которым необходимо профессиональное решение. Одной из таких задач является оцифровка древних текстов с целью их последующего распознавания посредством нейронных сетей. Однако переводы литературы служат не только в качестве объекта информации и объекта исследования, но и для обучения. При этом под обучением может пониматься как обучение детей в школе основам литературного перевода текстов и прививание им отхода от дословного перевода любых текстов, так и обучение профессиональных переводчиков нюансам работы с текстами художественной литературы. К этим нюансам можно отнести авторские стили, метафоры, иносказательные выражения, различные виды авторской модальности и членения текстов.

Продолжая рассуждение о схожести некоторых целевых аспектов у перевода художественной литературы и локализации программных продуктов, следует отметить еще один важный параметр – *аспект принятия решения*. Однако речь здесь пойдёт не о принятиях переводческих решений, а

о принятии решений о переводе некоторого текста в принципе. Так, данный аспект подразумевает два возможных варианта: решение об осуществлении (заказе) перевода в полной или иной форме или решение об ознакомлении с уже имеющимся полным переведенным текстом. Своё рассмотрение сходств целей в рамках этого аспекта предлагается начать с первого варианта, т.е. с решения о заказе перевода в некоторой форме. Здесь можно сделать акцент именно на стороне локализации программного обеспечения, ведь принятие такого решения – краеугольный камень маркетинговой стратегии локализации. Процесс принятия этого решения за многие годы существования такой отрасли, как локализация программного обеспечения, уже хорошо отлажен и представляет собой цепочку из экономических операций, итогом которой станет окончательное и задокументированное решение разработчика о создании или об отказе от создания локализации на целевом языке. Так, разработчик, обращаясь к фирмам-локализаторам, просит их перевести какой-то фрагмент из текстовых материалов, например видеоигры в жанре тёмного фэнтези, где требуется особый творческий подход к локализации, чтобы игрок попросту не заскучал, разбираясь в запутанном сюжете. Локализаторы, со своей стороны, выполняют перевод фрагмента текста видеоигры и направляют его на оценку разработчику, а он, в свою очередь, определяется с решением о доверии или недоверии полномочий по локализации данной фирме. Однако и здесь не обходится без подводных камней. Возможно, что разработчику не понравится ни один из представленных фирмами-локализаторами переводов, и он захочет выполнить перевод силами собственных штатных сотрудников. В этом случае решение о заказе перевода целиком или некоторой его части ставиться не будет, так как локализация на целевые языки будет заложена в генеральную смету проекта. Единственным рациональным вариантом постановки требования о переводе фрагмента текста в случае выполнения локализации сотрудниками из собственного штата разработчика выступает

выполнение перевода текста с целью установления иерархии, т.е. необходимость выбора ведущего переводчика среди имеющихся.

В области переводов художественной литературы практика ознакомления с фрагментами переведенных текстов для принятия решения о заказе полного перевода пусть встречается заметно реже, чем в среде локализации программного обеспечения, однако крупные издательства к ней всё же обращаются. Подобные манипуляции с переводами литературных произведений характерны, например, для романов, обретших мировую популярность. Среди подобных роман Габриэля Гарсиа Маркеса «Сто лет одиночества», переведенный на 35 языков и продолжающий продаваться по всему миру. Обращаясь к обозначенной ранее «свободе выбора» переводчиков художественной литературы, многие переводчики, естественно, могут взяться за перевод такой книги с испанского языка на любые другие, создавая несколько вариантов перевода одного и того же произведения. Издательства же вольны выбирать из нескольких предложенных вариантов перевода, предлагая переводчикам продемонстрировать фрагменты своих переводов и выбирая лучший из них. После конкурсного отбора переводов с автором лучшего заключается контракт на сотрудничество с издательством и запускается процесс публикации перевода популярного литературного произведения на целевом языке. Но контракты на публикацию переводов возможно заключать не только с издательствами, но и напрямую с магазинами цифровых книг, например, Livelib или ЛитРес. ЛитРес, к примеру, уже не первый год продвигает проект под названием «ЛитРес: Самиздат», позволяющий авторам публиковать книги на любом языке (ЛитРес: Самиздат. URL: <https://www.litres.ru/selfpub/>).

Дальнейшее исследование целевого аспекта принятия решения связано уже с оппозицией осуществлению переводу фрагментов или неполному переводу некоторых текстов. Помимо принятия решений о заказе полного или частичного перевода, имея на руках только фрагмент переведенного

текста, существует и вторая сторона аспекта принятия решения – решение об ознакомлении с полным переводом текста. Существуют ситуации, где фрагмента текста недостаточно для оценки качества перевода, поэтому заказчики переводных текстов часто обращаются к полному переводу некоторого текста для оценки его качества. Данный подход справедлив в большей степени для локализации программного обеспечения, чем для переводов художественной литературы, ввиду различия стандартов контроля качества переводных материалов. Однако и в области переводов художественной литературы издательства и магазины цифровой дистрибуции иногда вольны требовать ознакомления с полностью переведенным литературным произведением. С одной стороны, различия в процедурах оценки качества переводов у локализаторов и у переводчиков, склоняют чашу весов в сторону различий, нежели в сторону сходств двух процессов по данному целевому аспекту. Но, с другой стороны, важно и то, что иногда полные переводы художественных текстов предстают в виде аннотаций, реферативного перевода, предметных указателей, упрощённых текстов и др. Подобные явления, в свою очередь, не свойственны уже для локализации. Но общим в рамках целевого аспекта принятия решения остаётся необходимость выполнения и представления полных переводов текстов по требованию третьих лиц – издателей, разработчиков, менеджеров по работе с авторами. Именно поэтому данный целевой аспект записывается в сходства между процессами, а не является отражением их различий.

Финальным целевым аспектом типологии Д.Н. Шлепнева, объединяющим и перевод художественной литературы, и локализацию программного обеспечения, становится аспект *применения переведенных текстов в маркетингово-рекламных целях*. В рамках данного исследования и в других научных статьях и сборниках уже неоднократно отмечалось, что локализация программного обеспечения в большей степени экономический процесс, чем непосредственно лингвистический. Поэтому локализация видеоигр как отрасль локализации программного обеспечения тесно связана

с маркетинговой составляющей. С точки зрения языковедческих исследований применение локализованных текстовых материалов в целях маркетинга представляет интерес как со стороны непосредственного анализа уже готовых рекламных текстов, так и со стороны анализа самого процесса создания локализации видеоигры, которой предстоит быть использованной для раскрутки некоторого продукта. Ярким примером локализаций, служащих в качестве «витрины» для потенциального покупателя, являются демоверсии видеоигр. Практика создания демоверсий берет начало еще в прошлом веке, с распространением цифровых носителей информации, которыми в то время были CD-диски. CD-диски с демоверсиями игр становились частью популярных компьютерных журналов начала XXI века – Игромания, Лучшие Компьютерные Игры, Великий Дракон, Журнал Playstation, Страна Игр, PC Gamer и многие другие издания. Позже с распространением широкополосного интернет-соединения и развития индустрии цифровой дистрибуции товаров, демоверсии игр стало возможно скачивать прямо из цифровых сервисов, например из Steam. Кроме того, для разработчиков видеоигр стало хорошим тоном создавать «демки» и выкладывать их в интернет, чтобы геймеры могли ознакомиться с их детищем, над которым долгие годы ведется работа. Случалось, что между релизом демоверсии и релизом полного продукта проходили даже десятилетия, а иногда и релиз видеоигры мог вообще не состояться, но, как говорится, интернет помнит всё. Демоверсии видеоигр, так никогда и не увидевших релиза, становились для геймеров объектом гордости и больших надежд, с одной стороны, и фрагментом локализованных текстовых материалов – с другой.

Демоверсия видеоигры представляет собой полноценный и самостоятельный программный продукт, служащий для нескольких целей. Основными из них считаются ознакомление игрока с будущей видеоигрой и побуждение игрока к покупке полной версии игры или оформлению предзаказа. Демоверсии часто подвергаются локализации на многие языки,

чтобы как можно больше игроков по всему миру заинтересовалось некоторым игровым программным продуктом. Нередки даже такие курьёзные ситуации, когда демоверсия игры обладала локализацией на некотором целевом языке, а в полной релизной версии видеоигры локализации для этого языка не было. В таком случае разработчикам в спешном порядке приходилось либо возмещать средства за предзаказ, либо создавать локализацию в условиях полного отсутствия лингвистического контроля, из-за чего сильно страдало ее качество. Однако были и диаметрально противоположные ситуации. Например, исходная демоверсия видеоигры обладала только одной локализацией, обычно английской, что отталкивало игроков, не знающих английского, и вредило проекту. При этом видеоигра сама по себе могла получиться шедевром, как с точки зрения сюжета и сценария, так и с точки зрения визуального и звукового исполнения. В то же время подобный подход к созданию демоверсий с единственной локализацией отпугивает игроков, так называемых non English-speaker (от англ. не говорящий, не знающий английского языка). В настоящее время от подобной практики отказываются многие крупные студии разработки видеоигр из США и Европы (но не из Азии), выпуская свои демоверсии по стандартам FIGS или EFIGS, т.е. на четырёх или пяти основных языках ЕС – английском, французском, итальянском, немецком и испанском. Азиатский регион, в свою очередь, остаётся консервативным и продолжает выпускать исключительно английские демоверсии своих видеоигр, но в этом кроется основная специфика региона, и о ней будет сказано далее. Для многих игроков из семей с невысоким достатком возможность сыграть в демоверсию некоторой видеоигры, базовое издание которой стоит 60 €, – это единственная возможность сыграть в дорогую игру, не расходуя при этом средства из семейного бюджета. Многие игроки, особенно возрастом младше, могут даже слукавить, сказав, что играли в полную версию игры, но рассказывая составляющие сюжета и игрового процесса из демоверсии. Но злого умысла в этих действиях нет, так как люди

хотят быть частью сообщества других игроков и не выбиваться из него по причине низкого материального достатка.

Продолжая речь о целевых сходствах перевода художественной литературы и локализации видеоигр, не следует обходить стороной и примеры использования переводов художественных произведений в рекламных и маркетинговых целях. Механизм размещения фрагмента переведенной художественной книги с целью ознакомления читателей и побуждения к последующей покупке схож с таковым у демоверсий видеоигр. Однако сделаем оговорку, что механизм этот применяется с гораздо большей частотой в среде интернет-магазинов и онлайн-библиотек с платной регистрацией, а не физических книжных магазинов. Если читатель придёт в физический магазин и возьмёт с полки заинтересовавшую его книгу, персонал магазина, естественно, не будет закрывать руками текст этой книги, чтобы читатель ни в коем случае не прочитал ее полностью, при этом не купив. Практика с предоставлением фрагмента книги для ознакомления свойственна в основном электронным версиям книг, распространяемым через онлайн-площадки, например Google Books или уже упомянутые выше Livelib или ЛитРес. Но некоторые крупные сети физических книжных магазинов в РФ и за рубежом иногда выкладывают на своих сайтах фрагменты переводных изданий в маркетинговых целях. Часто подобные акции приурочены к каким-либо памятным датам в истории мировой литературы, при этом совершенно неважно, какой именно литературный жанр чествуется в конкретную дату. Единым остаётся и порядок предоставления потенциальным покупателям рекламных фрагментов переводных изданий художественной литературы. Переведенный фрагмент доступен на сайте книжной сети физических магазинов, и если покупатель вдохновится этим фрагментом и пожелает приобрести издание целиком, то в данном случае он купит физическую (бумажную) книгу, а не электронную. Таковы нюансы использования переводов художественной литературы в рекламно-маркетинговых целях. Рассмотренные в рамках анализа данного целевого

аспекта примеры указывают на существенное сходство в стратегиях продвижения продуктов переводческой деятельности, к которым в равной степени относятся и локализованные видеоигры и переведенные на целевые языки произведения художественной литературы.

1.3.4. Иные целевые аспекты переводческой деятельности

Сначала следует сделать уточнения по оставшимся пунктам типологии Д.Н. Шлепнева. Пункт D или типология целей по характеру и форме представления информации повествует о том, в каких видах может предоставляться заказчику финальный продукт переводческой деятельности. Практически все подпункты этой типологии (кроме D1) не имеют ничего общего с локализацией программного продукта, а могут быть отнесены только к переводу художественной литературы с учётом оговорок. Так, локализация любого программного обеспечения не подразумевает наличия сокращений и упрощений своего содержания ввиду значительных различий в фигуре получателя между потребителем локализации и читателем произведений художественной литературы. Кроме того, компьютерная программа или видеоигра подразумевает многократное использование разными пользователями, с разным уровнем владения этой программой и разным уровнем владения иностранным языком и профессиональным сленгом, зачастую необходимым для понимания процесса функционирования программы. Непонимание содержания или основной мысли художественного литературного произведения читателем не настолько критичная проблема, насколько катастрофическими могут быть последствия обращения с компьютерной программой, чья локализация выполнена некачественно и лингвистически некорректно.

Подобное утверждение, естественно, не оправдывает некачественные переводы литературных произведений. Но само сравнение влияния некачественного перевода книги и некачественной локализации компьютерной программы или видеоигры, ставшей в один момент

совершенно непроходимой, показывает, насколько велика разница в выдвигаемых требованиях к локализации программного обеспечения и переводу художественной литературы.

Рассмотрим по одному примеру некачественного продукта переводческой деятельности из области локализации и области перевода художественной литературы. Первый пример – детская народная сказка, перевод которой выполнялся с достаточно редкого языка. Переводчиков с этого языка и на этот язык в мире могут быть единицы, поэтому выбор переводов для читателя априорно ограничен. К таким языкам могут относиться, например, языки народов Центральной Америки. Сказка переводится с таких языков на целевой язык и выпускается издательством, однако перевод получается трудно воспринимаемым, а стиль повествования не подходит той возрастной группе, на которую ориентирована сказка. Иными словами, дети не воспринимают основную мысль сказки из-за того, что язык перевода очень сложен для восприятия детским мозгом, ввиду недостаточности вокабуляра и узуса ребенка. Однако ребенок вырастет, а его словарный запас обогатится. Тогда он взглянет на эту сказку уже более зрелым взглядом и поймёт то, что сказка пытается до него донести.

В качестве второго примера некачественного продукта переводческой деятельности, уже из области локализации, можно привести видеоигру. Но видеоигру не для взрослой аудитории, очень простую, ту, что учит детей различать цвета. Соблюдая равнозначность между примерами, достигаются наглядность и справедливость анализа утверждения о различных последствиях пользования некачественными продуктами переводческой деятельности. Итак, детская видеоигра, обучающая различать цвета. Её игровой процесс строится вокруг события из реального мира – сбора грибов. Переноса указателем мышки грибы с разноцветными шляпками в корзину, ребенок понимает, что такое цвет вообще и как он называется на его родном языке. Казалось бы, очень простая реализация, как программно, так и аппаратно. Для игры в эту игру не требуется даже клавиатура, только мышь и

монитор. Однако с точки зрения локализации этой видеоигры качество выполнения этой самой видеоигры имеет решающее значение в достижении основной цели игрового процесса – обретению навыка различать цвета различных объектов. Предположим, что игра разрабатывалась в стране, где одним из государственных языков является английский. Соответственно вся игра, ее техническая документация, коробка и инструкция первоначально выпускаются на английском языке, а затем локализуются издателями уже в целевых регионах. Ребенок, выступающий в роли игрока, не знает английского. Игру ему купили родители в местном магазине. Игра представляет собой локализованную версию оригинала на тот язык, которым ребенок владеет, и азы которого ему предстоит постичь. Но локализация эта выполнялась издателем с очень маленьким бюджетом и на мощностях офисных компьютеров, без должного лингвистического контроля. Кроме того, ответственным за всю локализацию мог быть вообще один человек, начинающий переводчик, пришедший после студенческой скамьи на первое место работы. И суть проблемы не в том, что переводчик теоретически мало знаком с особенностями локализации программного продукта и работы с программным кодом. Зачастую заниматься обучением переводчиков в компании-издателя просто некому, поэтому они выполняют свою работу так, как позволяют им их способности. Рассмотрим, что может получиться в итоге:

Оригинальный текст:

Now listen, young man. Your task is to put all mushrooms in your basket.
And I want you to bring me red-colored mushrooms.

Вариант перевода:

А теперь послушай меня, мальчуган. Ты должен собрать все грибы в свою корзину. И я прошу принести мне красные грибы.

В данном случае английская лексема red-colored является плейсхолдером или переменной. Что это значит для переводчика? Это означает, что перевод именно этой лексики нужно не просто включать в

исполняемый файл локализации, а внедрять в код программы, чтобы он правильно отображался на экране. Однако об этом начинающий переводчик может и не знать и просто изменить строку в исполняемом файле, в таком случае игрок увидит следующее:

Вариант перевода, видимый игроком:

А теперь послушай меня, мальчуган. Ты должен собрать все грибы в свою корзину. И я прошу принести мне red-colored грибы.

Итак, что же получилось у переводчика? А получилась типичная переводческая ошибка, заключающаяся в неопытности работы со специализированным программным обеспечением, приведшая к полному непониманию игроком того, что требует от него игра. В данном случае силами переводчика игра превратилась в непроходимую (с точки зрения обучения ребенка), так как ребенок не знает английского языка и не понимает, какие грибы он должен собирать, а алгоритм игры перезапускает уровень заново после первого гриба неправильного цвета. В итоге имеется ряд последствий, вызванной одной единственной переводческой ошибкой:

1. Цель игрового процесса не достигнута, так как из-за неправильного перевода продвижение по игровому процессу возможно только методом проб и ошибок.
2. Обучающая цель видеоигры не достигнута, поскольку ребенок не понимает, что от него требуется.
3. Нанесен ущерб семейному бюджету, так как даже такая простая видеоигра стоит денег.

В приведенном примере с некачественным переводом видеоигры, в отличие от некачественного перевода сказки, нельзя утверждать, что ребенок вырастет и обретет понимание того, как следует играть в предложенную видеоигру. Для понимания механики игрового процесса ребенку потребуется выучить названия цветов на иностранном языке, что не входит в требования к игроку. Помимо этого с взрослением ребенка игра просто потеряет

актуальность, а различать цвета ребенка научат либо родители, либо воспитатели в детском саду. В данном случае можно сделать вывод о том, что видеоигра из-за своего некачественного перевода лишилась всякого смысла к существованию, так как она, во-первых, неиграбельна, во-вторых, не учит ребенка различать цвета, в-третьих, является бесполезной тратой средств. Отсюда заключаем, что пункт D типологии Д.Н. Шлепнева о различных видах представления информации в переводе не может быть применен к локализации программного обеспечения ввиду существенных различий в языковой подготовке конечного пользователя. При этом речь идёт не только о языковой подготовке по иностранному языку, но учитывается также и родной язык.

Относительно финального пункта типологии Д.Н. Шлепнева, т.е. использования переводных материалов в качестве юридического документа, необходимо отметить, что он никоим образом не затрагивает по своей сущности ни перевод художественной литературы, ни локализацию программного обеспечения. Поэтому пункт E не будет учитываться в анализе сходств и различий в телеологии перевода художественной литературы и локализации ПО.

1.3.5. Телеологическая классификация перевода и локализации

Рассмотрев основные положения типологии целей переводческой деятельности, можно приступить к построению сводной классификации целей перевода художественной литературы и локализации программного обеспечения. Данная классификация позволит наглядно показать сходства и различия в целях различных видов переводческой деятельности. Построение классификации для анализируемых процессов планируется провести в два этапа. Сначала нужно выстроить иерархические списки с целями, для наглядного представления описанных в данном подразделе целевых аспектов. Затем станет возможно осуществление перехода к демонстрации непосредственных общих и различных целевых черт перевода

художественной литературы и локализации. Помимо иерархических списков предусматривается использование диаграмм Венна, наиболее наглядно демонстрирующих общие и различные черты нескольких параметров.

Классификация целей содержит несколько функций, в числе которых:

1. Иллюстративная функция – функция наглядной демонстрации сходств и различий целей.
2. Систематизирующая функция – функция организации целевых аспектов и их закрепления за каждым видом переводческой деятельности.
3. Обучающая функция – функция, позволяющая начинающим переводчикам сориентироваться в многообразии целей различающихся между собой процессов переводческой деятельности.
4. Информированная функция – функция предоставления информации о нюансах организации процессов перевода художественной литературы и локализации программного обеспечения.

Таким образом, несколько взаимосвязанных между собой диаграмм и иерархических списков будут полезны не только с точки зрения демонстрации сходств и различий в целях перевода художественной литературы и локализации программного обеспечения, но и помогут в сжатой форме ознакомиться с содержанием данного подраздела без глубокого изучения содержащейся в нем информации.

Итак, иерархический список представляет собой цепочку целевых аспектов и нюансов с кратким их описанием и соотнесением к конкретному виду переводческой деятельности. Общие для перевода художественной литературы и локализации программного обеспечения аспекты обозначаются зеленым цветом, различающиеся – красным. В таком случае иерархический список может принять следующий вид (см. Приложение 3). Иерархический список уже содержит в себе некоторую толику наглядности представления информации за счёт разделения сходных и различных целевых аспектов

цветом. Однако для более чёткого понимания, какие же именно целевые аспекты связывают перевод художественной литературы и локализацию программного обеспечения, нужно обратиться к диаграммам связи, иллюстрирующим отношения между частями к целому. Изобразим отношения целевых аспектов с помощью подобной диаграммы (см. Приложение 4). С помощью диаграммы связи стало возможно выявление исключительно сходных целевых аспектов перевода и локализации, что, в свою очередь, составляет основу иллюстрирующей и систематизирующей функций. Таким образом, телеологическая классификация перевода художественной литературы и локализации программного обеспечения будет состоять из ранжированного списка со всеми целевыми аспектами этих видов переводческой деятельности и диаграммы связи со сходными целевыми аспектами. Эта диаграмма будет выступать в качестве маркера связи между двумя отдельно взятыми процессами, а иерархический список представляется маркером различий и носителем справочной информации.

1.4. Выводы по I главе

Рассмотрев широкий спектр примеров и научной литературы по предмету локализации программного обеспечения и переводу художественной литературы, можно предпринять попытку окончательной систематизации теоретической и практической базы для данных процессов переводческой деятельности. Статья А.В. Ачкасова «Англоязычная терминология локализации» вносит значительную ясность в отношения между переводом и локализацией с точки зрения употребительных практик этих терминов в среде специалистов. Фактически термин «локализация» среди специалистов этой области переводческой деятельности стал подменять собой термин «перевод». Локализаторы освоили иную терминологию, именуя непосредственно процесс перевода некоторых текстов с исходного языка на целевой «локализацией контента». Сходной терминологии придерживаются и зарубежные исследователи, например Берт

Эсселинк. С другой стороны, теоретические исследования по языкознанию и переводоведению относят локализацию к подвидам перевода, называя ее «переводом с культурной адаптацией». Подобные расхождения между терминологией, как уже отмечалось ранее, негативно сказываются на теоретической подготовке специалистов по локализации, внося трудности в восприятие информации. Однако установить однозначное соответствие между этими процессами переводческой деятельности в данное время не представляется возможным ввиду разницы в научном базисе данных понятий. Перевод был и остаётся термином языкознания – одним из видов когнитивно-коммуникативной деятельности. Локализация, в свою очередь, также относится к когнитивно-коммуникативной деятельности, но при этом научный базис у этого процесса не языковедческий, а экономический. Об этом заявляют многие исследователи, как, например, Берт Эсселинк и В.И. Нардюжев. Основной целью любой локализации является продажа некоторого продукта покупателям на целевом рынке. Перевод же сам по себе, не будучи частью локализации, подобных целей перед собой не ставит. Говоря о языкознании и переводоведении, основной фокус исследований продуктов локализации сквозь призму этих научных дисциплин следует направить именно на непосредственное участие процесса перевода в процессе локализации. Иными словами, с точки зрения лингвистики и переводоведения локализацию необходимо представлять в виде того, что специалисты-локализаторы обозначают как «локализация контента», т.е. непосредственно переводы текстов с одного языка на другой в рамках работы над некоторым продуктом. Однако подобный подход будет неполным, так как в локализации видеоигр, а именно на их исследование, ориентируется данная работа, существует множество видов побочной локализации, не связанной непосредственно с письменными текстами. К этим видам относятся: локализация визуального окружения, локализация видеороликов и аудиодорожек, локализация рекламы и некоторые другие. Во всех вышеперечисленных видах локализации задействованы разные специалисты,

но при этом выполняют они одну и ту же работу – перевод материалов с одного языка на другой. Но в случаях с данными видами перевода речь идёт не только о языках, но и культурах, т.е. выполняется не столько языковой, сколько культурный перенос информации от одного этноса к другому. Именно этот аспект переводческой деятельности в рамках локализации видеоигр и роднит локализацию видеоигр и перевод художественной литературы. Во многом благодаря этому аспекту и общей схожести текстовых материалов видеоигр и литературных произведений, а также двойственной сущности видеоигр в концепте продукта и произведения искусства стало возможным сравнение практик перевода художественной литературы и локализации видеоигр. На основе научных исследований по переводу художественной литературы была сформирована классификация общих и различных целевых аспектов локализации и перевода. Помимо классификации целей благодаря научным данным по переводу художественной литературы осуществлено построение типологии экстралингвистических особенностей локализации, которые диверсифицируют этот процесс от привычного «теоретического сворачивания» термина «локализация» до термина «перевод».

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. Однако если произвести обращение именно к практической стороне локализации, то видно диаметрально противоположную картину. По мнению работников сферы локализации – локализация не часть перевода в целом. Более того, перевод обслуживает локализацию, будучи ее неотъемлемой частью. Существует и третья точка зрения, заключающаяся в том, что перевод и локализация – это процессы из разных научных областей, сопоставление которых возможно лишь в некоторых аспектах. Данная точка зрения свойственна в основном

исследователям из области экономики и финансов. Таким образом, имеем три различных точки зрения среди теоретиков языкознания, практиков локализации и учёных из других областей знаний, отличных от лингвистики и переводоведения. Лингвисты и практики перевода указывают на различные виды подчинения между переводом и локализацией, а другие учёные говорят о внеположенности данных процессов.

Представим их тезисы в виде схемы для большей наглядности (см. Приложение 5). В рамках данного исследования предлагается придерживаться тезиса об отношении подчинения между переводом и локализацией, но именно той его части, что приписывается сотрудникам сферы локализации. Обоснование выбора этой стороны «конфликта интересов» между теоретиками и практиками заключается в самой структуре работы локализаторов. Процесс локализации программного обеспечения в целом и локализации видеоигр в частности настолько многоуровневый, что осуществление свёртывания его сущности только до перевода текстов с одного языка на другой совершенно некорректно. Как уже было продемонстрировано в рамках данного исследования, к работе над локализацией привлекаются не только переводчики, но и некоторые иные специалисты, а сама структура работы локализаторов значительно отличается от труда переводчиков художественной литературы и других областей перевода, например юридического. В связи с этим тезис сотрудников сферы локализации о том, что «перевод обслуживает локализацию», представляется наиболее справедливым в рамках исследования, посвященного локализации видеоигр и межкультурной коммуникации.

Дальнейшее исследование локализаций видеоигр необходимо сосредоточить на непосредственном анализе лингвистических и региональных особенностей локализаций. Многообразие рынка видеоигр предоставляет широкую материальную базу для применения различных методов анализа текстов. Среди них своё применение находят:

лингвостатистические методы, компонентный и контекстуальный анализ и сравнительно-исторический метод исследований, характерный для видеоигр, использующих архаизованные лексические единицы. Помимо непосредственного исследования отдельных лексем уделим внимание и проблемам связности текста, а именно явлению сценарных просчётов или так называемых «сюжетных дыр», часто возникающих в видеоиграх. Исследование этих важных проблем локализации видеоигр будет продолжено в следующей главе.

Глава II. Лингвистические особенности локализации игрового программного обеспечения

2.1. Классификация лингвистических особенностей локализации игрового программного обеспечения

В настоящее время на рынке видеоигр и другого программного обеспечения сформировано несколько основных географических регионов, ответственных за разработку и, естественно, за локализацию своих продуктов. Эти регионы сформировались по географическому признаку, однако уровень экономического развития каждого региона также играет немаловажную роль. Например, регионы с низким уровнем экономического развития и низкой покупательной способностью граждан не могут позволить себе самостоятельную разработку и локализацию видеоигр ввиду отсутствия ответной реакции рынка на появление того или иного программного продукта. Специалисты разработки программного обеспечения, равно как и специалисты по локализации, вынуждены покидать такие регионы и становиться сотрудниками иностранных студий по разработке и фирм, предоставляющих услуги локализации. Таким образом, по состоянию на 2022 год в мире существует 4 основных региона разработки видеоигр, к ним относятся:

- Америка (включая и Северную, и Южную)

- Европа (включая РФ и страны бывшего СССР)
- Азия
- Австралия и Океания

Основная доля производства видеоигр в мире приходится на страны ЕС и США. От них стараются не отставать и азиатские разработчики. Крупнейшие экономики Азии – Китай, Япония и Южная Корея также являются лидерами и в индустрии интерактивных развлечений, привлекая специалистов со всего мира для участия в разработке и обслуживании множества продуктов программного обеспечения, в том числе и видеоигр. Как следует из приведенного выше списка, среди основных регионов нет Африканского, так как его экономическая состоятельность не позволяет заниматься разработкой и локализацией видеоигр самостоятельно. Рассмотрим распределение основных студий разработки видеоигр по миру на приведенной ниже диаграмме (Top Cities for Video Game Development Jobs: [сайт]. URL: <https://www.gameindustrycareerguide.com/best-cities-for-video-game-development-jobs>):

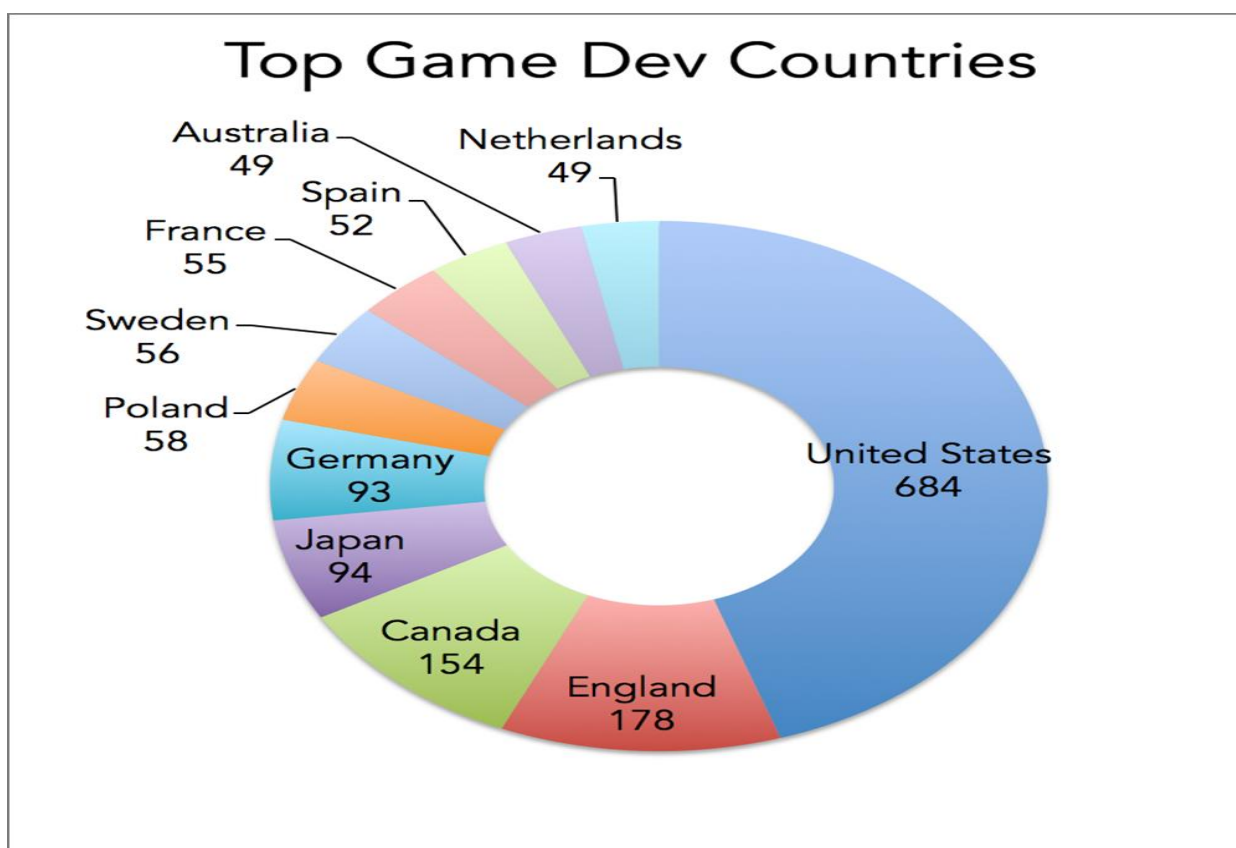


Рис. 2. Основные мировые поставщики игрового программного обеспечения

Диаграмма показывает количество студий разработки видеоигр для каждой отдельно взятой страны. Однако, как уже упоминалось ранее, Южная Корея и Китай также обладают значительными мощностями разработки. Нюанс заключается в том, что крупных студий в Корее и Китае не так много, но при этом их ежегодная капитализация не уступает ведущим игрокам рынка видеоигр. Например, многие компании по разработке видеоигр за пределами КНР являются дочерними компаниями одной из крупнейших в мире венчурных фирм Tencent Holdings Limited, чья штаб-квартира находится в китайском Шеньчжэне (Annual Report Tencent Holdings Limited: [сайт]. URL: <https://www1.hkexnews.hk/listedco/listconews/sehk/2019/0401/lt201904012133.pdf>).

О чём же может свидетельствовать вся упомянутая выше статистическая информация? Во-первых, одним из возможных выводов, который может проистекать из подобных данных, становится утверждение о том, что разработка видеоигр есть часть процесса глобализации. Во-вторых, разработка видеоигр в штате, включающем множество сотрудников из различных уголков мира, способствует упрощению процесса локализации и сокращению трудозатрат на него. В-третьих, разработчики, чьё непосредственное руководство находится в другой стране, как, например, в случае с дочерними компаниями Tencent, обязуются следовать стратегии, предложенной руководством. И именно этот важный нюанс будет иметь решающее значение в построении классификации лингвистических особенностей локализации ввиду значительного влияния региональных факторов. Иными словами, лингвистические особенности локализации не сугубо лингвистические, а еще и географические, т.е. некоторая лингвистическая особенность характерна для одного или нескольких регионов разработки видеоигр. Исключение из исследования лингвистических особенностей регионального фактора представляется нерациональным, так как особенности языка локализации могут показаться

однотипными для разных регионов, но при детальном рассмотрении возможно выявление нюансов, встречаемых исключительно в конкретном регионе. Например, обработка сленговой и нецензурной лексики видеоигр может производиться одними и теми же методами, но окончательный стиль лексем в разных регионах может значительно различаться ввиду региональных ограничений на использование лексики определенного стиля в продуктах сферы цифровых развлечений.

Перед непосредственным построением классификации наиболее часто встречающихся региональных лингвистических особенностей локализации необходимо подробнее ознакомиться с их видами в целом. Их можно разделить на две большие группы:

- непосредственно лингвистические особенности;
- переводческие особенности.

К непосредственно лингвистическим особенностям относятся нюансы употребления различных единиц системы языка, например лексических, некоторые стилевые нюансы и нюансы языкового нормирования. Рассмотрим некоторые из этих особенностей. К ним можно отнести так называемое «явное сокрытие» половой (гендерной) принадлежности определенного персонажа игры. Под «явным сокрытием» подразумевается протест персонажа против устоявшейся системы человеческих полов – мужской и женский. Персонаж скрывает свою принадлежность к одному из полов, маскируя это местоимениями *them/they* (англ. они/их), но делается это настолько явно, что эти местоимения часто указываются в информационной карточке персонажа. Таким образом, все игроки, зашедшие в карточку, уже знают о том, что этот персонаж предпочитает скрыть свою половую принадлежность. Помимо сокрытия половой принадлежности, обратим внимание на умышленное искажение лексических единиц в субтитрах. Данная особенность характерна для Американского региона разработки видеоигр. Часто разработчик просит «оживить» речь персонажей

добавлением в нее искажений лексики, свойственных малообразованным людям из бедных городских районов (гетто). Искажению подвергаются практически все лексические единицы: имена существительные – *dawg* (англ. dog - собака), местоимения – *mah* (англ. my - мой), глаголы – *chillin* (англ. разг. - отдыхать, расслабляться), наречия – *kinda, sorta* (англ. - немного) и др.

Что касается переводческих особенностей локализации видеоигр, то к этой группе приписываются различные практики перевода. Таким образом, для азиатских видеоигр, переводимых в США и в Европе, распространена практика перевода не с языка оригинала, а с английской локализации на все остальные требуемые языки. Подобных особенностей меньше, чем непосредственно лингвистических, но они определенно присутствуют и характеризуют определенный регион разработки видеоигр.

На оба вида лингвистических особенностей локализации видеоигр влияет не только региональный фактор, но и другие составляющие, связанные непосредственно с наполнением видеоигры. К этим составляющим относятся: жанр, сценарий, сеттинг и бюджет. Как и в случае с художественной литературой, стиль повествования видеоигры может зависеть в равной степени и от сеттинга, и от жанра. А проявления нарушений текстовой связности относятся к сценарной составляющей. Бюджет же как основной определяющий фактор лингвистического качества любой локализации является базисом для обеих групп локализационных особенностей, как для непосредственно лингвистических, так и для переводческих. Предпримем попытку сформировать классификацию лингвистических особенностей, привязав упомянутые выше группы к каждому географическому региону:

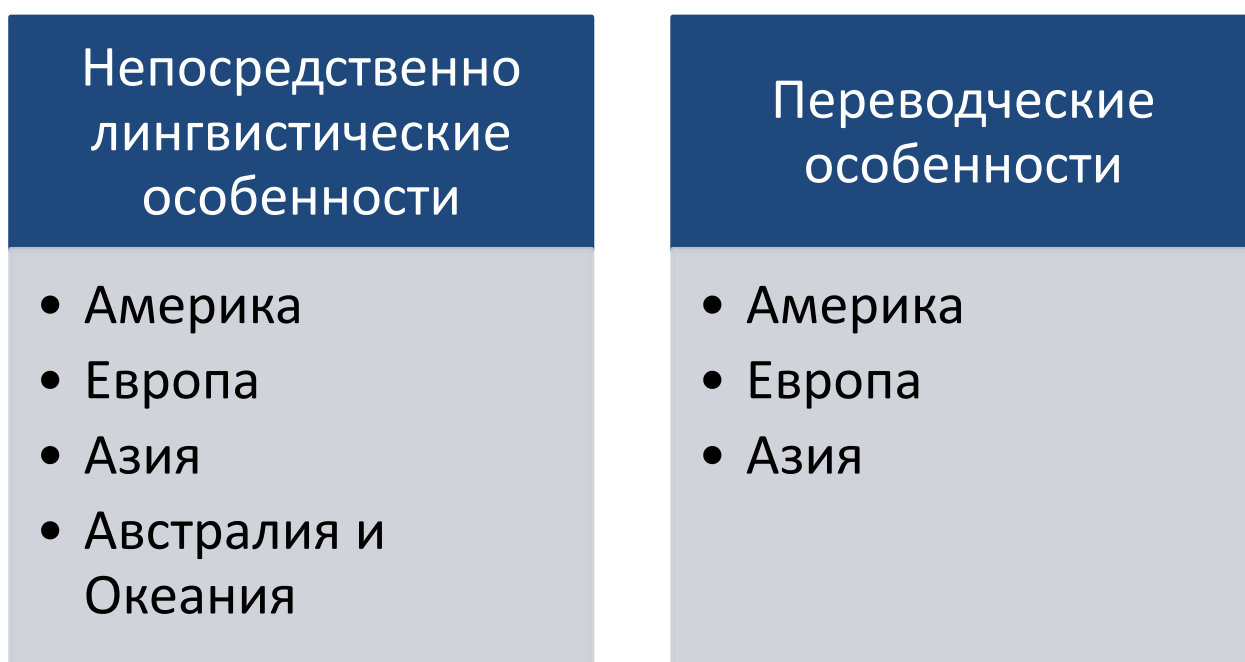


Рис. 3. Распределение лингвистических особенностей по регионам мира

Имея следующее распределение, можно сразу же сделать вывод о том, что не для каждого региона характерен какой-то определенный вид особенностей. Например, продукция Австралийского региона не имеет ярко выраженных переводческих особенностей. Фактически Австралийский регион представляет собой некую квинтэссенцию Европейского и Американского регионов разработки, что обусловлено применением на территории Австралии и Океании европейских и американских стандартов программной инженерии и английским языком в качестве основного государственного [Frasca, 2007]. Однако Австралийский регион представляет значительный научный интерес, и ему будет посвящено отдельное исследование в рамках данного раздела.

Рассмотрев виды лингвистических особенностей и их географическую привязку, можно осуществить переход к более точному их определению и классификации уже на конкретных примерах – локализованных на русский язык видеоиграх, имеющих различное географическое происхождение. На данном этапе классификации лингвистических особенностей локализации видеоигр предполагается наличие анализа не только непосредственно финального продукта локализации, т.е. русской версии некоторой видеоигры,

но и текстовых материалов оригинала. Это необходимо с целью установления «окончательного родства» определенной лингвистической особенности локализованной видеоигры. Иными словами, анализируя текст оригинала или его локализацию на иностранном языке, возможна реконструкция когнитивного процесса поиска некоторого переводческого решения, привлечшего внимание и указывающего на наличие определенной лингвистической особенности. Например, некая переводческая ошибка или неверная транслитерация может обнаружиться в локализациях на русском и иностранном языках, но отсутствовать в оригинальной версии видеоигры, что, в свою очередь, говорит о том, что русскоязычная локализация имеет «неоригинальное происхождение». Подобная особенность – частое явление для видеоигр из Азии ввиду малого количества заинтересованных в локализации видеоигр переводчиков, чьими рабочими иностранными языками выступают китайский/корейский/японский. Переводческие ошибки и недостатки лингвистического контроля играют значительную роль в составлении классификации лингвистических особенностей локализации видеоигр. Благодаря их анализу становится возможным обретение понимания об условиях работы специалистов сферы локализации и лингвистического контроля в других регионах. Доля доступной значимой научной информации на русском языке по этим направлениям переводческой деятельности недостаточна для составления полноценной картины подхода иностранных специалистов к решению возникающих в процессе локализации проблем. Поэтому анализ конечных продуктов локализации и текстовых материалов оригинальных локализаций позволит хотя бы по остаточным признакам восстановить когнитивный процесс поиска переводческих решений и выявить неточности, упущенные из виду специалистами лингвистического контроля. Сложность такого исследования заключается в следующем: иногда при работе над русскоязычной локализацией переводческие ошибки отечественных и иностранных специалистов могут накладываться друг на друга, затрудняя и удлиняя реконструкцию

когнитивного процесса. На полную реконструкцию процесса поиска переводческого решения в таких случаях уходит очень большое количество времени, при этом решение, принятое локализатором, может оказаться очень поверхностным и совершенно не стоящим потраченного на его реконструкцию времени. Однако подобный подход к исследованию лингвистических особенностей локализации видеоигр представляется наиболее правильным, так как позволяет в полной мере оценить компетентность специалистов локализации как на отечественном рынке, так и за рубежом.

Уточнение классификации лингвистических особенностей предлагается начать с ознакомления с одного из наиболее распространённых видов – лексических особенностей локализации. Лексика в видеоиграх предоставляет исследователям широчайшую материальную базу для создания научных работ. Лексическое наполнение текстовых материалов видеоигр различных жанров и сеттингов может стать как объектом, так и предметом исследований. Особый интерес вызывает различная стилистически окрашенная и специализированная лексика, широко применяющаяся в играх определенных жанров, например научно-фантастических или фэнтези. В рамках данного исследования, в качестве основного источника примеров для анализа особенностей локализации лексической составляющей текстовых материалов, принято избирать архаичную лексику, встречаемую в видеоиграх. Архаичная лексика сама по себе крайне интересный объект для исследований. Благодаря исследованиям архаичной лексики возможна реконструкция праязыков и морфемных трансформаций в диахроническом аспекте. Использование архаичной лексики в видеоиграх обосновывается множеством факторов, среди которых игровой сеттинг, сценарий, жанр и др. Исследование архаичной лексики в видеоиграх позволяет оценить вклад научных трудов учёных-языковедов на практике, т.е. в конечном продукте локализации. Кроме того, выводы и

результаты, полученные при изучении архаичной лексики видеоигр, станут дополнением к уже имеющейся базе знаний по истории языка.

2.2. Лексические особенности локализации текстовых материалов видеоигр. Локализация архаичной лексики

Прежде всего, необходимо определить, какие именно существуют источники архаичной лексики в исследуемых видеоигровых продуктах и с какой целью данная лексика в них используется. Как правило, основным источником архаичной лексики служат различного рода сакральные тексты – Библия, Коран и др. Библейские и другие религиозные аллюзии в видеоиграх могут быть использованы сценаристами для создания определенной атмосферы при продвижении по игровому процессу, а также с целью более глубокого погружения заинтересованного игрока в нюансы сюжета.

Используя религиозные аллюзии, сценарист открывает для себя возможность образования у игрока определённого набора эмоциональных состояний, благодаря которым и происходит понимание сюжета и единение игрока со своим игровым Альтер-эго. Для персонажа видеоигры сакральные тексты существуют вне времени и независимо от носителя информации, который их содержит, – будь это папирус или голографическая запись. Однако игровой сеттинг всё же оказывает влияние на подбор источника религиозных аллюзий. С другой стороны, практика применения архаизмов в текстовых материалах видеоигр может иметь под собой не только религиозный базис. Нередко разработчики хотят обратиться к истории и создать свой продукт в духе заинтересовавшей их временной эпохи. В таких случаях сюжетная канва и визуальное окружение игрового мира строятся вокруг быта и картины мира людей, живших в эту эпоху, например самураев средневековой Японии или французских мушкетёров. Цель применения архаичной лексики при историко-традиционном сеттинге видеоигры схожа с таковой при религиозном сеттинге, но отличается по охвату текстовых материалов. В случаях с религиозной архаичной лексикой сеттинг видеоигры

может и не подразумевать аллюзий на сакральные тексты и не иметь господствующей религии, вокруг которой происходит построение игрового процесса. В свою очередь, историко-традиционный сеттинг не подразумевает отхода от временной эпохи и традиций определенных географических регионов. Иными словами, религиозная архаичная лексика может быть маркером даже для одного-единственного персонажа во всей видеоигре, а лексика, имеющая традиционную окраску и соответствующая определенному временному периоду, является определяющей для всех текстовых материалов.

Религиозная составляющая. Существует значительное количество игровых продуктов, в которых в той или иной форме существовали отсылки к сакральным текстам. Наиболее популярна из них Библия, а именно Ветхий Завет.

В материалах статьи Олега Чимде упоминаются разного рода христианские мифы из Ветхого Завета и некоторых апокрифов, таких как Книга Еноха и Апокрифа Иоанна. Упомянутые в статье игры имеют ярко выраженный религиозный подтекст, который служит основой для сюжета [Чимде, 2012]. Хотя разработчики и сценаристы и используют христианские сакральные тексты в качестве источника вдохновения для своего творчества, описанные в этих текстах события воспринимаются ими по-своему, что, безусловно, оказывает влияние на конечный продукт. На этом фоне возникает недовольство среди потребителей продукта, которые являются убеждёнными верующими или людьми из семей, где религия имеет особое значение. Однако недовольство потребителей не единственная проблема игр на религиозную тематику. С точки зрения распространения видеоигровых продуктов по мировым рынкам и их языковой локализации возникает целый комплекс правовых оснований, которые, в свою очередь, могут не допустить выхода той или иной видеоигры на рынок в определенной стране. Возвращаясь к теме архаизации лексики и необходимости ее адаптации в русле локализации языкового материала, следует определить, какие именно

переводческие трансформации адекватны при локализации архаичной лексики из Библии и апокрифов [Чимде, 2012]. Часто отрывки из Библии переводятся методом прямого заимствования непосредственно из источника. В видеоиграх при составлении субтитров, как правило, указывается Псалом, который цитируется тем или иным персонажем.

Рассмотрим способ прямого заимствования на конкретном примере. В текстовых материалах видеоигры *Fallout: New Vegas* можно увидеть устаревшие формы английских глаголов и местоимений, которые используются при цитировании отрывков из Библии. Хотя в тексте субтитров и нет обозначенного выше прямого указания на Псалом 136, архаичная лексика английского языка, появляющаяся в речи персонажа, должна привести переводчика в замешательство и натолкнуть на мысль о наличии цитирования. Далее переводчику следует определить, является ли эта реплика цитатой и какое именно произведение цитируется персонажем. Архаичная лексика часто сама по себе своего рода маркер, который указывает на заимствования из текстов другой эпохи, но при этом она не гарант этих заимствований. Продолжая исследование данного персонажа и его реплик, а также самого сеттинга видеоигры, можно обнаружить несколько важных особенностей. Если речь в статье Олега Чимде шла прежде всего об играх с ярким религиозным подтекстом, то в случае *Fallout: New Vegas* заимствование сакральных текстов происходит для конкретной цели – описания личностных качеств одного из персонажей. Подобное решение о заимствовании обусловлено как сеттингом самой игры, имеющим достаточно опосредованное к религии отношение и тяготеющим к ретрофутуризму и духу приключений в гораздо большей степени, чем к религии, а также биографиями персонажей, цитирующих Библию и другие сакральные тексты. Таким образом, в данном примере обнаруживается противоположная стратегия использования архаичной лексики. В видеоиграх с религиозным сеттингом использование заимствований из сакральных текстов, содержащих архаичную лексику, регулируется прежде всего этим

самым сеттингом и необходимостью постоянно напоминать игроку, в какую игру он играет и в русле какой религии находится. Архаичная лексика в цитатах персонажей одно из средств, которые «обслуживают» данный сеттинг и создают необходимую атмосферу при продвижении по игровому процессу, а также позволяют взглянуть на события, описанные в сакральных текстах под другим углом и в более современном прочтении, которое часто не находит отклика у определенных слоёв населения. В рассматриваемом примере цель использования архаичной лексики состоит в создании определенного набора эмоций у игрока к конкретному персонажу. Архаичная лексика, используемая Джошуа Грэмом в его речи, подчёркивает его индивидуальность как конкретного персонажа, которому должен сопереживать игрок. Джошуа Грэм – один из основных действующих лиц дополнения Honest Hearts для видеоигры Fallout: New Vegas, и как одному из главных героев, Джошуа предоставлено значительное количество экранного времени, в течение которого раскрывается этот персонаж. Для более глубокого понимания целей использования архаичной лексики персонажем Джошуа Грэмом обратимся к биографии данного персонажа в фанатской энциклопедии Fallout.

Из энциклопедии можно узнать, что Джошуа – человек, переживший казнь через сожжение, после которой он кардинально пересмотрел свои жизненные идеалы, а религия имеет в его жизни решающее значение. Кроме того, Джошуа считает, что именно ему уготована роль исполнить Божью волю (Джошуа Грэхем | Убежище | Fandom. URL: https://fallout.fandom.com/ru/wiki/Джошуа_Грэхем). Отсюда можно сделать вывод о том, что использование архаичной лексики в репликах персонажей в дополнении Honest Hearts видеоигры Fallout: New Vegas обусловлено не сеттингом дополнения и самой видеоигры, а историей самих персонажей и необходимостью использования этой лексики для подчёркивания их индивидуальности и создания образа, которому должен сопереживать игрок. Продолжая исследование данного примера прямых заимствований из

сакральных текстов, рассмотрим реплику Джошуа о дочери Вавилона из русской локализации:

«При реках Вавилона, там сидели мы и плакали, когда вспоминали о Сионе. Припомни, Господи, сынам Едомовым день Иерусалима, когда они говорили: «Разрушайте, разрушайте до основания его». Дочь Вавилона, опустошительница! Блажен, кто воздаст тебе за то, что ты сделала нам! Блажен, кто возьмёт и разобьёт младенцев твоих о камень!»

Оригинальный текст:

By the rivers of Babylon, there we sat down, yea, we wept when we remembered Zion. Remember, O Lord, against the sons of Edom the day of Jerusalem, who said, “Raze **it**, raze **it**, to its very foundation!” O daughter of Babylon, who art to be destroyed. Happy shall he be, that rewardeth thee as thou hast served us. Happy shall he be, that taketh and dasheth thy little ones against the stones.

Нюанс цитаты Грэма заключается в том, что он цитирует не весь Псалом 137, а только его первый стих и стихи с седьмого по девятый, из-за чего возникает некоторая сложность в поисках первоисточника цитаты, коим является Библия короля Якова. Кроме того, сложность в поисках оригинальной цитаты представляет и несовпадение нумерации Псалмов в Псалтири и Масоре – Псалом «На реках вавилонских» имеет в Псалтири номер на единицу меньший, т.е. 136 и 137 в Масоре соответственно (Книга Иова 40:10-19. URL: https://ru.wikisource.org/wiki/Книга_Иова#40:10).

Приведённый в русскоязычной локализации текст цитаты Джошуа Грэма является прямым заимствованием из Псалтири и представляет собой фрагмент сакрального текста с использованием архаичной лексики, характерной для текстов данного рода. Несмотря на то, что фрагмент – это часть сакрального текста, основная мысль этого фрагмента не скрывается за трудностями восприятия архаичной лексики. Принимая во внимание возрастной рейтинг игры Fallout: New Vegas – 18+ – можно судить о том, что

выбранный при локализации подход оправдан, учитывая при этом, что при достижении совершеннолетия у потенциального покупателя данной игры уже имеется определенный набор фоновых знаний, в том числе о Библии в целом и о Ветхом Завете в частности.

Рассмотренный пример помогает сформировать представление о религиозном аспекте использования архаичной лексики в видеоиграх и о различных факторах, которые оказывают непосредственное влияние на необходимость ее использования. Подход к локализации видеоигр с позиции сеттинга и с позиции личностных характеристик персонажей различается, так как видеоигры на религиозную тематику могут быть отвергнуты игровым сообществом из-за разницы взглядов на сложившиеся в обществе целевого государства религиозные устои и правовых ограничений. При работе над локализацией видеоигр с религиозным сеттингом использования исключительно лингвистических средств локализации может оказаться недостаточно. В некоторых случаях потребуется переход на более высокие уровни локализации, например локализация объектов игрового мира или вмешательство в игровой процесс, путём изменения или исключения из него аспектов, подпадающих под действие региональных правовых ограничений. Однако даже подобные сложные манипуляции над локализуемым материалом не гарантируют допуска конкретного видеоигрового программного продукта на рынок целевой страны. Локализация архаичной лексики, источником которой являются личностные особенности персонажей видеоигры, на первый взгляд представляется более прямолинейной, если необходимо локализовывать отдельные фрагменты речи персонажей с использованием цитат из сакральных текстов. Подобные фрагменты могут быть локализованы поиском прямых эквивалентов в священных книгах целевой страны при совпадении религий. Но именно в совпадении религий в исходной и целевой языковых общностях заключается основная трудность при локализации. С одной стороны, в случае с видеоиграми, выполненными в религиозном сеттинге, можно отказаться от распространения в каком-либо

регионе, а с другой – отказываться от распространения видеоигры, не имеющей яркой религиозной составляющей в сценарном базисе, из-за одного или нескольких персонажей, имеющих религиозность среди своих личностных качеств, это как минимум нерационально с экономической точки зрения. Существует несколько подходов решения этой проблемы при локализации:

1. Подать видеоигровой продукт на рынок «As is», т.е. «Как есть». Это означает, что локализация фрагментов сакральных текстов будет проведена методом поиска прямых эквивалентов в сакральных текстах на целевом языке. В таком случае при несовпадении религиозных взглядов у определенных слоёв населения целевой страны с конкретным персонажем видеоигры, представители этих слоёв населения просто не станут потребителями этого видеоигрового продукта. Таким образом, в локализации архаизованных лексических единиц применяются исключительно лингвистические инструменты.
2. Перейти на более высокий уровень локализации. Например, если персонаж представляет собой адепта оккультных сект или радикальных религиозных течений, убеждённый язычник или сатанист, а его действия в рамках игрового процесса могут вызвать значительные волнения среди религиозных потребителей, то в таком случае языковых средств локализации становится недостаточно. Необходимо как можно более деликатно обойтись с визуальной составляющей видеоигры и подстроить игровой мир под потенциальных потребителей, скрыв всё то, что может шокировать определенные группы людей. Например, убрать из видеоигры все видеоролики с принесением в жертву или наложить эффект Боке на все сцены с этим персонажем (Доул, Курцке, Сильверман, Ван Аллен, 2015).

3. Убрать персонажа из игры и переделать сценарий. Этот подход один из самых радикальных и нежелательных как для разработчика, так и для потребителя. Для локализации такой подход одновременно и наименее трудозатратный, но в то же время и наименее эффективный, так как с

уходом персонажа из игры теряется определенное количество локализуемого материала, который был заложен в первоначальной смете.

Помимо обозначенных выше источников архаичной лексики существуют и другие, не связанные с религией, но также связанные с сеттингом игры. Помимо религиозных сеттингов источниками архаичной лексики служат исторические сеттинги, задача которых – передать дух определенной эпохи и погрузить в неё игрока. С этой задачей и справляются сценаристы, добавляя в видеоигру устаревшие и вышедшие из употребления речевые нормы, речь о которых пойдёт далее.

Историко-традиционная составляющая. Говоря об истории и традициях, которые, безусловно, служат одним из основных источников идей для сценаристов и разработчиков видеоигр, практически невозможно абстрагироваться от сеттинга будущей видеоигры. Как и в случае с религией, историческая и традиционная составляющие находят отражение прежде всего в сеттинге. Наиболее ярко эти составляющие проявляются при проектировании визуального окружения игры и при написании сценария. Текстовый материал видеоигры, подвергаемый локализации, одна из единиц, обслуживающих исторический или традиционный сеттинг. В кругу наиболее важных сопроводительных документов, используемых при локализации в роли своего рода «инструкции», находится руководство по стилю (англ. Style guide). Руководство по стилю содержит рекомендации по использованию определенных стилистических единиц речи и письма, среди которых в значительных объёмах может находиться и архаичная лексика. Подходы к локализации подобных текстов, содержащих архаичную лексику, часто не имеющую прямого эквивалента в целевом языке, в силу культурных различий и различий в картинах мира у представителей видеоигрового сеттинга и игроков, естественно, будут отличаться от тех, что используются при локализации архаичной лексики, имеющей под собой религиозный базис.

Видеоигра Sekiro™: Shadows Die Twice от японской корпорации FromSoftware, Inc представляет значительный интерес в качестве источника эмпирического материала для анализа различной исторически и традиционно окрашенной лексики. Обратившись к синопсису игры, можно узнать точный временной период, в котором происходят события игрового процесса, – это период Сэнгоку, а именно окончание XVI столетия. Название Периода Сэнгоку (яп. 戦国時代 сэнгоку дзидай) можно перевести на русский язык как «Эпоха воюющих провинций». Именно в это время и предстоит погрузить игрока, собирающегося ознакомиться с миром видеоигры Sekiro. Зная одно из слагаемых видеоигрового сеттинга, выводится заключение о том, какой же будет архаичная лексика, используемая в видеоигре для погружения в атмосферу средневековой Японии. В текстовом материале Sekiro содержится множество архаичных названий оружия и музыкальных инструментов. Рассмотрим некоторые из них:

- Кагинава (яп. 鉤縄, крюк на верёвке: kagi – крюк, nawa – верёвка) – разновидность абордажного крюка, которая использовалась самураями и ниндзя в средневековой Японии (Мицумоно.ру - маленькая энциклопедия о ниндзя. URL: <http://mitsumono.ru/>).
- Кодати, или кодачи (яп. 小太刀, букв. «маленький тати»), – короткий меч, часто становившийся оружием ниндзя и шиноби, им вооружались и женщины. Отличительной особенностью кодачи была возможность выхватить его из ножен за очень короткое время (Там же).
- Гунсен 軍扇, тэссен 鉄扇, гумбаи 軍配 – разновидности японских боевых вееров, служившие оружием ближнего боя у шиноби и самураев (Там же).
- Сямисэн (яп. 三味線) – традиционный японский музыкальный инструмент с безладовым грифом, длиной около 1 м (Братя Ёсида | Клуб восточной культуры "Две империи": [сайт]. URL: <https://dveimperii.ru/articles/bratya-yosida>).

Приведённые выше названия оружия находятся в русскоязычной локализации в виде транскрипций с японского языка, т.е. данные лексические единицы не подвергались доместикации или другим видам переводческих трансформаций, например переводу по методу смыслового развития или дословному переводу. Однако базой для подобного переводческого решения стало не столько желание оставаться в русле японских средневековых традиций военного дела и музыки, сколько перевод не с оригинального японского текстового материала. Об этом факте свидетельствует различие в подходах к переводу определенных лексических единиц.

Рассмотрим пример, подтверждающий эту гипотезу. Имя одного из врагов, встречаемых в процессе продвижения по игровому сюжету, звучит как «Водяная О'Рин». В оригинальном японском тексте этого же враждебного персонажа зовут 水生のお凜 – Сюйсей но О'Рин (rom. – Suisei no o rin), что в переводе на русский язык и звучит как О'Рин из Воды, или Водяная О'Рин [Fandom, 2019]. Однако, получив сведения об имени собственном персонажа в оригинальном тексте, можно сделать вывод, что транскрипция имени собственного в русскоязычной локализации не используется, а используется, по сути, прямой дословный перевод. Далее рассмотрим написание имени этого персонажа в англоязычной локализации, которое звучит как «O'Rin of the water». Проанализировав имя О'Рин из англоязычной локализации, заметим, что имя «Водяная О'Рин» является в большей степени калькой с английского языка, чем транскрипцией с японского. Кроме того, рассмотрим англоязычное название уже обозначенного выше меча Кодачи, носящего имя Сабимару.

Как следует из приведённой справочной статьи, имя Сабимару в англоязычной и в русскоязычной локализации звучат идентично и представляют собой транскрипцию японского слова на русский и английский языки соответственно. Отсюда можно сделать вывод, что существует некоторая закономерность в применённых переводческих решениях между

англоязычной и русскоязычной локализациями. Скорее всего, это обусловлено тем, что англоязычная локализация выполнялась собственными силами FromSoftware, Inc в целях экономии и с позиции защиты информации до релиза видеоигры. Все остальные локализации производились уже на основе английской, на мощностях издателя Activision Blizzard Int'l BV, который и занимался дистрибуцией видеоигры за пределами Японии и Юго-Восточной Азии. Таким образом, допускается, что исходный японский текстовый материал видеоигры Sekiro™: Shadows Die Twice был доступен только разработчику, а сторонние фирмы локализации и издатели могли и не иметь к нему доступа, что определяет сходство переводческих решений между локализациями на разных языках. Кроме того, в пользу гипотезы об общем исходном материале говорит и тот факт, что все локализации на доступных на рынке языках для видеоигры Sekiro™: Shadows Die Twice выполнялись издателем Activision Blizzard Int'l BV.

Рассмотренный пример вписывается в концепцию дистрибуции видеоигр, страной происхождения которых выступает Япония. Sekiro™: Shadows Die Twice не выделяется среди других японских видеоигровых продуктов, основными языками локализаций которых представляются японский и английский. Однако есть нечто, что выделяет её среди японских видеоигр, – это доступные языки озвучивания. Если проанализировать доступные на рынке видеоигры, имеющие японское происхождение, то в основной массе для них доступен единственный язык озвучивания – японский, а локализация на другие языки достигается переводом компонентов меню и субтитрами. Согласно данным магазинов цифровой дистрибуции Playstation Store и Steam, Sekiro™: Shadows Die Twice обладает и другими языками озвучивания помимо японского.

Таким образом, в рассмотренном примере были затронуты подходы к адаптации традиционной архаичной лексики, характерной для исторического сеттинга видеоигры. Однако это не единственный случай использования подобной лексики в видеоиграх, чьим базисом является определенная

историческая эпоха. Далее требуется рассмотреть подходы к локализации устаревших форм личных местоимений и обращений, которые могут быть встречены игроками при ознакомлении с различными периодами мировой истории, воспроизводимыми в видеоиграх. В тех случаях, когда события игрового процесса видеоигры происходят в определенную временную эпоху, использование в речи персонажей обращений и местоимений, традиционных и характерных для конкретного временного периода, представляется совершенно обоснованным. Для создания атмосферы и более глубокого погружения игрока в игровой процесс локализаторы сохраняют традиционность речевых форм, используемых в оригинальном текстовом материале.

Упоминая устаревшие формы местоимений, можно продолжить цепочку рассуждений о том, в каком из языков локализации подобные формы могут быть встречены. При анализе игрового рынка видеоигры с историческим или традиционным сеттингом пользуются популярностью в Азиатском регионе. Кроме того, сам по себе сеттинг средневековой Азии популярен среди игроков, наряду с видеоиграми, основанными на мифах и событиях скандинавского фольклора. С целью формирования представления о видах архаичной лексики в играх с сеттингом средневековой Азии необходимо ознакомиться с видеоигровыми продуктами, имеющими непосредственное отношение к этому сеттингу. Одним из таких продуктов, который может быть использован в качестве объекта исследования, является видеоигра в жанре action-adventure с элементами RPG Genshin Impact от китайского разработчика miHoYo Limited. Видеоигра обладает множеством локализаций, среди которых есть и русская. Изначальным языком разработки является китайский, однако анализ архаичной лексики историко-традиционного типа производится на базе японской локализации Genshin Impact, так как она более изучена игроками с лингвистической точки зрения.

Итак, в качестве эмпирического материала для анализа локализации архаичной лексики будут выступать реплики некоторых персонажей

видеоигры Genshin Impact. Как и в любом другом языке, обладающем многовековой историей, в японском существует множество устаревших и ныне не использующихся слов и словоформ. Использование таких лексем и архаичных форм персонажами некоторого игрового мира, основанного на реальном прототипе или полностью вымышленного, добавляет этим персонажам идентичности и показывает внимание разработчика и сценариста видеоигры к деталям. Несмотря на то что многие игроки могут не обратить внимания на появление в лексике архаичных словоформ и лексем, разработчики часто используют этот приём для поддержания «духа времени» – определенного стиля, характерного для конкретного сеттинга видеоигры. Сеттинг Genshin Impact представляет собой некоторый фэнтезийный оммаж средневекового мира, включающий в себя основные стереотипные фреймы Европы и Азии. На данный момент в игре отсутствуют локации, представляющие собой стереотипные фреймы Северной и Южной Америки, однако в планах разработчиков заявлено их появление.

Персонажем Genshin Impact, чья лексика послужит эмпирическим материалом для изучения локализации архаичных словоформ, становится Фишль. Фишль (англ. Fischl, яп. ром. Fisshuru) – агент-исследователь гильдии охотников за приключениями из Мондштадта. Фишль во внутриигровых диалогах часто утверждает, что прибыла из другого мира, находящегося за пределами Тейвата.¹ Имя Фишль и его написание латиницей имеют немецкое происхождение. Прослеживается немецкий язык и в репликах самой Фишль и ее верного компаньона – ворона Оза. Получить данного персонажа в свою коллекцию игрок может с помощью специальных акций, сходных с получением редких игровых карт в коллекционных карточных играх, и носящих название *баннеров* (курсив мой. – С.А.).

¹ Тейватом называется весь доступный игроку открытый мир Genshin Impact. Тейват разделен на множество локаций, которые и являются стереотипными фреймами реально существующих географических регионов планеты Земля. Мондштадт – один из таких, представляющих собой оммаж на средневековую Европу.

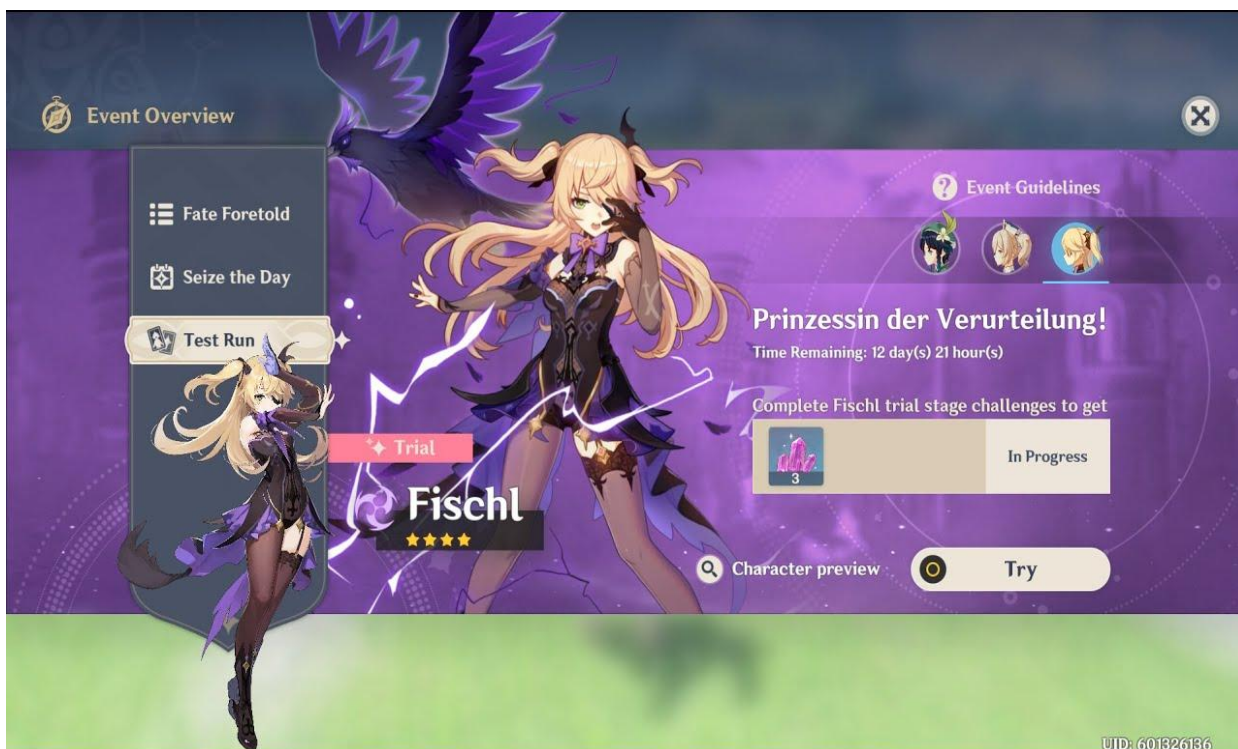


Рис. 4. Окно запуска тестирования способностей персонажа Фишль

Как видно на рис. 4, титул персонажа пишется на немецком языке, что подтверждает теорию о немецких корнях имени Фишль и ее внутриигровой истории. Кроме того, титул *Prinzessin der Verurteilung* (нем. Принцесса осуждения) написан на немецком во всех локализациях игры, кроме азиатских, т.е. тех, где письменность языка отличается от кириллицы или латиницы.

Практически все персонажи Genshin Impact доступны для получения игроком из баннеров, но в то же время являются важными сюжетными актёрами, с которыми игрок может взаимодействовать, знакомясь с сюжетом самой игры и с историей персонажа. Так, впервые встречая Фишль по одному из сюжетных заданий, игрок, использующий японскую локализацию Genshin Impact, слышит следующую реплику:

Fisshuru: Watakushi wa Danzai no Koujo, na wa Fisshuru. Unmei no shoukan ni ouji koko ni kourin suru — E'? Anata mo, isekai no tabibito na no...? Yoroshii, kono Koujo to doukou suru koto wo yurushite ageru wa [Fischl/Voice-

Overs/Japanese | Genshin Impact Wiki | Fandom. Режим доступа: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Fischl/Voice-Overs/Japanese>].

Форма личного местоимения «я» Watakushi крайне формальная и устаревшая, а в повседневной и даже формально-уважительной речи японцев практически не используется. Более того, эта форма даже не включается в современные учебники по японскому языку [Maidonova, 2009]. Тем не менее это не единственный случай употребления устаревших форм личных местоимений японского языка в речи Фишль. В проморолике Фишль, представляющем ее как играбельного персонажа, встречается еще одна форма личного местоимения «я» еще более устаревшая, чем Watakushi. Приведем отрывок из набора реплик персонажа, показанного в проморолике:

Fisshuru: Waga na wa Fisshuru, Danzai no Koujo <...> [Fischl Dub Japanese | Genshin Impact – YouTube. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=WlOBsQKpVml&t=5s>]

Waga – архаичная форма местоимения «я», вышедшая из обращения много веков назад. Прежде чем перейти к анализу локализованных реплик персонажа Фишль в других версиях игры Genshin Impact, нужно обратиться к энциклопедии популярной культуры TV Tropes с целью обретения общего понимания того, для чего сценаристами могут быть использованы архаичные формы.

По данным TV Tropes, форма местоимения «я» Watakushi часто используется в аниме персонажами, желающими показать свою вежливость, утонченность или старомодность. Кроме того, эту форму используют принцессы вымышленных миров и придворные особы (перевод мой. – С.А.). [Japanese Pronouns / Useful Notes - TV Tropes. Режим доступа: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/JapanesePronouns>] В то же время форма Waga датируется периодом Нара, т.е. около 600 г. н.э. Форма Waga образована из древнеяпонского местоимения wa, означающего «я, мы» и притяжательной частицы ga, используемой для обозначения

притяжательности с определенными группами существительных (перевод мой. – С.А.) [Maidonova, 2009]. Так, зная о том, что Фишль считает себя принцессой из другого мира, можно высказать утверждение о том, что разработчиками Genshin Impact заимствован прижившийся в аниме и японских комиксах манга приём внедрения в речь персонажа архаичной лексики с целью подчёркивания определенных личностных качеств и черт характера. Рассмотрев прагматическую составляющую употребления архаичных лексических форм, перейдем к анализу их локализации. Приведем пример приветственной реплики Фишль из английской версии игры:

Fischl: I, Fischl, Prinzessin der Verurteilung, descend upon this land by the call of fate an– Oh, you are also a traveler from another world? Very well, I grant you permission to travel with me. [Fischl/Voice-Overs | Genshin Impact Wiki | Fandom. Режим доступа: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Fischl/Voice-Overs>]

Благодаря приведенному примеру становится очевидным факт отсутствия в английской версии каких-либо архаизованных личных местоимений, т.е. можно утверждать, что переводчики проигнорировали устаревшие формы и перевели форму Watakushi английским личным местоимением «I». Показателен пример и из русской версии:

Фишль: Я Фишль, Принцесса осуждения, волею судьбы призванная в этот мир... Что? Ты тоже (путешественник/путешественница) из другого мира? Что ж, хорошо, я милостиво позволю тебе путешествовать со мной. [Фишль/Озвучка | Genshin Impact Вики | Fandom. Режим доступа: <https://genshin-impact.fandom.com/ru/wiki/Фишль/Озвучка>]

Несмотря на то, что по семантическому составу русский вариант является калькой английской, перевод на русском языке представляется более точным с точки зрения использования архаичных лексических единиц. Формы «волею» и «милостиво позволю» не используются в повседневной

речи. Тем не менее, они обнаруживаются в сленге игроков в ролевые игры – ролевики. Переводчики на русский язык подошли к переводу данного фрагмента более основательно, сохранив не только содержание исходного, но и форму. В то же время можно утверждать, что вся русскоязычная локализация Genshin Impact базируется именно на английской версии игры.

Таким образом, исследованные в данном параграфе примеры применения в текстовых материалах видеоигр архаичной лексики подтверждают значимое для любого специалиста по локализации видеоигр утверждение: нет единственно верного механизма по передаче архаичной лексики. Локализаторы, однако, используют в своей практике несколько устоявшихся методик по ее передаче в локализациях на других языках. Представленные примеры описывают подходы двух крупных географических регионов по разработке и локализации видеоигр и демонстрируют их специфику. Так, для видеоигр из Американского региона важно сохранение не только содержания оригинального текста, но и его формы, что отчетливо прослеживается в примере с архаичной религиозной лексикой и прямым цитированием Библии короля Якова. Азиатские же разработчики ввиду региональных нюансов упускают в локализациях ту архаичную лексику, что заложена в оригинальной версии. Кроме того, сама специфика Азиатского региона такова, что локализации азиатских игр реализуются не прямым переводом оригинальных текстов на целевой язык, а с использованием языка посредника, которым наиболее часто выступает английский язык. Велика роль английского языка в секторе разработки программного обеспечения и видеоигр, но далеко не всегда удаётся передать и воссоздать весь спектр эмоций и переживаний, доступных игроку при продвижении по игровому процессу. В связи с этим, даже базируясь на английской версии, другие иноязычные локализации пытаются «оживить» речь персонажа добавлением архаичных слов и словоформ из собственного языка. Именно этот процесс продемонстрирован сравнением русской и английской локализации реплик персонажа в игре Genshin Impact.

Весьма узок и круг доступных локализаторам переводческих трансформаций при работе с архаичной лексикой. Чаще всего для фрагментов архаичных сакральных текстов ищутся прямые эквиваленты, а для архаичной лексики, имеющей историко-традиционный базис, применяются транскрипция и транслитерация. Важность учёта региональных особенностей и подходов разработчиков и локализаторов к своим непосредственным обязанностям при работе с текстами видеоигр прослеживается в каждом из приведенных примеров. Имея представление о том, какие устоявшиеся методики работы с архаичной лексикой в локализации видеоигр существуют на данный момент, можно существенно ускорить ее передачу в локализованных версиях. В то же время дискуссионным остаётся вопрос и о переводческой креативности при работе с окрашенной лексикой. В дальнейшем, безусловно, хотелось бы уйти от взаимодействия с локализованными версиями азиатских видеоигр через язык посредника. Поэтому вопрос о подготовке опытных кадров по локализации, владеющих азиатскими языками, хотя бы самыми распространёнными, такими как китайский, корейский и японский, в настоящее время приобретает максимальную актуальность.

К лингвистическим особенностям, относятся тем не менее не только лексические, но и множество других. О группе лингвистических особенностей, связанной с игровым сценарием и особенностями разработки видеоигр на стадии кодирования, пойдет речь в следующем параграфе.

2.3. Сценарные особенности локализации. Нейтрализация игровых условностей средствами языка

Видеоигры, сущность которых заложена в двух концептах – концепте продукта и концепте произведения искусства, преподносят игрокам и исследователям индустрии значительные объёмы материала, представляющего определенный интерес. Немаловажно уделить внимание такому разделу, как игровые условности. Под игровыми условностями

подразумевается широкий спектр действий разработчика, с помощью которых достигается финальная точка игрового процесса – окончание игры. Игровые условности имеют разное основание, однако среди многообразия причин, вызвавших появление тех или иных условностей, можно выделить основные категории:

- несовершенство программной составляющей
- несовершенство аппаратной составляющей
- сценарные особенности
- малый бюджет
- низкая квалификация персонала в фирме разработчика или в фирме локализатора.

Каждая из описанных выше категорий связывается с конкретными стратегиями разработчиков, влекущими появление определенного набора игровых условностей, оказывающих негативное или позитивное влияние на игровой процесс. С одной стороны, для локализаторов игровые условности представляют интерес, а с другой – содержат в себе множество трудностей, для решения которых может не хватить семиотической системы естественных языков. Интерес представляют подходы локализаторов к адаптации тех или иных игровых условностей и их передача между версиями видеоигры на различных языках. Любая игровая условность для локализатора представляется вызовом, требующим зачастую нестандартного подхода к его разрешению. Существует несколько основных подходов к адаптации игровых условностей разработчиками и локализаторами:

- корректировка сценария
- использование уточнений и примечаний
- переход между семиотическими системами
- творчество фанатов видеоигр.

О последнем пункте в данной классификации необходимо упомянуть отдельно, так как официальные локализации для видеоигр на некоторых

языках не всегда доступны, и единственным источником таковых становится фанатская база какого-либо игрового проекта. Хотя официальные локализации и представляются завершённым продуктом высокого качества, прошедшим несколько этапов лингвистического контроля и стандартизации, в них могут отсутствовать описания некоторых игровых условностей. Последние, в свою очередь, могут привлечь внимание игроков, которым не безразлична данная видеоигра, и иногда даже подвигнуть их на создание собственной локализации.

2.3.1. Подходы к нейтрализации игровых условностей

Основным подходом локализаторов к тем или иным игровым условностям являются различного рода сценарные корректировки. Внесение изменений в сценарий видеоигры с целью объяснения или раскрытия какой-либо игровой условности представляется как разработчику, так и локализатору методом наименьшего сопротивления. Причём вносятся подобные изменения уже в апостериорном порядке, после запуска видеоигры на рынок и после полного прохождения игроками. Именно с помощью игроков разработчик, а вместе с ним и остальные участники процесса создания видеоигры узнают, что в сюжете видеоигры существует так называемая «дыра», которую нужно срочно закрыть, либо объяснить, откуда она взялась, и не является ли она отличительной особенностью данной видеоигры либо данного разработчика. «Сюжетные дыры», с одной стороны, могут быть явными, а могут быть скрытыми или неявными при первом прохождении – с другой. В случаях с явными «сюжетными дырами» достаточно краткого объяснения от разработчика и внесения изменений в сценарную часть игры посредством включения данного объяснения в игровой мир. Видеоигра, в отличие от кино или книги, даже после своего непосредственного релиза не является законченным продуктом по своей сути, а поддержка разработчиками своего продукта может продолжаться долгое время. Поэтому внесение изменений в сюжет в случае явной

«сюжетной дыры» не представляет особых сложностей для локализаторов и разработчика, и та история, которую хочет рассказать сценарий видеоигры, не рассыпается даже при наличии «сюжетной дыры», а саму видеоигру не придётся переделывать с нуля. Неявные же «сюжетные дыры» таят в себе множество подводных камней для разработчика и для локализатора, так как ни разработчик, ни локализатор могут даже о них не догадываться. О подобных «сюжетных дырах» могут не знать и сами игроки, которым предстоит продвигаться по игровому процессу. Сценарные просчёты такого рода пусть и скрыты от многих глаз, однако находятся особо искушённые игроки, которые в итоге смогут их обнаружить и сообщить общественности. При разрешении подобных просчётов в сценарии возникает следующий вопрос: «Кто должен взять на себя ответственность за исправление этих просчётов?» С одной стороны, если подобный просчёт раскроется на этапе анализа текстового материала перед локализацией видеоигры на одном из языков, то ответственность за корректировку должен взять на себя локализатор как первое лицо, обнаружившее «сюжетную дыру». С другой стороны, без прямого указания разработчика, являющегося непосредственным заказчиком этой локализации, вносить изменения в сюжет запрещается, так как различия в версиях видеоигры на разных языках строго регламентированы. С точки зрения разработчика, отвечающего за программную составляющую видеоигры, можно придерживаться парадигмы о том, что «если в видеоигре не существует видимых и неустранимых ограничений для продвижения по игровому процессу, и достижения его окончательной цели, то видеоигра готова к выходу в свободную продажу». Иными словами, если игрок может пройти видеоигру даже с имеющимися в ней неявными сюжетными просчётами, то нет оснований для отмены выпуска игры на рынок, а сюжет и сценарий в данном случае вторичны. Повторно проводя аналогию с литературой и кинематографом, можно утверждать о том, что, в отличие от кинофильмов и книг, основой большинства видеоигр является именно запрограммированный

разработчиком игровой процесс, а не заложенный сценарий. Сценарий, в случае с видеоиграми, находится в отношении подчинения и обслуживает игровой процесс. Однако это утверждение не всегда справедливо, так как существуют видеоигры, основой которым послужил сценарий, а подчинённое положение занял уже игровой процесс. Подобным подходом отличаются видеоигры, имеющие в своём базисе крупнобюджетные кинофраншизы или литературные произведения.

Следующим, не менее часто используемым подходом локализаторов к адаптации игровых условностей выступает использование уточнений и примечаний. При анализе данного подхода необходимо сделать акцент на типе игровых условностей, для которых справедлив этот подход. Совокупность действий по уточнению и примечанию при появлении игровых условностей чисто лингвистическая, поэтому данный подход представляет особый интерес для исследования. Уточнения и примечания, применяемые локализаторами, зачастую появляются в виде субтитров внизу экрана, когда игрок встречается с чем-либо, о чём он может быть не осведомлён. Так, говоря о субтитрах, примем во внимание то, что посредством субтитрирования не представляется возможным уточнить и объяснить весь спектр игровых условностей, а это, в свою очередь, означает, что данный подход используется в нише игровых условностей, имеющих языковой базис. Например, разработчиком предусмотрено использование определенного вида лексики, характерной для конкретной временной эпохи, т.е. архаичной лексики. Хотя использование архаичной лексики и должна быть учтено в руководстве по стилю, она может не появляться в речи персонажей и не быть частью видеоигрового сеттинга, а например, быть частью некоторых игровых зон (локаций). Рассмотрим краткий пример, иллюстрирующий использование уточнений в субтитрах.

Предположим, что подконтрольный игроку персонаж прибывает на корабле в морской порт, расположенный в игровой локации, являющейся оммажем на все порты Юго-Восточной Азии. Временной отрезок, в котором

происходят данные события, предположим, XXII век. Сойдя с корабля, первое, что попадает на глаза игроку, – это бар на пристани. Так, в данной локации встречаются характерные черты всех азиатских стран, в том числе и национальные языки: корейский, китайский, японский, вьетнамский и др. Естественно, под влиянием прошедших лет языки прошли долгий путь эволюции, и многие лексические единицы стёрлись из памяти поколений. Поэтому бар, который увидел игрок, носит название «Ситибукай». Наводя мышью камеру на яркую неоновую вывеску бара «Ситибукай», игрок может увидеть следующую цепочку субтитров:

Линия 1: Бар «Ситибукай» (яп. 七武海 – *Shichibukai*, семь воинов моря – *досл. рус.*).

Линия 2: Ситибукаями во вселенной One Piece называли семь сильных пиратов, приглашённых на службу правительству для борьбы с другими пиратами.

Линия 3: Непереведенное «Ситибукай», которое часто встречается в переводах фанатов и самого фэндома, является японским термином, созданным Одой, который буквально означает «Семь Военных Офицеров (моря)», когда переводится непосредственно на английский язык.

Несмотря на некоторую оторванность от видеоигрового контекста 2-й и 3-й линий субтитров, они указывают на происхождение термина «Ситибукай» и вселенную, из которой он был взят, тем самым показывая игроку, на аллюзию, воссозданную разработчиком в процессе работы над визуальным окружением видеоигры. Данный пример иллюстрирует, как с помощью субтитрирования можно уточнить игровую условность, имеющую в своём базисе лингвистическую составляющую. Подобный способ нейтрализации игровых условностей может быть применён при локализации текстовых материалов видеоигр, использующих различную стилистически окрашенную лексику.

Наиболее редким и сложным принципом адаптации игровых условностей служит переход между семиотическими системами. Существуют разновидности игровых условностей, для адаптации которых недостаточно мощностей знаковой системы языка. Обычно к этим игровым условностям относятся те, что упоминаются в первых двух пунктах приведённой во введении классификации. Например, с помощью субтитрирования не представляется возможным описать, почему разрешение экрана в видеоигре именно 640 x 480 пикселей, а не любое другое. Помимо этого информация, заключённая в субтитрах, не сможет донести до игрока причину того, почему игровой движок использует только одно ядро процессора даже в тех случаях, когда на компьютере у игрока доступно 8 и более ядер.

2.3.2. Распространённые примеры игровых условностей и пути их преодоления в локализации

Рассмотрение примеров нейтрализации игровых условностей в различных видеоиграх предлагается начать с Азиатского географического региона и видеоигры Final Fantasy Chrystal Chronicles. Часто разработчику требуется продукт определенного жанра, заточенный под конкретную игровую платформу или под конкретный тип игрового процесса. Именно к таким продуктам может быть отнесена видеоигра Final Fantasy Chrystal Chronicles для игровой платформы Nintendo GameCube. Философия игровой консоли от Nintendo подразумевала упор на кооперативное взаимодействие между несколькими игроками. Наличие 4-х портов под геймпады, возможность подключения к интернету и взаимодействие с портативными консолями типа GameBoy позволяли игрокам практически всегда оставаться в игре. Final Fantasy Chrystal Chronicles – видеоигра, изначально издававшаяся исключительно на территории Японии, однако в 2004 году она была адаптирована для рынков Европы, Северной Америки и Австралии. Видеоигра представлена в жанре Action-RPG или боевика с ролевыми

элементами. Игроку подконтролен отряд из 4-х персонажей, которым и предстоит продвигаться по игровому сюжету. Сюжет строится вокруг вымышленного мира, окружённого убивающим всё живое газом – «миазмом». Деревни и другие поселения защищаются от «миазма» с помощью особых волшебных кристаллов, но волшебная сила кристаллов не бесконечна, а постепенно расходуется. Когда у кристалла иссякает сила, каждая деревня собирает отряд из жителей и отправляет его на поиски «мирры» – особой жидкой субстанции, способной наполнять кристаллы волшебной силой. Как уже говорилось ранее, игроку подконтрольны 4 персонажа, входящих в отряд приключенцев, направленных на поиски «мирры», но, учитывая фокус этой видеоигры на кооперативную составляющую, персонажами могут управлять 4 разных игрока, играющих с одной приставки [Странные вещи в играх, которые постарались объяснить. Булджать. Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=Kliu6L_rpGU]. Почему же кооперативный игровой процесс Final Fantasy Chrystal Chronicles считается игроками насильственным? Всё дело в нарочитом желании разработчиков погрузить игрока в кооператив, создав тем самым игровую механику, ставшую основой для сюжета и сценария видеоигры. Говоря о видах игровых условностей, данную можно отнести к особенностям программной составляющей. Так, самым разработчиком в коде видеоигры указаны параметры, при которых персонаж погибнет, выйдя за пределы защитного купола своего отряда. Игроков программно заставляют держаться как можно ближе друг к другу и не разбредаться по игровому миру в одиночку, иначе они просто погибнут от «миазма». Как следует из краткого описания сюжета видеоигры, игровая условность, а именно газ «миазм», является базисом, вокруг которой сюжет и выстраивается. При локализации данная игровая условность описана с помощью средств языка, посредством локализации текстового материала. Игрок, слушая (или читая субтитры на экране) других персонажей, изучая внутриигровые книги и проходя сюжетные задания, постепенно понимает, что происходит в мире видеоигры

и как в этом мире существовать. Проиллюстрированный пример показывает, каким образом особенность программной составляющей может быть нейтрализована средствами языка без вмешательства в код видеоигры и без исправлений визуальной составляющей.

Ознакомившись с представителем азиатского игростроя и его спецификой, перенесемся на другой континент и рассмотрим еще одну консольную видеоигру – Spider-Man. Видеоигра Spider-Man вышла на рынок в 2000 году, а основной платформой ее распространения стала видеоигровая система Sony Playstation. Мощности центрального и графического процессоров игровой приставки Sony Playstation не хватало для воспроизведения города Нью-Йорк в полном размере, кроме того, вносил свои коррективы и относительно малый бюджет разработчика Neversoft. В связи с этим разработчиком было принято решение сконцентрироваться на игровом процессе, проходящем в помещениях и на крышах небоскрёбов, а улицы, людей и автомобили скрыли под ядовитым газом, который выпускал главный антагонист игры доктор Отто Октавиус, подготавливая тем самым Землю к вторжению симбионтов. Несмотря на некоторую схожесть с первым примером, приведённым в данном подпараграфе, игровые условности в видеоигре Spider-Man, нужно относить к другим видам. При схожем подходе к использованию газа как ограничителя для игрока при продвижении по игровому сюжету его использование обусловлено не программной составляющей видеоигры, а аппаратной, вкупе с малым бюджетом разработчика. Таким образом, данная игровая условность, которая имеет под собой базис в виде малого бюджета разработчика и несовершенства аппаратной составляющей у игровой системы Sony Playstation, описана сценарием видеоигры, не будучи при этом основой видеоигрового сюжета. Наличие сценарного просчёта может ввести игроков в заблуждение при прохождении видеоигры. Газ, который выпущен на улицы Нью-Йорка, при попадании в него самого Человека-Паука, управляемого игроком, мгновенно убивает его. Предположим, что газ настолько ядовит, что может убить даже

супергероя, которым считается Человек-Паук. Отсюда возникает вопрос: «Что же стало с обычными людьми на улицах?» Эту «сюжетную дыру» разработчик так же попытался уточнить в сценарии, упомянув, что газ абсолютно безвреден для обычных людей и действует только на супергероев. Как и в случае с первым примером, в данном примере использование некоторого ограничителя, которым выступает ядовитый газ, обусловлен особенностями сценария [Странные вещи в играх, которые постарались объяснить. Булджать. Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=KIiu6L_rpGU]. Проанализировав оба примера из не соседствующих географических регионов разработки, представляющих разные типы игровых условностей, заметим, что локализатор и разработчик в обоих случаях идут путём наименьшего сопротивления. Иными словами, происходят корректировка и адаптация сценария видеоигры под игровые условности, имеющие различный базис. Благодаря корректировкам сценария локализатору остаётся только обработать текстовый материал видеоигры, переведя его на целевые языки и сделав доступным игрокам в других регионах, без вмешательств в визуальную составляющую и код программного продукта. Тем не менее существуют и другие игровые условности, для которых недостаточно корректировать сценарий, а локализаторам приходится искать нестандартные переводческие решения.

2.3.3. Игровые условности видеоигры Grand Theft Auto: San Andreas и грамматика фанатских локализаций

«Носителем» такого рода игровых условностей является очередной представитель Американского региона разработки – видеоигра Grand Theft Auto: San Andreas. Пользующаяся значительной популярностью и по сей день, «игра детства» и самоучитель английского языка для целого поколения игроков Grand Theft Auto: San Andreas представляют значительный интерес в отрасли исследования локализаций. Grand Theft Auto: San Andreas имеет как

минимум три официальные локализации на русском языке и вдвое больше фанатских. Наибольшее внимание в этом подпараграфе будет уделено именно творчеству фанатов, посвятивших множество часов переводу видеоигры и оставивших после себя наследие из мемов и даже целый язык, получивший название «потраченного» или «языка СиДоДжи». В ранее рассмотренных видеоиграх русскоязычные локализации от официального издателя были доступны «из коробки». В случае же с Grand Theft Auto: San Andreas официальной локализации на русском языке на момент выхода видеоигры не существовало, а разбираться в многообразии игровых условностей, содержащихся в видеоигре, пришлось фанатам серии и пиратским студиям, распространявшим игру на территории СНГ. Одной из главных игровых условностей, представившей наибольшую трудность для локализаторов, стала общенная лексика, которой изобилует речь персонажей. К слову о персонажах, игроку приходится погрузиться в криминальный мир Западного побережья США, с его многочисленными бандами и укладами гангстерской жизни. Те, кто занимались разбоем и бандитизмом, делали это явно не от хорошей жизни, среди бандитов очень мало людей со средним и тем более высшим образованием. Таким образом, общенная лексика становилась неотъемлемой частью ежедневного круга общения бандитов, что так явно показано в текстовом материале видеоигры. В условиях отсутствия какого-либо лингвистического контроля над производимой локализацией вся общенная лексика подвергалась обработке машинным переводом. Более того, первая пиратская локализация и представляла собой переведенные текстовые материалы видеоигры средствами машинного перевода. На момент релиза видеоигры в 2005 году перевод, генерируемый с помощью МП, был очень далёким от литературного, из-за чего страдала семантическая составляющая диалогов. Иными словами, о чём говорят некоторые персонажи, было просто невозможно понять. Хотя игровой процесс видеоигр серии Grand Theft Auto построен таким образом, что любую видеоигру крайне трудно не пройти,

каждая видеоигра повествует игроку некоторую историю, без которой продвижение по игровому процессу будет неполным. Сам жанр Grand Theft Auto подразумевает огромную свободу действий для игрока, а игроки не спешат с прохождением сюжетных миссий. Grand Theft Auto: San Andreas не стала исключением. Обычно процесс ознакомления с видеоигрой у игрока начинается с исследования мира. В игровом мире вне сюжетных миссий не так много персонажей с прописанными репликами, и еще меньше тех, у кого эти реплики закрепляются в субтитрах. Поэтому при первом ознакомлении с внутриигровым наполнением даже самый некачественный перевод не мешает игроку. Однако первое знакомство с некачественным переводом в случае Grand Theft Auto: San Andreas началось именно с исследования мира, так как локализаторами оказались пираты, и они посчитали, что переводить необходимо всё, даже топонимы. При передвижении по миру названия населённых пунктов появлялись в правом углу экрана или посередине, в зависимости от длины топонима. Заметив некоторые топонимы, игроки стали подозревать, что с локализацией не всё в порядке. Рассмотрим некоторые топонимы, переведенные с помощью первых образцов МП:

НАЗАД ИЛИ НАРУЖУ – от англ. Back or Beyond

ЛАС-ВЭЙТУРАС – от англ. Las-Venturas

ЖАНТОН – от англ. Ganton

ЖРООВЕ ЫТРИТ – от англ. Groove Street

ДОЗРТИ – от англ. Doherty

ГРАСНОЕ ГРАФСТВО – от англ. Red County

Приведенный пример демонстрирует разницу в подходах к переводу топонимов у одной и той же программы машинного перевода, которой на момент релиза игры пользовались фанаты и пиратские студии. В одних случаях машина выбирает транслитерацию англоязычного топонима, в других работает алгоритм прямого перевода, но и это не единственный нюанс, с которым пришлось столкнуться игрокам. В начале XXI века кириллическая письменность и кодировка Юникод стандарта UTF-8 1991

года и тем более UTF-16 стандарта 1996 года были доступны еще не всем разработчикам, а цели ее применения в локализациях были туманны. Тем не менее кириллическую кодировку и соответствующие шрифты пиратским локализаторам удалось внедрить в игру. Особенность этой кодировки в том, что она предназначалась для европейской кириллической письменности, в которой отсутствовали многие буквы русского и других славянских языков. Например, большую проблему представляло отсутствие строчной и прописной буквы «Э». Как правило, во всех словах буква «э» менялась на «з» по принципу схожести в написании. В связи с этим игроки становились свидетелями таких опусов, как Дозрти (Doherty в английской версии). Не меньшие неудобства для восприятия накладывало и отсутствие в кодировке буквы «Г», которая усилиями пиратов превращалась в «Ж».

Интерес представляют и различные ошибки в написании топонимов во внутриигровой версии. Происхождение некоторых из них совершенно очевидно. Например, искаженный практически до неузнаваемости топоним «Жроове Ытрит» (Groove Street в английской версии) пал жертвой банальной спешки локализаторов. Суть этой ошибки в написании топонима заключается в том, что английская литера «S» и русская «Ы» находятся на одной и той же клавише клавиатуры, градуированной по стандарту ЙЦУКЕН/QWERTY. Поэтому переводчики часто забывали переключать клавиатуру на английский язык, из-за чего в тексте вдруг появлялись весьма странные конструкции, либо содержащие латиницу посреди кириллических букв, либо вообще теряющие смысл символьные последовательности. Существует так же и вторая, менее популярная, но не менее жизнеспособная версия происхождения подобных ошибок. Сам процессор машинного перевода часто не обладал встроенной кодировкой UTF-8 или UTF-16, поэтому часто выдавал переведенные лексемы в виде слов записанных кириллицей с включениями латинских букв, которым нет соответствия в текущей кодировке встроенной в приложение машинного перевода. Поэтому увидеть в окне результирующего перевода текста нечто вроде «Стрит» было вполне

обычным явлением. Естественно, такой вариант перевода нельзя было загружать в текстовый документ с локализацией сразу, поэтому его еще раз прогоняли через машинный перевод. При повторной прогонке первобытный алгоритм МП просто не представлял, что от него требует пользователь, и превращал латинскую букву в ее аналог на другой раскладке клавиатуры, соответствующей языковой паре заранее заданной при переводе. В пользу второй версии появления «Ы» вместо «S» говорит и тот факт, что подобное преобразование встречается не только в топонимах, а вообще во всех текстовых материалах видеоигры, если рассматривать конкретную пиратскую локализацию. Возможно, в приложение машинного перевода импортировался сразу весь текстовый документ на английском языке, затем операция повторялась и все «S» в игре превратились в «Ы». Например, полицейский спецназ S.W.A.T. (англ. Special Weapons And Tactics), прибывавший на место преступления при высоком уровне розыска в этом варианте локализации, назывался «ЫШАТ» [ПОТРАЧЕННЫЙ СЛОВАРЬ | ПОТРАЧЕНО Вики | Fandom. Режим доступа: https://wasted.fandom.com/ru/wiki/ПОТРАЧЕННЫЙ_СЛОВАРЬ]. Однако это лишь малая часть анализа кодировочных ошибок на заре становления локализации. Многие из ошибок, даже среди тех, что допущены в приведенных выше топонимах, и по сей день не поддаются анализу. Так, ответ на вопрос почему «Красное Графство» стало «Грасным Графством», возможно, не будет найден никогда.



Рис. 5. Странная топонимика Grand Theft Auto: San Andreas.

Естественно, от пиратской локализации видеоигры, с момента релиза которой прошло всего несколько дней, многого ждать не приходится, так как зачастую она выполняется в спешке и без должного лингвистического контроля. Эта тенденция сохраняется и до сих пор, но уже в сфере аудиовизуального перевода кинофильмов и сериалов. Искажённые названия населённых пунктов, иногда лишённые смысла и нередко содержащие орфографические ошибки, подталкивали игроков к созданию различного рода картинок юмористического наполнения, тем самым закладывая базис для народного творчества. Однако не только топонимы стали камнем преткновения для программ машинного перевода, с помощью которых создавались первые пиратские локализации.

Как уже упоминалось ранее, основной игровой условностью в GTA: San Andreas становится характерная для гангстеров сниженная и обценная лексика, которая широко используется разработчиками игры и для обозначения различных событий. В процессе исследования мира игрок может совершить неосторожный поступок, влекущий смерть его игрового персонажа, а в момент смерти на экране появляется соответствующее сообщение. В оригинальной английской версии игры смерть знаменуется

словом «wasted». Английский глагол to waste на русский язык можно перевести многими способами, однако среди множества значений глагола to waste прослеживаются характерные негативные коннотации, которые и важны для переводчика, если речь идёт о сленговом значении этого глагола. Негативную коннотацию содержат следующие варианты перевода: тратить впустую, непроизводительно расходовать, расходовать впустую, затрачивать напрасно, пустить по ветру, терять даром. Таким образом, в случае смерти персонажа, игра сама намекает игроку, что его персонаж умер зря, потратил свою жизнь впустую, а исход мог быть совсем другим. Особенный смысл выражение «wasted» приобретает при прохождении сюжетных миссий, если персонаж игрока погибает до конца миссии. Сюжетная миссия остаётся незаконченной, персонаж погиб, а продвижение по игровому сюжету не достигнуто, следовательно, жизнь персонажа израсходована попусту. Использование этого выражения вписывается и в криминальный сеттинг видеоигры, ибо гангстерский век короток, а жизни «братков» очень часто «расходятся попусту», ведь существует множество иных общественно полезных активностей, которым можно было посвятить своё время. В русскоязычной пиратской локализации выражение «wasted» переведено машинным переводом дословно – «потрачено». Отсюда и название данного подраздела и вообще многих пиратских локализаций, а так же целого пласта народного творчества, проистекающего из этой ситуации.

О народном творчестве, которое породили несколько неофициальных локализаций Grand Theft Auto: San Andreas, хочется упомянуть отдельно, так как этот феномен заслуживает особого внимания. При рассмотрении различных интернет-ресурсов, посвященных неофициальным локализациям, исследователь обязательно столкнётся таким понятием, как «потраченный перевод». «Потраченными» в реальности называется не один перевод, а несколько. Один из них появился раньше, практически на следующий день после релиза Grand Theft Auto: San Andreas. Именно этот перевод является классическим «потраченным переводом», где были встречены все те

особенности написания топонимов и ошибки в написании слов, рассмотренные выше. После него появляется еще один перевод, известный среди знатоков «потраченного перевода» под названием «промтовский перевод». Своё имя он получил благодаря очень популярной у пиратов программе машинного перевода Project MT, переводившей тексты дословно с обилием буквализмов. «Промтовский» перевод отличается от «потраченного» отсутствием описок и латинских символов в словах написанных кириллической кодировкой. Встроенный редактор Project MT исправлял множество орфографических ошибок переводчиков, но в то же время порождал еще более смешные русскоязычные переводы. Общая популярность игры, популярность ее пиратских русскоязычных локализаций и отсутствие подключения к интернету из дома сыграли свою значительную роль в популяризации «потраченных переводов». А уже спустя десятилетие после выхода игры и с приходом интернета в каждый дом фанатами этих локализаций из уважения к ним и под влиянием ностальгии по прошедшим временам был создан свой «потраченный язык». Этому языку можно было обучиться даже без непосредственного контакта с игрой, а просто пребывая в сообществе других любителей потраченных переводов.

Основой «потраченного языка», естественно, является русский язык. По большому счёту «потраченный язык» – это не самостоятельный язык в полном смысле этого слова, в большей степени это определенный вид письменности, так как в устной форме существование «потраченного языка» не зафиксировано. Тем не менее, у «потраченного языка» есть свои правила, которые так и называются «Как научиться писать на потраченном» [КАК НАУЧИТЬСЯ ПИСАТЬ НА ПОТРАЧЕННОМ | ПОТРАЧЕНО Вики | Fandom. Режим доступа: https://wasted.fandom.com/ru/wiki/КАК_НАУЧИТЬСЯ_ПИСАТЬ_НА_ПОТРАЧЕННОМ]. Существуют у этого языка и несколько «диалектов», в основе которых лежат фанатские переводы разной степени неточности [ДИАЛЕКТЫ ПОТРАЧЕННОГО ЯЗЫКА | ПОТРАЧЕНО Вики | Fandom. Режим доступа:

https://wasted.fandom.com/ru/wiki/ДИАЛЕКТЫ_ПОТРАЧЕННОГО_ЯЗЫКА].

Своим рождением «потраченный язык» обязан видеоигре Grand Theft Auto: San Andreas, однако не только в ней встречаются переводы, выполненные фанатами с использованием МП или обычных встроенных словарей. Учитывая этот факт, в «правилах потраченного языка» находится пункт, разрешающий пользователям писать на «потраченном» не только фразами из Grand Theft Auto: San Andreas, но и из других игр. В своей главной ипостаси – языка общения игроков и фанатов Grand Theft Auto: San Andreas потраченный язык существует на различных интернет-ресурсах и пабликах в соцсетях. Одним из таких пабликов является «МЫСЛИ СИДОДЖИ» [МЫСЛИ СИДОДЖИ | VK. Режим доступа: https://vk.com/sidodji_mind]. С начала 2023 года паблик практически заброшен, и новых записей в нем практически нет, однако он все еще служит богатой базой эмпирического материала для исследователей и людей, желающих ознакомиться с «потраченным языком» на практике. Феномен становления «потраченного языка» как промежуточного явления между полноценным языком и сленгом заслуживает более глубокого рассмотрения и, возможно, даже написания своей собственной диссертации, предметом исследования которой он и станет. Наиболее близким к сути явления становления «потраченного языка» становится термин «Суперсленг». То есть еще не полноценный язык общения людей и культур, так как не имеет устной формы и нормирования устной речи, но уже и не сленг, поскольку «потраченный язык» способен существовать вне сообщества игроков и годен для описания всех сфер человеческой жизни.

Рассмотрев данный пример, можно ознакомиться не только с тем, как преодолеваются игровые условности, связанные с текстовым материалом видеоигры, выполненным в определенном стиле, но и как эти условности преодолеваются ввиду низкой квалификации локализатора. Однако трудность восприятия подобного материала игроком обусловлена не только низкой квалификацией пиратских локализаторов, но и отсутствием у них

необходимой аппаратной и материальной базы. Так, в 2005 году подключение к интернету для консультирования по поиску необходимых переводческих решений было доступно далеко не каждому. Не исключается тем самым и тот факт, что у пиратских коллективов не было стабильного подключения к интернету, а вся локализация делалась оффлайн, на пиратском же софте от компании Project MT, более известном как PROMT. С точки зрения подхода к нейтрализации игровых условностей данный пример также представляет определенного рода интерес. В данном случае наличие сленговой лексики в качестве игровой условности, необходимой для создания определенной атмосферы и более глубокого погружения в игровой процесс, никак не нейтрализуется локализатором. Более того, итоговый продукт локализации представлен в таком виде, что текстовый материал в некоторых фрагментах просто теряет смысл и становится невозможным для восприятия. Из-за отсутствия официального сотрудничества между разработчиком и локализатором игроки сталкиваются с некачественным продуктом, альтернатива которому появится лишь спустя пять лет после выпуска видеоигры на рынок.

В итоге рассмотренные примеры показывают, как велико влияние различных типов игровых условностей на финальный игровой программный продукт. В рамках анализа видеоигр на языке оригинала, т.е. характерном для того региона, в котором видеоигра разрабатывалась, многие игровые условности не оказывают значительного влияния на игровой процесс. Однако они вводят в заблуждение внимательных игроков, желающих глубже разобраться в том продукте, которому они посвящают столько времени. Но с выходом на другие целевые рынки общее положение игровых условностей усугубляется ввиду требующейся локализации видеоигры. Далеко не каждая фирма, локализуя видеоигры на целевых языках, сможет однозначно определить, что от ее сотрудников требует разработчик в конкретном случае. Именно поэтому влияние игровых условностей на локализованный игровой программный продукт столь велико. Наибольшей трудностью для

специалистов по локализации выступает нейтрализация игровых условностей, позволяющая игрокам из других регионов беспрепятственно продвигаться по игровому процессу, не обращая внимания на незначительные сюжетные нестыковки, вызывающие у игроков даже в самых очевидных случаях лишь улыбку. Как показал анализ приведенных примеров, существует несколько наиболее подходящих путей нейтрализации игровых условностей. А сама нейтрализация может выполняться в нескольких основных связках:

разработчик → локализатор

локализатор → игрок

игрок → игрок.

Игровые условности не всегда могут быть нейтрализованы, особенно в случаях отсутствия прямого контакта между разработчиком и локализатором, что часто приводит к значительным искажениям локализуемого материала. Однако подобные ситуации могут побудить фанатов видеоигры и просто равнодушных людей к созданию своего рода народного творчества, источником которого выступают некачественные локализации.

Несмотря на сложность и разнообразие игровых условностей, существуют и другие, не менее важные лингвистические особенности локализации видеоигр, представляющие интерес для рассмотрения в научном ключе. В дальнейшем речь пойдёт о явлении интертекстуальности характерном для текстовых материалов видеоигр на всём протяжении их разработки.

2.4. Роль аллюзий на популярную культуру в видеоиграх и их локализация

Аллюзии к культуре прошлого – это важная составляющая часть массовой культуры настоящего. Аллюзии обнаруживаются практически в любых видах культурного творчества: в кино, в музыке, в живописи, в литературе. Не исключение из этого списка и видеоигры. Аллюзии или

отсылки, как их иногда называют игроки, это неотъемлемая часть игрового процесса или виртуального мира видеоигр. Однако нередки случаи, когда игрок не понимает, что перед ним, и является ли то, что он наблюдает перед собой в конкретный момент времени аллюзией к популярной культуре. В большей степени это характерно для аллюзий на культуру прошлого и даже позапрошлого века. Связано подобное явление прежде всего с возрастным цензом целевой аудитории.

Любая видеоигра имеет свой возрастной рейтинг, согласно принятым во многих странах стандартам накладываемых возрастных ограничений, таких как PEGI, USK, RARS и др. С одной стороны, это явление представляется совершенно естественным, так как игрок, чья дата рождения отстоит от даты релиза видеоигры всего на несколько лет, может не быть осведомлённым о том многообразии культурных произведений музыки, кино и литературы, которые были популярными задолго до его рождения. С другой стороны, одной из целей добавления в игру аллюзий на популярные произведения культуры прошлого представляется ознакомление игрока с этими произведениями и поддержание интереса к культуре ушедших лет.

Для ознакомления с видами аллюзий, встречаемых игроками при продвижении по игровому процессу, обратимся к следующей типологии [7]:

- отсылки (или «культурные отсылки»)
- пасхалки (от англ. *easter egg* – пасхальное яйцо)
- пародии
- плагиат
- заимствования и прямые упоминания.

Рассмотрим каждый из видов аллюзий подробнее с целью выявления различий между ними и понимания специфики их применения. Отсылками являются представленные в играх аллюзии на популярную культуру, отсюда и второе название данной категории аллюзий – культурные отсылки. Отсылки в видеоиграх могут содержаться практически в любом виде: в речи

персонажей, в визуальном окружении, в фоновой музыке. Например, игрок обнаруживает элемент визуального окружения, который изображает определенную культовую сцену из фильма, как это было в видеоигре Fallout 4, где в одной из локаций можно найти отсылку к фильму Титаник. Сюда же относится и музыкальное сопровождение видеоигры Atomic Heart, представленное в том числе и ремиксами композиций из раннего творчества Аллы Пугачёвой и Игоря Скляра.

Пасхалки – это такие же отсылки, но скрытые от основного игрового процесса. Название этой категории аллюзий формируется от праздничной детской игры – поиска разукрашенных яиц, спрятанных родителями для развлечения детей на Пасху. Характерная черта пасхалок – трудность их обнаружения. Чтобы найти ту или иную пасхалку в мире некоторой видеоигры, надо затратить время на ее поиски. Некоторые пасхалки существуют настолько долго, что обнаруживают их спустя десятилетия после релиза видеоигры. Как и культурные отсылки, пасхалки можно увидеть во многих выражениях. Для примера можно привести пасхалку, скрытую в игре от разработчика Bethesda Softworks – The Elder Scrolls V: Skyrim. Так, игрок, исследуя интерьеры зданий в одной из локаций, может обнаружить головку козьего сыра с характерным секторальным вырезом и лежащими перед ней строго в ряд головками чеснока. Вся эта композиция не что иное как аллюзия к игре Pac-man, чей пик популярности пришёлся на эру аркадных автоматов середины–конца 80-х годов XX века. Кроме того, пасхалки могут содержаться и в аудиодорожках. Здесь можно упомянуть о знаменитом звуковом эффекте «Крике Вильгельма», ставшем авторской чертой звукового дизайнера Бена Бертта и использовавшемся во множестве кинокартин и видеоигр [Навескин, 2016].

Как правило, текстовых вариаций пасхалок бывает не так много. Зачастую такими пасхалками становятся скрытые от глаз игроков благодарности родственникам за моральную поддержку при разработке видеоигры или слова памяти тем членам команды разработки, что работали

над игрой, несмотря на тяжелую болезнь, но так и не дожили до ее релиза. Важной лингвистической особенностью при работе с пасхалками является то, что *пасхалки практически невозможно локализовать*. Объясняется эта особенность тем, что все попытки описать увиденное игроком средствами языка, например строкой субтитров при наведении курсора, сведет на нет весь эффект удивления от обнаружения пасхалки. Поэтому, увидев некоторую странность в визуальном или звуковом окружении видеоигры, игроку остаётся только рассчитывать на свои познания в массовой культуре. Крайне редко переводятся и упомянутые выше текстовые пасхалки, так как разработчик остерегается того, что написанные там слова могут быть интерпретированы некорректно. Однако перевод и расшифровку подобных пасхалок можно найти на тематических ресурсах, посвященных некоторой видеоигре.

К пародиям можно отнести не только элементы игрового мира, но и видеоигры полностью. Известно множество видеоигр, так или иначе пародирующих другие более успешные аналоги. Особенно популярны видеоигры-пародии в странах бывшего СССР и в Азии. Азиатские пародии представляют интерес в том смысле, что создание видеоигр-пародий азиатскими разработчиками, как правило, подчинено единственной цели – избежать ответственности за нелицензионное копирование элементов видеоигры: концепта, 3D-моделей, элементов геймплея и др. Тем не менее многие пародийные видеоигры содержат и множество самостоятельных элементов, например самобытный игровой процесс, дизайн персонажей или музыкальное сопровождение [Странные вещи в играх, которые постарались объяснить. Булджать. Режим доступа:

https://www.youtube.com/watch?v=KIiu6L_rpGU].

Грань между пародией и открытым плагиатом весьма прозрачна. В современном игрострое крайне часты случаи нелицензионного использования чужой интеллектуальной собственности. Особенно часто плагиат встречается в мобильном сегменте разработки видеоигр. Игроки

могут увидеть знакомых персонажей из других видеоигр, книг, кино и других произведений культуры, в качестве участников некоторого игрового процесса, кардинально отличающегося от той вселенной, из которой был «изъят» знакомый всем персонаж. Подходящий пример плагиата – китайская игра 300 Heroes, выполненная в жанре онлайн-боевой арены, со множеством доступных игроку персонажей из известных серий японских комиксов и снятых по ним сериалов. Однако не только персонажами японской массовой культуры эта игра привлекает внимание, в ней можно найти и знакомого во всём мире мультипликационного персонажа Шрека и его верного ослика. Примечательна и маркетинговая составляющая распространения этого продукта. Из-за необходимости заключения лицензий и соблюдения авторских прав игра не распространяется на европейский и американский регион, но сыграть в нее из этих регионов все равно можно, присутствует даже англоязычный клиент. При этом расположение серверов этой игры остаётся в Малайзии.

Последней, но не менее важной категорией отсылок являются заимствования и прямые упоминания. Этот тип отсылок – прямая противоположность плагиату. Разработчики и крупные компании заключают контракты на добавление того или иного предмета, персонажа и даже целого фрагмента мира из произведений популярной культуры. Часто это делается с целью рекламы некоторого товара. Например, персонаж некоторой популярной игры может носить кеды Adidas Originals Stan Smith, рекламируя их и тем самым поднимая продажи. Реже заимствования и прямые упоминания представляют собой дань уважения определенному продукту массовой культуры. Так, в видеоигре Rocket League можно заметить известные автомобили из фильмов прошлого века – ЕСТО 1 из «Охотников за привидениями» и DeLorean DMC 12 из «Назад в будущее». Заимствования во многом преобразили видеоигры, добавив в них множество оригинальных объектов наполнения. Тем не менее, есть и негативные моменты, например

удорожание видеоигр, связанное с использованием дорогостоящих лицензий от правообладателей.

Итак, рассмотрев многообразие типов аллюзий в видеоиграх, нужно проанализировать возможности их переноса из одной языковой локализации видеоигры в другую. Как показывает практика, при локализации суть многих аллюзий может быть искажена или вовсе потеряна, а значит, эффект от добавления аллюзии в видеоигру может не быть достигнутым.

В статье за авторством Павленко Е.А., Вьюновой Е.К., Куралевой Т.В. производится анализ особенностей функционирования аллюзий на примере названий мультипликационных фильмов, рассматриваются практики использования интертекстуальности и источники заимствований. Авторы отмечают интерес специфики мультфильмов тем, что их целевая аудитория не только дети, которые не способны распознать аллюзии, но и взрослые.

Как уже отмечалось в начале данного исследования, справедлива такая специфика и для видеоигр. На этом фоне резонным становится вопрос об избрании верного пути локализации аллюзий с целью достижения эффекта их распознавания наблюдателем, т.е. игроком. Кроме того, в упомянутой выше статье содержится утверждение о том, что современная массовая культура обладает «поверхностным» характером, что осложняет соотнесение источника заимствования и принимающего текста даже на языке оригинала, например на английском [Павленко, 2021]. Принимая во внимание этот факт, можно утверждать о том, что локализация иноязычных аллюзий в русской версии видеоигры представляется крайне сложным, а иногда и необоснованным процессом. Хотя это утверждение справедливо не во всех случаях. Благодаря приведенной выше типологии можно сформулировать некоторые пути локализации для конкретных типов аллюзий в видеоиграх. Основная задача локализации – описать то, что наблюдает игрок конкретный момент времени средствами языка. Безусловно, есть и другие способы локализации, например перерисовка визуального окружения и замена аудиодорожек, однако в случае с некоторыми видами аллюзий данные

способы искажают смысл самой аллюзии, поэтому их использование не всегда целесообразно.

Для культурных отсылок наиболее подходящим способом передачи содержания аллюзии является субтитрирование. Так, подавляющее большинство культурных отсылок – это текстовые отсылки, содержащиеся в речи персонажей. Сюда можно отнести различного рода цитирование, например цитаты из литературной классики или религиозных текстов. Чаще всего переводы этих произведений на русский язык уже имеются, и локализатор может использовать уже готовые прецедентные тексты. Сложнее обстоит ситуация с культурными отсылками в виде объектов визуального окружения и аудиодорожками. Вмешательство в визуальное окружение не всегда разрешается разработчиком, поэтому многие отсылки остаются в видеоигре «как есть», поэтому игроку необходимо обладать знаниями о мировой культуре и понимать самостоятельно, на что именно направлена та или иная аллюзия. Сходная ситуация и с аудиодорожками, при локализации, как правило, затрагивается только та часть аудиодорожек, которая поддаётся переводу, например, речь персонажей, так как без полного понимания диалогов финальная часть игрового процесса не будет достигнута. Многие другие аудиоэффекты остаются без внимания, поэтому заметить в них ту или иную отсылку можно только владея иностранным языком на достаточном для восприятия разговорной речи носителей этого языка уровне.

Гораздо сложнее представляется локализация пасхалок. Согласно проведенному выше анализу видов пасхалок, многие из них не поддаются локализации, ввиду того, что описание этих объектов игрового мира средствами языка не представляется возможным. Пасхалки могут вызывать улыбку у игрока, реже ностальгию, еще реже грусть. Однако основным аспектом остаётся то, что все пасхалки связаны с определенными эмоциями, локализовать эти эмоции на другой язык крайне сложно. Кроме того, осложняется локализация пасхалок еще и тем, что не все игроки понимают,

что же они увидели, так как пасхалка может иметь большое значение для разработчика, но быть совершенно непонятной игроку. Крайне часто пасхалки являются объектами визуального окружения, которое не всегда разрешается изменять в различных версиях видеоигр. Поэтому простой строчкой субтитров подобные объекты локализовать практически невозможно. Не стоит упускать из внимания и тот факт, что пасхалки часто скрыты в недоступных (на первый взгляд) для игрока местах, поэтому любая локализация может случайно указать игроку путь к пасхалке и свести к минимуму эффект удивления, поэтому многие пасхалки остаются нелокализованными и сохраняют в себе первоначальный смысл, заложенный в них разработчиком.

Согласно классификации типов аллюзий, плагиат и пародия часто выступают в качестве самостоятельных продуктов игровой индустрии, поэтому на них распространяются все методики локализации видеоигр, применяемые на этом рынке в данный момент. Тем не менее, как показал приведенный пример с видеоигрой 300 Heroes, локализация таким продуктам не всегда требуется, так как разработчик изначально не планировал распространение этого продукта за пределами «домашнего» региона, коим является Юго-Восточная Азия. Продукты такого типа сами по себе могут расцениваться игроками как пасхалки, из-за того что они скрыты на азиатских сайтах и сервисах цифровой дистрибуции, а игроки из других регионов могут даже не догадываться об их существовании.

Локализация заимствований и прямых упоминаний производится практически так же, как и культурных отсылок. Если в случае с прямыми отсылками наиболее предпочтительным способом локализации является субтитрирование с указанием источника заимствования, то с заимствованиями и упоминаниями обычно используется краткая справка на целевом языке. Этот метод уже зарекомендовал себя для описания отсылок на различные произведения культуры прошлого при переводе на русский язык комиксов и другой литературно-художественной продукции, например

графических романов. Кроме того, краткие текстовые справки добавляются в интерфейс меню видеоигры без серьёзных вмешательств, а плейсхолдеры для них, как правило, предусмотрены разработчиком на этапе интернационализации. Так, манга японского автора Тору Фудзисавы “GTO”, переведенная на русский язык в издательстве «Комильфо», располагает множеством примечаний об источниках заимствования аллюзий. Как показывает практика, краткая справка об объекте заимствования, например, об автомобиле из приключенческого фильма про супергероев или костюме для персонажа некоторой видеоигры, не только знакомит игрока с происхождением аллюзии, но и вызывает интерес к ознакомлению с источником. Например, продажи книг Дмитрия Глуховского из вселенной «Метро» выросли после релиза первой видеоигры из одноимённой серии [Как повлиял успех игр Metro 2033 и The Witcher на продажи книг – Anton Logvinov. Режим доступа: <https://alogvinov.com/2017/04/gluhovskiy-ne-soglasen-s-sapkovskim-chto-igryi-po-knigam-eto-ploho/>]. Справедливо это и когда выход того или иного произведения массовой культуры повышает продажи видеоигры, в которой есть отсылки к этому произведению. Так, сериал «Ведьмак» стимулировал продажи видеоигр этой вселенной спустя несколько месяцев после выхода в сервисе Netflix [The Witcher - Rotten Tomatoes. Режим доступа: https://www.rottentomatoes.com/tv/the_witcher/s01].

Таким образом, проведенное исследование показало, что наиболее подходящими способами локализации представленных в видеоиграх аллюзий на произведения массовой культуры являются:

- субтитрование (линия субтитров при наведении курсора, либо примечание в речи персонажей);
- переводческие комментарии (краткая справка о заимствовании, встроенная в графический интерфейс).

Однако нередко разработчиком в требованиях к локализации своего продукта указывается требование об отказе от перевода всех текстовых

материалов, имеющих отношение к аллюзиям. Делается это с целью сохранения эмоционального эффекта, вызываемого у игрока при обнаружении отсылок, пасхалок или прямых заимствований. Из-за этого игроки из других регионов не всегда правильно воспринимают увиденную аллюзию. При локализации аллюзий возникает значительное количество непреодолимых трудностей различной природы. Разрешение подобных трудностей возможно лишь при тесном сотрудничестве разработчика и локализатора.

При передаче аллюзий в локализации на целевом языке наиболее остро ощущается давление вопроса о целесообразности локализации интертекстуальных включений в материалах видеоигры. Именно решение этой задачи о целесообразности и представляется основной непреодолимой трудностью при принятии решения и составлении заказа на локализацию видеоигры. Как уже утверждалось ранее в этом разделе, локализованная аллюзия может перестать быть аллюзией в полном смысле этого слова, если ее локализация сведет к минимуму тот комплекс эмоций, заложенный в нее сценаристами, разработчиками и художниками. Сложность кроется и в самом понятии «интертекст», применяемого к аллюзиям. Рассмотренная типология видеоигровых аллюзий и методика их локализации показали, что далеко не все, более того, очень немногие аллюзии поддаются описанию средствами языка. Так, видеоигры – это не только текстовая составляющая, но еще аудиовизуальная. Локализация аллюзий, интегрированных в аудиовизуальную составляющую, является второй непреодолимой трудностью как для локализатора, так и для разработчика.

Подходы к разрешению или к максимально возможному сглаживанию негативного эффекта влияния непреодолимых трудностей на финальный локализованный продукт различаются от одного географического региона разработки к другому. Учёт этой специфики может стать ключом к решению многих возникающих у локализаторов вопросов. Однако все подходы рано или поздно упираются в разрешение вопроса о целесообразности

локализации некоторой аллюзии в целом. Продемонстрированный пример с видеоигрой «300 Heroes» проливает свет на то, как решается вопрос о целесообразности в Азиатском регионе. Тем не менее этот пример только один из частных случаев поиска ответа на вопрос о целесообразности локализации аллюзий, так как изначально эта видеоигра не планировалась к распространению за пределами Азии.

Разработчики из регионов с превалирующим английским языком – Америки, Европы и Австралии также часто отказываются от локализации отсылок в целом, хотя их видеоигры изначально несут в себе несколько иноязычных локализаций на языках отличных от английского. Обусловлен этот отказ существованием мощного фанатского движения и общей распространённостью английского языка как языка общения людей. Поэтому чаще всего в видеоиграх из этих регионов аллюзии остаются на английском языке даже в локализованных версиях. Велика роль фанатского движения и за пределами видеоигр. Даже в рамках текущего исследования уже множество раз приводились цитаты из видеоигровых интернет-энциклопедий Fandom, созданных на движке Wiki.

Значимость этих энциклопедий для игроков трудно переоценить, так как они являются библиотекой знаний от более опытных игроков, изучивших многие аспекты видеоигр, в том числе и различные аллюзии. Тем не менее, большинство материалов серии Fandom на английском языке. А английские разделы этих энциклопедий содержат значительно большее количество статей, чем любые другие. Таким образом, игроку в любом случае требуется знание английского языка на достаточном уровне, чтобы в полной мере осознать, что хотели донести до него разработчики, сценаристы и художники.

В свете сложности локализации аллюзий буквально напрашивается аналогия с переводом поэзии. Некоторые ученые считают, что поэзию переводить нельзя или неправильно, другие же, кто относится к сторонникам перевода поэзии, считают, что подход к переводу поэзии требуется

особенный. Е.Г. Эткинд в своей книге «Поэзия и перевод» говорит о необходимости наличия у переводчика-писателя широкого кругозора и особого мироощущения. Так, переводчик, запертый в четырёх стенах и не видевший глубины и красоты мира вокруг себя, не способен в полной мере отразить весь спектр переживаний автора даже в переводном стихотворении [Эткинд, 1963]. Нечто подобное может быть сказано и про локализацию аллюзий и вообще про локализацию видеоигр в целом. Локализатор, не знакомый с произведениями популярной культуры и спецификой их внедрения в видеоигры, но блестяще знающий иностранные языки, скорее всего допустит ошибку при локализации некоторой аллюзии и сведет на нет эффект ее добавления. Это утверждение справедливо и для самих игроков. Игроку мало знать иностранный язык на достаточном уровне, важно еще и обладать фоновыми знаниями о популярной музыке, кино, книгах и других играх, отсылки на которые – дань памяти современных разработчиков своим предшественникам из прошлого века.

Далее можно предложить несколько идей для решения вопроса о локализации аллюзий в русскоязычных версиях видеоигр. Идеи варьируются от наименее радикальных и сохраняющих в наиболее полной форме тексты оригинала до наиболее труднореализуемых. Все из предлагаемых ниже идей в той или иной степени являются ответом на вопрос о целесообразности локализации аллюзий в видеоиграх.

Изобразим эти идеи в виде схемы (см. Приложение 6). На схеме существует 4 основных идеи или направления, дающих ответы на вопрос о целесообразности локализации аллюзий в видеоиграх. Безусловно, эта схема не демонстрирует все возможные подходы к локализации аллюзий, а лишь наиболее реалистичные из них. Тем не менее даже из спектра представленных идей от некоторых придётся отказаться в силу специфики функционирования системы образования в РФ и локализаторских индустриальных практик, основанных прежде всего на достижениях западной школы локализации и применении устоявшихся методик и

подходов к переводу текстовых материалов, продвижения продукта и пострелизного обслуживания. Дадим краткую характеристику мер, которые потенциально могут быть включены в каждое из 4-х представленных на схеме направлений (см. Приложение 7).

Обозначив круг мер по упрощению локализации аллюзий в частности и локализации в целом, приведем краткие примеры для каждого отдельного пункта этой типологии с целью обоснования их прикладной ценности. Итак, группа мер «Популяризация изучения английского языка» обусловлена всеобъемлющим характером этого языка в вопросах, касающихся разработки любых типов программного обеспечения. Поэтому для успешной профессиональной деятельности в сфере IT как одной из наиболее популярных и прибыльных отраслей народного хозяйства последних лет человеку просто необходимо как минимум знание английского языка, а в особенности его специфической лексики, например научной и технической. Так, описание мер из этой группы может выглядеть следующим образом:

- *Введение изучения английского языка в школах с 1-го по 11-й классы* – данная мера позволит молодому поколению не только освоить нужный в современном обществе язык, но и начать мыслить на иностранном языке к исходу школьных лет, что крайне важно для понимания иностранных культур и отсылок на них.
- *Введение обязательного экзамена по английскому языку в 9-м классе* – даже если человек не планирует связывать свою жизнь с лингвистикой в дальнейшем, обязательный ОГЭ по английскому языку в 9-м классе средней школы позволит получить некое подобие первого сертификата о владении английским языком. Кроме того, английский язык так или иначе может пригодиться выпускнику 9-го класса в его дальнейшей профессиональной деятельности, будь это работа на производстве (работа на экспорт) или работа в офисе (лучшее понимание программной среды).

- *Проведение научно-популярных лекториев среди молодёжи о значении и важности изучения английского языка* – общие лектории крайне популярный формат донесения до слушателей научной и другой полезной информации. Благодаря проведению таких лекториев с тематикой популярности английского языка в мире и привлечению актуальных статистических данных возможны повышение спроса на преподавателей английского языка и создание новых рабочих мест. Пример: Фестиваль Наука 0+.

Группа мер «Создание собственных игровых энциклопедий» подразумевает разработку российских аналогов энциклопедии Fandom на базе имеющихся крупных российских игровых изданий. Практическое отражение этих мер может быть выражено следующим образом:

- *Создание веб-страниц и форумов, посвященных играм, в сотрудничестве с крупными игровыми интернет-изданиями* – российское движение игровых журналистов насчитывает уже несколько десятков лет своего существования, а начало берет еще в прошлом веке. За эти годы журналистами пройдено значительное количество видеоигр и написано множество статей. Привлечение этих людей и целых изданий, таких как Игромания, Канобу или DTF, к созданию игровой энциклопедии на русском языке может существенно обогатить отечественное игровое сообщество в культурном плане.
- *Насыщение информацией русскоязычных разделов энциклопедий серии Fandom* – параллельно с созданием собственной энциклопедии, это, естественно, процесс небыстрый, можно обратить внимание на заполнение пустующих разделов игровой энциклопедии Fandom. На базе уже существующих в ней русскоязычных разделов и предполагается выстраивание русской игровой энциклопедии.
- *Проведение обучающих мероприятий по работе с движком Wiki* – движок Wiki – это один из самых популярных веб-движков для

построения обучающих и справочных ресурсов, посвященных всем сферам человеческой жизни. Обученные обращению с этим движком люди ускорят процесс создания отечественной игровой энциклопедии в разы. Пример: Wikipedia.

Группа мер «Расширение программ культурного обмена» может считаться едва ли не ключевой группой всего исследования, так как основная его тема – диалог культур через призму локализации программного обеспечения. В связи с этим мероприятиям из этой группы уделяется особенное внимание. Прикладными примерами этих мер могут стать следующие действия:

- *Расширение учебных планов школьных уроков по мировой художественной культуре* – в учебные планы школьного курса МХК стоит добавить творческие достижения прошедшего века и начала XXI века, так как именно эти временные промежутки изобилуют почвой для аллюзий в видеоиграх. К этим достижениям можно отнести классику музыки 50–80-х годов XX века, фильмы Каннского, Венецианского, Берлинского, Московского и других фестивалей. Фильмы из списка номинантов и победителей премии Оскар. Книги писателей-фантастов и документалистики; примеры: фильмы Титаник и серия фильмов «Терминатор», «Чужой» и «Звёздные войны»; джаз Дюка Эллингтона и Диззи Гиллеспи, баллады Марти Роббинса и Пегги Ли; книги «Я, робот» А. Азимова и «Аэропорт» А. Хэйли.
- *Приглашение к сотрудничеству в сфере творчества иностранных режиссеров* – иностранные режиссёры-постановщики часто дают новое видение классических спектаклей прошлого и культурно обогащают отечественного зрителя. Пример: гастроли Театра Кабуки на Чеховском фестивале в Москве.
- *Разработка, локализация и продвижение собственных игровых продуктов, насыщенных аллюзиями* – следует не только оглядываться

на существующие аллюзии в видеоиграх и понимать их происхождение и смысл, но и создавать свои собственные игры; насыщать их аллюзиями на произведения российского искусства; пытаться разжечь интерес к русской культуре и языку у иностранных игроков. Пример: видеоигра Atomic Heart.

Последней, но оттого не менее важной группой мер, направленных на обучение специфике работы с материалами видеоигр студентов лингвистических направлений, становится группа под названием «Введение игровых практик при подготовке переводчиков». Как и в случае с реформами школьных учебных планов, эта группа мер направлена на некоторые изменения в существующих академических учебных планах. Описание мер этой группы представлено ниже:

- *Добавление в учебные планы лингвистических специальностей сжатых курсов по локализации видеоигр и программного обеспечения* – данная мера нацелена на создание интереса к отрасли локализации видеоигр и программного обеспечения. Курсы длиной в половину семестра или в один семестр не позволят в полной мере изучить специфику локализации, но в то же время могут подвигнуть многих студентов посвятить себя профессиональной деятельности в этой сфере.
- *Создание собственной теоретической базы по локализации видеоигр* – как уже не раз упоминалось в данном исследовании, локализация видеоигр в РФ основана на западных методиках и западной же теории, что не всегда приводит к появлению качественных локализаций, как с точки зрения лингвистики, так и с точки зрения диалога культур.
- *Создание программ прохождения практики для выпускников в фирмах по локализации видеоигр и программного обеспечения* – практика, как преддипломная, так и научная, становится первой ступенью к началу профессиональной деятельности. Важный элемент предлагаемых здесь программ практики – сотрудничество не только с переводческими

бюро, но и непосредственно с издателями видеоигр, например с 1С, Софтклаб, Бука и другими.

Схема в Приложении 7 и практическое описание групп мер показывают, что основной целевой аудиторией этих мероприятий становится молодое поколение – школьники, студенты и выпускники вузов. Такая направленность объясняется двумя факторами: во-первых, у школьников и студентов гораздо больше свободного времени, которое можно посвятить играм и изучению их нюансов, именно молодое поколение самая играющая категория; во-вторых, молодой мозг значительно лучше воспринимает информацию, необходимую для изучения иностранного языка, например английского как языка разработки программного обеспечения. Тем не менее некоторые из представленных мероприятий нацелены и на зрелое поколение, которое тоже постепенно приобщается к культурному феномену видеоигр. Важной чертой, объединяющей все мероприятия, можно назвать *стремление вызвать интерес к видеоиграм, их локализации и культурному диалогу, в который они предлагают вступить* (курсив мой. – С.А.). Важной частью диалога культур являются аллюзии, сокрытые в материалах видеоигр, но и помимо аллюзий существует множество особенностей, связанных с той культурной средой происхождения видеоигры, повествование о которых будет вестись далее.

2.5. Лингвогеография локализации и игровые сеттинги

Цели данного обобщающего параграфа – систематизация и описание ранее не рассмотренных лингвистических особенностей локализации. В предыдущих параграфах основное внимание уделялось видеоиграм из Азиатского и Американского регионов. Тем не менее нельзя обходить вниманием Европу и Австралийский регион, тоже крупные разработчики и поставщики видеоигр различного жанра. Одной из незатронутых лингвистических особенностей, напрямую связанных с географией

разработки видеоигр является языковое наполнение или так называемые «стоковые» локализации.

Наполнение языками – важный аспект предпереводческой подготовки к локализации. Особую роль стоковые локализации играют для небольших переводческих бюро и локализаторов-одиночек (чаще всего это самые ярые фанаты игры, желающие познакомиться с предметом своего обожания как можно больше людей).

Рассмотрим пример из индустриальной практики локализации, раскрывающий важность языкового наполнения стоковыми локализациями. Итак, в некотором переводческом бюро крайне малый штат сотрудников, но для выживания на рынке этому бюро необходимо брать заказы на локализацию хотя бы простых мобильных видеоигр с минимумом текстовых материалов и незамысловатым игровым процессом. Руководитель бюро, знающий несколько европейских языков, отличных от своего родного, не может в полной мере погрузиться в переводческую деятельность по причине постоянной загруженности организационными вопросами с заказчиками и планированием дальнейшей деятельности бюро. Помимо руководителя в фирме числятся еще несколько переводчиков, которые знают по одному иностранному языку каждый. Все эти переводчики уже трудятся над некоторыми заказами, однако есть несколько сотрудников, которые готовы немедленно приступить к работе. Эти сотрудники тоже знают один иностранный язык, например португальский. В таком случае, чтобы занять этих сотрудников работой, руководителю бюро требуется знать, в каких регионах разработки видеоигр португальский язык входит в перечень «стоковых локализаций». И только с этими регионами (если их несколько) руководитель переводческого бюро может вести бизнес в данном конкретном случае. Иными словами, знание о языковом наполнении некоторого географического региона позволяет руководителям переводческих бюро оперативно реагировать на появление заказов на локализацию. Кроме того, знание о языковом наполнении помогает начинающим переводчикам и

сотрудникам, желающим добавить к своему резюме иностранный язык, первый или последующий, который будет востребован на рынке переводческих услуг.

Продemonстрировав на конкретном практическом примере важность языкового наполнения, надо перейти к описанию этого фактора для каждого конкретного региона разработки программного обеспечения и видеоигр. Как и в описанных выше лингвистических особенностях локализации, в этой также существует множество нюансов и исключений из правил. Исключения из сформировавшихся устоев языкового наполнения обязаны своим появлением, прежде всего экономической составляющей. Чуть реже исключения связываются с платформами распространения видеоигры, когда в дело вступают издатели, отвечающие за выпуск видеоигр на конкретной платформе в своих сервисах электронной дистрибуции. Это замечание в большей степени справедливо для крупных поставщиков игровых консолей, например Sony Interactive Entertainment, Microsoft и Nintendo. Рассмотрим, однако, эти и другие исключения из языкового наполнения видеоигр в соответствующем подпараграфе далее.

2.5.1. Специфика регионального языкового наполнения видеоигр

Итак, всего на данный момент в мире существует 4 основных региона разработки программного обеспечения. Представим эти регионы на карте мира:

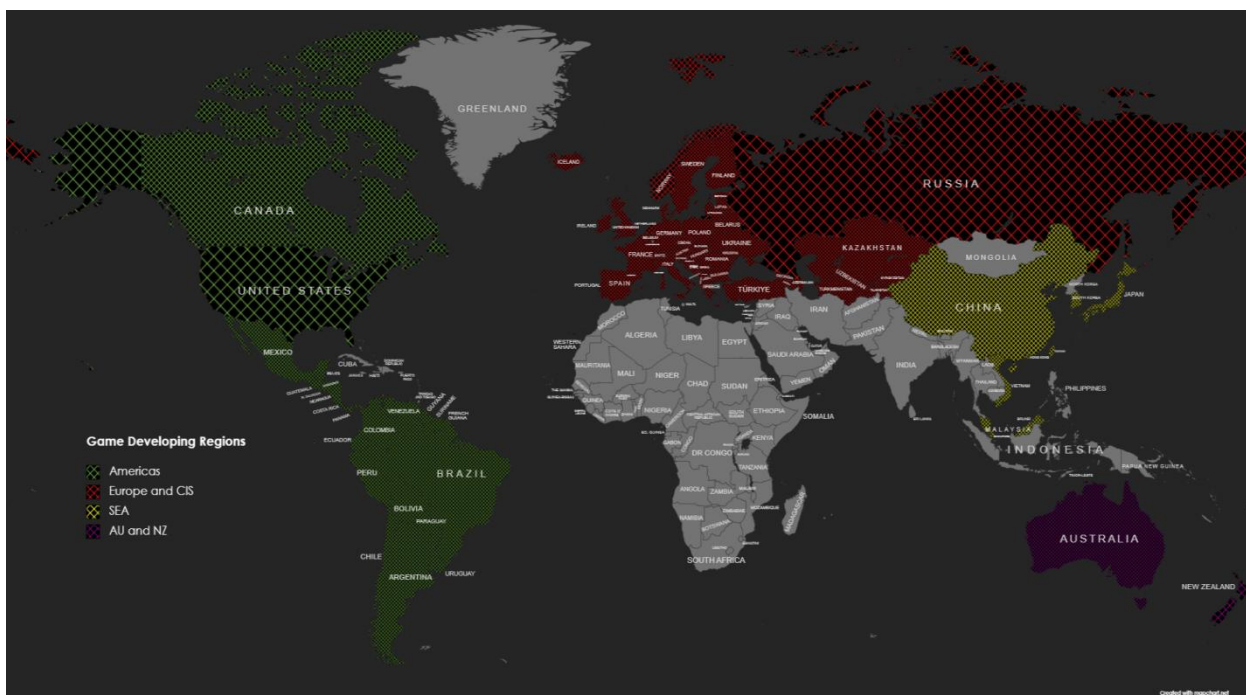


Рис. 5. Карта регионов разработки программного обеспечения

Для каждого из этих регионов характерен свой стандарт языкового наполнения стоковых локализаций. Заметим, что Европа и СНГ объединены в один макрорегион за счёт совпадений стандартов языкового наполнения и общей схожести подходов к локализации. Для всех регионов, кроме Юго-Восточной Азии (SEA на рис. 5), единым стандартом стоковых локализаций является EFIGS Standard (English/French/Italian/German/Spanish European) [EFIGS – Wiktionary. Режим доступа: <https://en.wiktionary.org/wiki/EFIGS>]. Выходящая на территории регионов Америка, Европа и СНГ, Австралия и Новая Зеландия единица программного обеспечения должна нести в своих файлах 5 основных языковых локализаций: английскую, французскую, немецкую и испанскую. Проверить действие этого стандарта нетрудно, нужно лишь взять по одному крупнобюджетному программному продукту из каждого из трёх регионов и проверить количество доступных стоковых локализаций. Однако даже в этом стандарте существуют исключения или дополнения.

Как правило, любые изменения в стандарте EFIGS связаны с двумя факторами – экономическим, куда относится показатель спроса на видеоигры

в некоторой стране, и лингвистическим, к которому относится преобладающий государственный язык некоторого географического региона. Иными словами, решающим фактором для наличия или отсутствия в продукте некоторой стоковой локализации является ее востребованность, обоснованная как спросом со стороны потребителей, так и популярностью языка. Далее рассмотрим изменения в стандарте EFIGS, применяемые к каждому региону.

2.5.2. Языковое наполнение Европейского региона разработки видеоигр

Рассмотрение языкового наполнения предлагается начать с наиболее близкого региона – европейского, куда входят также и страны СНГ. Согласно описанным выше данным в Европейском регионе действует стандарт EFIGS, разработанный языковыми институтами европейских стран. Главная сфера влияния этого стандарта – Западная и Центральная Европа. В этих частях Европейского континента стандарт EFIGS действует без каких-либо изменений. В то же время вызывает интерес положение Португалии, которая имеет свой собственный язык, исключенный из стандарта. В связи с чем было принято такое решение – неизвестно. Возможно, что Португалия была оценена крупными разработчиками как экономически малоактивный регион, или вклад португальского языка в становление мировых механизмов по локализации цифровой продукции минимален.

Заметные изменения в языковом наполнении начинают появляться по мере движения на восток. Чем дальше от центра Европы, тем больше «редких» языков появляется в локализациях программного обеспечения. В странах восточной Европы, на Балканах и в Прибалтике к стандарту EFIGS добавляются языки тех народов, которые проживают на этих территориях – славянские, финно-угорские, тюркские и др. Схожая ситуация и в Северной Европе, т.е. в Скандинавии. Там к уже зарезервированным в коде языкам стандарта EFIGS добавляются местные скандинавские языки. Но количество таких программных продуктов, которые могут похвастаться наличием в

своей локализации скандинавских языков, крайне невелико. Тем не менее сходство в языковом наполнении даже в этих регионах имеется, – любая разработка программного обеспечения начинается именно на базе английского языка. Это главная лингвистическая особенность всего европейского макрорегиона и практически всей цепочки локализации программного обеспечения на европейские языки. Проиллюстрируем изменение языкового наполнения в Европейском регионе с помощью специальной карты:



Рис. 6. Карта различий в языковом наполнении стандарта EFIGS

Как видно на карте, к стандарту EFIGS примыкают не только страны Центральной Европы, но даже и некоторые государства Северной Африки – Марокко, Тунис и Алжир. Связано это с колониальной историей этих государств и наследием французского языка, хотя в настоящее время государственным языком считается арабский и берберский (в Марокко). Так, языковое наполнение Европейского региона разработки программного обеспечения таит в себе значимые различия, оказывающие влияние на

появление тех или иных локализаций «из коробки». Далее уделим внимание языковому распределению и в других географических регионах.

2.5.3. Языковое наполнение Американского и Азиатского регионов разработки видеоигр

Как ни странно, но макрорегион «Америка» особыми различиями в применении стандарта EFIGS не отмечается. Основные и наиболее употребительные языки этого региона – английский, французский (Канада) и испанский (Южная Америка). Эти языки уже заняли своё место в стандарте и изменений не требуют. Однако и здесь нашлась интересная особенность языкового наполнения. В отличие от Европы, обделившей Португалию своим собственным языком локализации, в Америке португальский язык появляется, но обособливается только в одной стране – в Бразилии. Поэтому программное обеспечение, покупаемое в Бразилии, отличается наличием португальского языка в «коробочных» версиях.

Азиатский регион, напротив, более интересен в плане языкового наполнения своей цифровой продукции. Это единственный из всех 4-х географических регионов разработки программного обеспечения регион, где разработка ведётся изначально не на английском языке, а на одном из государственных. В связи с этим спектр стоковых локализаций у азиатских программ и видеоигр крайне узок. Как правило, это основной государственный язык страны происхождения видеоигры + английский язык. При этом аудиодорожка доступна исключительно на одном из азиатских языков и обычно не локализуется. Кроме того, Азиатский регион один из самых компактных по совокупной площади, тем не менее его влияние на рынок IT-продуктов настолько велико, что многие разработчики, локализаторы и фанаты видеоигр желают побывать в Азии хотя бы из интереса, не говоря уже о карьерных перспективах. Несмотря на свою компактность, Азиатский регион имеет самую крупную плотность населения и экономическую активность. Обороты рынка видеоигр и представляемых

ими микротранзакций превосходят любой из обозначенных регионов. Китайский язык, к слову, вполне способен в будущем составить конкуренцию английскому языку, и, возможно, в погоне за сверхприбылями языковой стандарт EFIGS будет доработан путём включения в него китайского языка. Рассмотрим языковое наполнение Азиатского региона на карте:



Рис. 7. Карта различий в языковом наполнении Азиатского региона

Как показано на карте, в Азиатском регионе господствуют три основных языка — китайский, корейский и японский. С ними всегда соседствует английский язык, заложенный в коде на этапе интернационализации программного продукта. Интересный факт: население Индонезии и Филиппинского архипелага более тяготеет к японскому языку, чем к любому другому, поэтому в стоковые локализации программного обеспечения, продаваемого на этих территориях, входит японский язык. Несмотря на свою популярность, китайский язык пока не смог распространиться так же широко в азиатском регионе, как японский. С

корейским языком в плане расселения по азиатским территориям ситуация выглядит еще менее позитивно. Тем не менее важно понимать, что в распределение и популярность какого-то языка в определенной местности вмешивается множество экстралингвистических факторов, перечисление которых в задачи данного параграфа не входит. Итак, рассмотрев языковое наполнение трёх основных регионов разработки и локализации программного обеспечения, можно переходить к последнему, самому небольшому из существующих – Австралии и Новой Зеландии.

2.5.4. Языковое наполнение и другие лингвистические особенности Австралийского региона разработки программного обеспечения

Австралия и окружающие ее территории интересны не только как экзотическое место для отдыха туристов и разных стран, но и страна, занимающаяся разработкой видеоигр. Всего на данное время в истории учтено более 400 видеоигр, имеющих прямое или косвенное отношение к Австралии [Category: Video games developed in Australia – Wikipedia. Режим доступа:

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Category:Video_games_developed_in_Australia&pagefrom=Hellboy%3A+The+Science+Of+Evil%0AHellboy%3A+The+Science+of+Evil#mw-pages]. Из этого крупного списка можно выделить несколько основных жанров и сеттингов:

Жанры:

- спортивные игры
- игры по фильмам и сериалам
- шутеры
- гоночные симуляторы
- стратегии
- инди-игры.

Сеттинги:

- Вторая мировая война
- научная фантастика
- фэнтези
- Средневековье
- нуар.

Итак, рассмотрим причинную обусловленность подобного распределения жанров и сеттингов. Начать предлагается по порядку со спортивных игр. Австралия – страна, в которой очень популярен спорт в любом виде, особенно регби, о чем свидетельствуют 6 различных видеоигр, посвященных регби и формирующих две франшизы Rugby Challenge и Rugby League. Показателен масштаб австралийских делегаций спортсменов на летних и зимних олимпиадах, одни из самых многочисленных. Помимо регби популярны крикет и гольф. Виртуальное выражение этих видов спорта так же можно найти среди выпущенных в Австралии видеоигр. Лингвистическая специфика спортивных видеоигр такова, что текстовых материалов в них не так много, так как в спортивных видеоиграх; как правило, отсутствует сюжет, а весь текст используется лишь для описания механик взаимодействия игрока и его аватара в игре. Поэтому такие игры обычно выходят на всех языках стандарта EFIGS, а иногда и на некоторых других, не включенных в стандарт.

Игры по фильмам играют значительную роль в наполнении списка австралийских видеоигр, например игра по анимационному сериалу Star Wars: Clone Wars, игры из серии Scooby-Doo и Spongebob Squarepants. Традиционно публика относится к таким произведениям весьма скептически, так как не доверяет разработчикам, сотрудничающим с крупными киностудиями. Игроки считают, что если фильм способен вызвать искренние эмоции, то пусть это останется прерогативой фильма и не нужно пытаться вызывать те же самые эмоции повтором ключевых сцен и сценарной канвы, помещенных в оболочку 3D-мира. Как показывают отзывы игроков об играх,

вдохновлённых фильмами, разработчики пытаются экстраполировать сюжет и сценарий фильма на некоторый игровой процесс с сохранением ключевых сцен, например медленное погружение терминатора в чан с расплавленным металлом в фильме Терминатор 2: Судный день. Такой подход считается крайне поверхностным и отторгается игроками, из-за чего отзывы у игр по фильмам обычно весьма невысокие. Что касается лингвистической составляющей игр по фильмам, то самый очевидный приём разработчиков – это приглашение к сотрудничеству тех же актёров озвучивания, что участвовали при производстве самого фильма. Кроме того, особую роль здесь играет и руководство по стилю, исключая стиливые расхождения в текстовых материалах видеоигры и в кино.

Шутеры – не самая популярная тематика для австралийских разработчиков, однако такие игры встречаются в некотором количестве. Австралийцы с большим почтением относятся к памяти своих героев, воевавших во Вторую мировую войну на Тихоокеанском театре военных действий. Поэтому многие австралийские шутеры выполнены в сеттинге Второй мировой – яркий пример видеоигра Hell Let Loose. Не является чуждым разработчикам и сеттинг научной фантастики. Мировую популярность снискали шутеры от 3-го лица Deus Ex: Human Revolution и The Bureau: XCOM Declassified. Самым популярным австралийским шутером в мире стал Bioshock, образовавший после себя одноименную франшизу и вдохновивший других мировых разработчиков на создание похожих проектов. Описанные выше видеоигры вышли далеко за пределы стандарта EFIGS и получили локализации более чем на 10 языках.

Сектор гоночных симуляторов представлен как симуляторами для мобильных платформ (серия Real Racing), так и для настольных устройств (Grand Prix Challenge). Как и в случае с другими спортивными играми, австралийские гоночные симуляторы воспроизводят события местных гоночных чемпионатов, например серия V8 Supercars, в которой участвуют не только автомобили иностранного производства, но и местный Holden, а

также автомобили австралийского подразделения Ford-AU. За пределами Австралии эта серия пользуется малой популярностью, поэтому рейтинги у таких симуляторов невысокие и держатся только за счёт искушенных автосиммеров, оценивающих не привязку игры к конкретному чемпионату, а именно симуляторную составляющую. Лингвистическим наполнением автосимуляторы тоже не отличаются, вся мощь языка направлена на описание взаимодействия игрока и автомобиля. Тем не менее такие игры обладают значительным количеством специализированной технической лексики, требующей привлечения специалистов со стороны для ее правильной локализации.

Стратегии становятся одним из наиболее популярных жанров для австралийских разработчиков. Причина популярности стратегий у игроков схожа с таковой и у шутеров, – множество австралийских стратегий выполнено в сеттинге Второй мировой. Особым вниманием следует отметить серию стратегических видеоигр *Decisive Battles* (Решающие сражения. Перевод мой. – С.А.) от разработчика *Strategic Studios Group* (SSG). Сеттинг этой серии варьируется от Гражданской войны в США до заключительного этапа Второй мировой войны. Локализация стратегий представляется весьма сложным процессом, так как сочетает в себе переводы обучающих текстов, знакомящих игрока с геймплеем стратегии и механиками взаимодействия с юнитами, и переводы непосредственного сценария самой игры. Поэтому при переводе стратегий в сеттинге Второй мировой часто приглашаются исторические и военные эксперты. Не лишены почёта также и другие стратегии, в средневековом и фэнтезийных сеттингах, локализация которых получает еще большее усложнение даже по сравнению с военными стратегиями.

Заслуживает особого внимания и сфера инди-игр, популярных во всем мире в последнее десятилетие. Инди-игры представляют собой самостоятельные проекты, иногда созданные одним человеком, самостоятельно написавшим код игры, сценарий, сюжет и выполнившим

локализацию. Философия инди-игр заключается в противопоставлении себя крупным студиям разработки. Основной упор в инди-играх делается на сюжет и игровой процесс, а все остальные составляющие видеоигры отменяются. Эта философия несет в себе оттенок антиглобализма, а сами инди-игры являются продуктом протестного творчества. В какой-то мере инди-разработчиков можно назвать современными хиппи. Инди-игры могут представлять совершенно любой жанр и сеттинг, но самым популярным жанром инди-игр являются двухмерные песочницы с элементом крафта. Графика в таких играх, как отмечалось ранее, отходит на второй план, ввиду крайне ограниченного бюджета у инди-студии, порой представленной в лице единственного человека. За десять лет своего существования инди-студии доказали, что видеоигра необязательно должна содержать красивую графику и превращать в пылающие обломки любые самые мощные компьютеры, чтобы ее любили игроки. Примером крайне популярной австралийской инди-игры последних лет может считаться Cult of the Lamb [Cult of the Lamb в Steam. Режим доступа:

https://store.steampowered.com/app/1313140/Cult_of_the_Lamb/].

Лингвистической особенностью инди-игр, вытекающей из экстралингвистического фактора малого бюджета, является единственная локализация – англоязычная. Так, инди-студии не могут позволить себе нанимать профессиональных переводчиков и изначально разрабатывают игру на английском языке – основном языке разработки программного обеспечения. Тенденции последних лет, однако, показывают стремление инди-студий выйти на международные рынки и активный поиск издательств для своих видеоигр, здесь показателен пример видеоигры Cult of the Lamb, переведенной на 10 языков. В то же время далеко не всем инди-разработчикам удаётся заинтересовать издателей, а многие проекты так и остаются моноязычными. В таких случаях на помощь приходят фанаты, оказывающие поддержку с локализацией на другие языки на волонтерских началах.

Помимо инди-игр упомянем и жанр интерактивного кино, не пользующийся заметной популярностью в самой Австралии, но популярный за ее пределами. Видеоигра L.A. Noire от австралийских разработчиков из Team Bondi – не самый типичный представитель этого жанра, благодаря наличию в ней большей свободы действий игрока, нежели в других представителях интерактивного кино. В других видеоиграх этого жанра весь игровой процесс может быть сведен фактически к нажатию двух-трех кнопок. Игра представляет собой детектив в нуарном сеттинге Лос-Анджелеса конца 40-х годов XX века [L.A. Noire. Режим доступа: <https://www.rockstargames.com/lanoire/>]. Несмотря на свою мировую популярность, локализаций у L.A. Noire всего шесть – это все языки из стандарта EFIGS и добавленный к ним русский язык [L.A. Noire Price history • SteamDB. Режим доступа: <https://steamdb.info/app/110800/info/>]. Таким образом, можно утверждать, что даже в такой далёкой стране, как Австралия, от русскоязычных локализаций не отказываются, хотя и здесь не исключены нюансы.

Возвращаясь к теме языкового наполнения австралийского региона, нужно рассматривать не только Австралию и Новую Зеландию, но и Океанию, т.е. окружающие островные государства. В данном случае можно понять, какие востребованные языки существуют среди «коробочных» локализаций австралийского программного обеспечения и ознакомиться с интересными, с лингвострановедческой точки зрения, данными. Представим карту австралийского региона с Новой Зеландией и Океанией:



Рис. 8. Карта различий в языковом наполнении Австралийского региона

Ситуация, представленная на карте, во многом показательна. Чем дальше от Австралии и Новой Зеландии на восток, тем сильнее ощущается азиатское влияние на отклонение от языкового стандарта EFIGS. Островные территории Тихого океана подвергались захвату со стороны японских войск и непродолжительное время находились под их контролем. Этого времени хватило для того, чтобы население этих регионов переняло культуру захватчиков, в том числе и их язык – японский. Поэтому на карте выделены те островные территории, где есть спрос на японский язык. Находится подтверждение этому факту и в самой деятельности австралийских разработчиков, например видеоигры серии The Legend of Zelda. Несмотря на факт владения правами на эту франшизу у японской корпорации Nintendo, видеоигры The Legend of Zelda: Skyward Sword HD и The Legend of Zelda: Twilight Princess HD разрабатывались в Австралии, и в локализацию включался японский язык, как в виде текста, так и в виде полноценной

аудиодорожки. Схожая ситуация и с видеоиграми из серии Tamagotchi Connection. Права на эти игры принадлежат японской корпорации Namco Bandai Games, а разработка происходит в Австралии. В этих случаях разработчики из австралийского региона выступают в качестве аутсорсеров, которым правообладатель франшизы поручил создать некоторую видеоигру. Так, работая над играми из этих франшиз, разработчики смогли добавить к имеющемуся у них в наличии языковому стандарту EFIGS японский язык. Японские локализации этих игр на основном континенте были мало кому интересны, но нашли своего покупателя на островных территориях. Изучив рынок, разработчики из Австралии стали добавлять к наиболее популярным своим играм стоковые локализации на японском языке, радуя тем самым своих островных соседей.

Таковой оказалась лингвистическая специфика самого отдалённого и самого меньшего по общей площади географического региона разработки программного обеспечения. Обоснованная историческими процессами и культурной эволюцией, она представляется одной из самых сложных в данном исследовании. Эта сложность выражается не только в нетипичном языковом наполнении, но и в превалирующих жанрах и сеттингах видеоигр, требующих определенного подхода к локализации. Тем не менее и из картины общей языковой вариативности существует ряд исключений, речь о которых пойдет далее.

2.5.5. Факторы, оказывающие влияние на языковое наполнение программного обеспечения

Существует несколько групп факторов, от которых зависит наличие или отсутствие в конкретном географическом регионе разработки стоковой локализации на некотором языке. Представим эти группы в виде списка:

- экономические факторы
- политические факторы

- профессиональные факторы.

К экономическим факторам относится прежде всего экономическая активность населения. Экономическая активность – решающий фактор для создания любой локализации и вообще разработки программного обеспечения в целом. Помимо экономической активности существует еще и показатель популярности, особенно характерный для видеоигр. В описанном выше примере с инди-играми показано, какое большое значение имеет популярность видеоигры. Разработчик, которому удалось найти издателя, может добавить к своей стоковой английской локализации сразу 4 иностранных языка из стандарта EFIGS. Не менее важен и факт различий в работе издательств в вопросе портирования видеоигры с одной платформы на другую. Например, если некоторому разработчику из Центральной Европы, где действует базовый стандарт EFIGS, удастся подписать контракт с Sony Entertainment или Nintendo, то помимо допуска его видеоигры на консоли Playstation или Switch видеоигра получит и азиатские «коробочные» локализации. Поэтому многие небольшие студии разработки пытаются заручиться поддержкой крупных издательств и портировать свою видеоигру на приставки. Работает этот механизм и в обратную сторону. Например, некоторая видеоигра из Азиатского региона изначально предназначена для мобильных телефонов (крайне популярного рынка видеоигр в Азии). Азиатский разработчик видеоигры подписывает контракт на портирование видеоигры на персональные компьютеры и консоли Xbox Series X/S с корпорацией Майкрософт, его видеоигра получает локализации по стандарту EFIGS + стоковую азиатскую локализацию, которая была у игры изначально. Портирование и сотрудничество с крупными издательствами являются социальным лифтом для небольших студий разработки, но в то же время политика издательств приводит к тому, что проекты маленьких студий теряются на фоне дорогостоящих бестселлеров.

Политические факторы включают в себя различного рода государственные ограничения на дистрибуцию некоторых видов цифровых

товаров. Сюда относится государственная цензура. Примеров функционирования цензорского законодательства в практике локализации множество, тем не менее наиболее ярко их действие выражается на примере Азиатского региона. Например, в японских видеоиграх нет никаких других азиатских языков озвучивания кроме японского. Иногда программа несет в себе только японскую текстовую локализацию, других азиатских локализаций в код программы не включается. Схожая ситуация и в КНР, где крайне редко в видеоигры добавляются японская аудиодорожка и текстовые локализации. Японский и другие азиатские языки, встречаются только в видеоиграх определенных сеттингов (аниме фэнтези или махо-сёдзё), если речь идёт о китайских видеоиграх. Сложные политические отношения между странами-гигантами азиатского игростроя безусловно сказываются и на языковом наполнении целого 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. Показателен пример со Скандинавией, где пользователи чаще предпочитают английские версии программ и видеоигр из-за того, что программное обеспечение с локализацией на одном из скандинавских языков либо имеет некачественный перевод, либо отсутствует вовсе. Узок и круг подготовленных специалистов, понимающих специфику работы в сфере локализации программного обеспечения и владеющих редкими языками. Актуален вопрос рентабельности найма специалиста-локализатора, владеющего, например, каталанским языком, при условии того, что в самой Каталонии данное программное обеспечение интересует менее 1% населения. Профессиональные факторы, как и политические, очень тесно связаны с экономическими, так как вся сфера локализации продукции

цифровых развлечений имеет своей целью получение прибыли. В этой цели и сокрыто главное различие между процессами локализации и перевода.

2.6. Выводы по II главе

Данная глава полностью посвящена анализу лингвистических особенностей процесса локализации. Как показали примеры, лингвистические особенности возникают практически на всех уровнях языка. Особенно велико их количество на лексическом и синтаксических уровнях языка. В процессе исследования был 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.

Анализ лексических особенностей локализации на примере использования в текстовых материалах видеоигр архаичных лексических единиц показал два основных источника архаичной лексики – это историко-традиционная лексика и религиозная лексика, представляющая собой заимствования из сакральных текстов. Локализация архаичной лексики – это сложный с точки зрения сохранения формы процесс. Тем не менее индустриальная практика локализации показывает, что существуют несколько основных путей для передачи архаичной лексики в локализованных версиях. Среди этих путей находятся прямые заимствования, транслитерация и транскрипция. По сути, все пути – это пути наименьшего сопротивления и упрощения работы с архаизованными лексическими единицами. Так, осуществление прямых заимствований из уже

переведенных сакральных текстов значительно ускоряет процесс обработки архаичной лексики с религиозным базисом.

Важной лингвистической особенностью оказалась и описательная способность языка, позволяющая свести к минимуму негативный эффект от наличия в видеоиграх широкого круга экстралингвистических игровых условностей, вызванных самыми различными факторами – от несовершенства программного кода, до низкой квалификации сотрудников фирмы по локализации. Тем не менее, при решении проблемы снижения негативного эмоционального воздействия на игрока при контакте с различными игровыми условностями мощи знаковой системы языка часто бывает недостаточно. В то же время метод сценарных корректировок, позволяющий осуществить «подгонку» сценария видеоигры под заложенные в игровом процессе экстралингвистические несовершенства, один из самых распространенных в индустриальной практике локализации программного обеспечения. Результатом одного из наиболее подробных анализов примера игровой условности, базисом которой была низкая квалификация переводчиков и игровой сеттинг, стало утверждение о следах генеративной функции у локализованного текста. Сама локализация выступила продуктом, появившимся под воздействием игровой условности. Генеративная же функция локализованного текста привела к появлению целого пласта фанатского творчества, пиком которого можно считать «потраченный язык». Само явление эволюции игрового сленга, преодолевшего рамки игрового сообщества и проникшего далеко за пределы форумов и социальных сетей, заслуживает детального изучения и создания множества научных трудов, направленных на исследование этого феномена и в других продуктах игрового программного обеспечения.

Отмечается также и колоссальная сложность локализации различных аллюзий и интертекстуальных включений, которыми изобилуют все продукты сферы цифровых развлечений. Роль аллюзий в качестве маяк-триггера эмоций игрока также неопределима. Локализация аллюзий во многом

оказалась сравнима с переводом поэзии, так как от переводчика требуются не только блестящие знания иностранного языка, но и глубокий жизненный опыт и сформированное представление об эмоциях, которые должен вызывать локализованный им текст видеоигры. Основную трудность в локализации аллюзий представляет их форма, крайне редко выраженная в языковом виде и не поддающаяся локализации средствами языка. Многие переводческие бюро и издательства предпочитают оставлять аллюзии нелокализованными, это объясняется и сложностью этого процесса, и выражением почтения к требованиям разработчика. Предложенный в рамках анализа локализации аллюзий круг мер, повышающий лингвистическую и культурную подготовку переводчиков-локализаторов и самих игроков, может распространять своё влияние и за пределами сферы локализации аллюзий, так как обладает достаточной универсальностью и направленностью на молодое поколение.

Финальный анализ лингвогеографии локализации показывает и систематизирует все обозначенные в исследовании лингвистические особенности, закрепленные за каждым географическим регионом разработки программного обеспечения. Кроме того, в проведенном анализе добавляется и еще одна, крайне важная непосредственно для локализаторов лингвистическая особенность – это языковое наполнение «коробочных версий» локализации. В рассмотренном практическом примере с сотрудниками небольшой фирмы локализации в наглядном виде показано, как влияют языковое наполнение и правильный выбор географического региона сотрудничества на успешное существование переводческого бюро в условиях современной экономики. Уделяется внимание и двум ранее необозначенным в исследовании географическим регионам – Европейскому и Австралийскому. Так, благодаря проведенному исследованию становится очевидно, что Австралия – это страна не только экзотической флоры и фауны, но и весьма нетипичный представитель сообщества разработчиков программного обеспечения. Несмотря на действие на территории континента

общепризнанного стандарта EFIGS, в локализациях австралийских видеоигр появляется японский язык. Кроме дополненного языкового стандарта отмечается также и отличная от других регионов картина предпочитаемых жанров и сеттингов разрабатываемого игрового программного обеспечения. С особым тщанием разработчики относятся к воссозданию в играх наиболее популярных в Австралии видов спорта и гоночных серий. Иными словами, то, что популярно во всём мире, непопулярно в Австралии, и наоборот. Европейский же регион удивил пёстротой включений славянских и скандинавских языков в дополнение к стандарту EFIGS. Показательным стало и отсутствие португальского языка в языковом стандарте. Изучалось и влияние различных факторов языкового варьирования. Основой процесса варьирования языкового наполнения является экономическая составляющая как наиболее значимая для процесса локализации программного обеспечения. Эти и другие региональные лингвистические особенности были продемонстрированы на текстовых примерах, картах, скриншотах и другом иллюстративном материале. В следующей главе, посвященной анализу локализации и выстраивания культурного диалога с использованием материалов видеоигры Atomic Heart, нужно дать всем этим примерам практическое подтверждение.

Глава III. Теория и практика локализации игрового программного обеспечения. Анализ локализации в языковой паре русский–английский

3.1. Обоснование выбора видеоигр как эмпирического материала для проведения анализа локализаций

Благодаря сочетанию сложности работы с исходным кодом приложения и творческому подходу к переводу текстовых материалов, схожему с переводом текстов художественной литературы, локализация видеоигр может считаться самым трудоёмким процессом с любой точки зрения. Кроме того, через видеоигры в наиболее полной форме устанавливается диалог между культурами, а посредником этого диалога выступает локализация.

Изначально проведение практического исследования планировалось на материале видеоигры из Азиатского региона разработки. Введенные, однако, в марте 2022 года экономические санкции против РФ и массовый исход иностранных компаний с российского рынка внёс существенные коррективы в проведение данного исследования. Многие видеоигры на самых различных платформах перестали быть доступными пользователям в связи с невозможностью проведения оплаты и отказом западных банков осуществлять операции по российским банковским картам Visa и MasterCard. В какое-то время стоял даже вопрос о целесообразности проведения данного исследования и его практической ценности. Суть вопроса о практической ценности заключается в том, что индустрия локализации продуктов сферы цифровых развлечений в РФ и вообще локализации программного обеспечения на русский язык и с русского языка на иностранный переживает стагнацию [Смерть геймдева в России / Хабр. Режим доступа: <https://habr.com/ru/articles/686240/>]. Сколько продлится такое состояние, неизвестно, но в то же время и не снимается с повестки дня вопрос о создании русскоязычного теоретического базиса, который может быть в дальнейшем применен на практике.

Итак, поиск видеоигры для проведения практической части исследования и создания теоретических и практических рекомендаций по переводу программного обеспечения на русский язык должен был остановиться на продукте из Азиатского региона. Этой видеоигрой была Sekiro: Shadows Die Twice, примеры из которой уже встречались в предыдущей главе в разделе анализа локализации архаичной лексики. Именно архаичная лексика и переводческие особенности локализации Sekiro: Shadows Die Twice и представлялись самой наглядной иллюстрацией всех обозначенных в первых двух главах нюансов локализации программного обеспечения. В текстовых материалах Sekiro: Shadows Die Twice помимо архаичной лексики можно было встретить множество и других интересных с научной точки зрения моментов и неординарных переводческих подходов и решений. Однако с введением санкций доступ к этому продукту фактически пропал: физических копий Sekiro: Shadows Die Twice для консоли Sony Playstation 4 не осталось в свободной продаже, либо продавались диски без русскоязычной локализации с рук на различных сервисах по выставлению объявлений. Поэтому от использования материалов Sekiro: Shadows Die Twice в качестве эмпирических данных пришлось отказаться, потеряв тем самым множество показательных примеров.

После утери непосредственного эмпирического материала возникла необходимость в поиске другой подходящей видеоигры, имеющей русскоязычную локализацию. В то же время вопрос о полном отказе от использования материалов видеоигр как эмпирического материала для исследований локализации не ставился. На начало 2023 года проблему с поставками видеоигр и самих консолей на полки отечественных магазинов частично удалось решить за счёт механизма параллельного импорта. Тем не менее многие игры стали поступать на рынок без русскоязычной локализации вообще, потому что эти «коробочные версии» не предназначались для российского рынка. Российский консольный гейминг (а именно консольные версии видеоигр необходимы для анализа, из-за

априорного наличия в них русского языка) больше всего пострадал от санкций, лишившись как доступа к площадкам цифровой дистрибуции, так и физических копий.

Действующий с 29 марта 2022 года механизм параллельного импорта слегка изменил общую удручающую картину в игровой индустрии в целом и на российском рынке в частности. На прилавках магазинов стали появляться сами консоли всех известных мировых брендов, Microsoft, Sony, Nintendo и даже Steam Deck. При этом ценник на эти консоли оставался сравнительно низким, как минимум ниже допандемийных цен 2020/21 годов. Спустя некоторое время представители этих компаний стали выпускать новости о том, что завезенные параллельным импортом консоли не будут обслуживаться по гарантии. Таким образом, при поломке консоли пользователю требовалось самостоятельно платить за ремонт, который в условиях санкций и затрудненной логистики поставки запчастей мог, во-первых, затянуться до полугода и более, во-вторых, по стоимости был равносителен покупке новой консоли. Иными словами, при работе с консолями существовал серьёзный риск «одноразовости» игрового устройства. Тем не менее рынок развлечений устроен таким образом, что за цену консоли просто невозможно приобрести стоящий настольный ПК (т.е. прямого конкурента консолей), обладающий такими же показателями производительности. Технологическая сущность этого явления заключается в том, что консоль даёт преференции игры на максимальной графике, которая очень важна для анализа субтитров и локализации визуального окружения (если таковая имеется), без «замыливания» картинки низкого разрешения за счёт более простой архитектуры устройства. Игровая консоль, в отличие от ПК, устройство не универсальное. Безусловно, предпринимались попытки превратить консоли в подобие медиацентра для телевизора, способного выходить в интернет и проигрывать музыкальные композиции, видеоролики и кино, однако удобство этих сервисов при управлении с геймпада оставляло желать лучшего. Поэтому основной функцией любой консоли остаётся игра в

видеоигры. Но в этом же заключается существенный недостаток консолей, крайне важный с точки зрения функционирования консоли в подсанкционных условиях. На консолях невозможно установить постороннее программное обеспечение для доступа к заблокированным сервисам цифровой дистрибуции и VPN-сервисы, поэтому основным носителем игр для консолей становятся физические диски.

Отвлечемся, однако, от перечисления особенностей проведения исследования локализации видеоигр, имеющих крайне опосредованное отношение к лингвистике и переводоведению, и сформируем требования к подходящему для анализа игровому программному продукту. Итак, одно из требований к видеоигре было сформировано еще на этапе подготовки к исследованию – консольная видеоигра на русском языке и анализ локализации с иностранного языка на русский. Но в этом требовании произошли изменения ввиду появления на рынке множества игр без русскоязычной локализации, поэтому финальный вид этого требования был следующим:

Требование 1: Консольная видеоигра с априорным наличием русского языка.

Это требование на первый взгляд кажется невыполнимым, так как в настоящее время существует не так много игр, которые могут содержать русскоязычную локализацию «из коробки». На самом же деле количество таких игр относительно велико, единственным ограничением их использования была дата их выхода. И здесь же сразу формируется второе требование:

Требование 2: Дата выхода видеоигры не должна отстоять от даты исследования более чем на 2 года.

К этому требованию пришлось прийти потому, что необходимо отобразить эволюцию процесса создания русскоязычных локализаций в динамике. Эта динамика прослеживается даже на коротких временных отрезках, не говоря уже о расширении временного промежутка до

десятилетия и более. Показательным примером здесь станет уже знакомая «потраченная локализация» Grand Theft Auto: San Andreas в сравнении, например, с выпущенной и локализованной на русский язык в 2017 году видеоигрой Horizon Zero Dawn. На фоне первых двух труднореализуемым выглядит и третье требование:

Требование 3: Игра должна быть доступна в свободной продаже у официальных ритейлеров или через интернет.

Тем не менее его необходимость при выполнении исследования не может быть упущена из виду. Представим ситуацию, что кто-то пожелает провести собственное исследование материалов видеоигры и составить свою теоретическую картину локализации. В таком случае доступность видеоигры в свободной продаже играет важную роль. Если игру невозможно купить без использования сторонних приложений и длительной сложной настройки интернет-соединения для работы с заблокированными сервисами цифровой дистрибуции, то вся ценность исследования, как теоретическая, так и практическая сводится к нулю ввиду невозможности проверки его результатов силами сторонних исследователей. То есть продажа необходимого продукта должна быть организована таким образом, что любой интересующийся этой игрой человек может прийти в физический магазин (М.Видео, Позитроника, Технопарк и др.) или перейти на интернет-площадки OZON или Wildberries и приобрести видеоигру без каких-либо ограничений. В условиях экономических санкций это требование крайне сложно выполнить, но для этого и вводился механизм параллельного импорта.

Сформировав список из трёх основных требований к источнику эмпирического материала, можно переходить непосредственно к отбору «кандидатур». Поиск самих видеоигр согласно списку требований проводился в смешанном порядке, т.е. сначала принималось во внимание требование о наличии видеоигры в свободной продаже, затем проверялось

наличие русскоязычной «коробочной» локализации и в конце сверялась дата выхода видеоигры. Представим алгоритм поиска необходимой видеоигры с помощью простейшей блок-схемы:

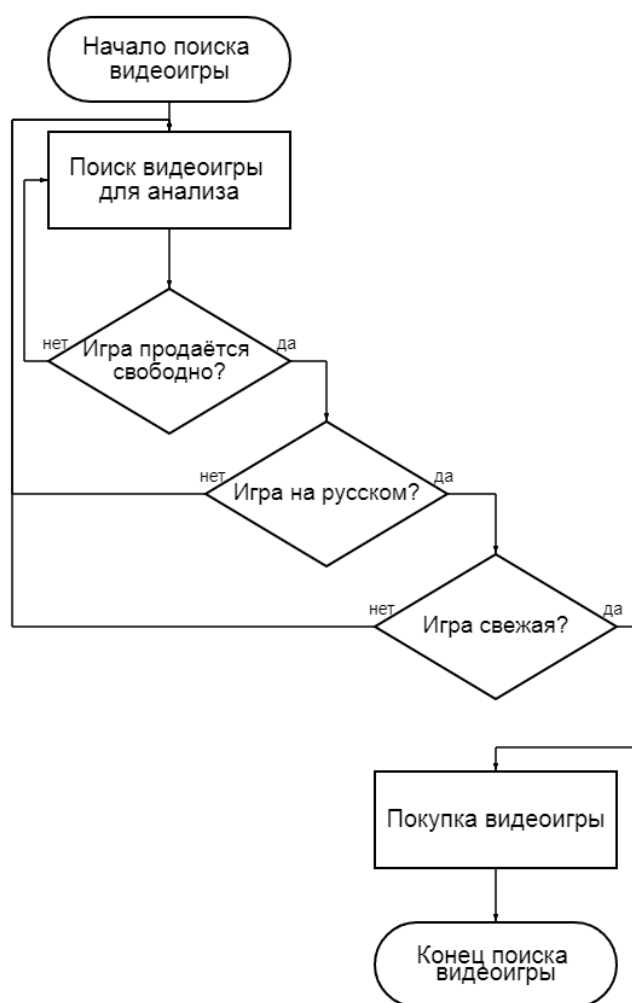


Рис. 9. Блок-схема алгоритма поиска эмпирического материала

Данный алгоритм помог сузить круг поиска до единственного игрового продукта, который и стал основным источником эмпирических данных для проведения данного исследования. Этим продуктом стала видеоигра Atomic Heart от разработчика Mundfish. Видеоигра уже неоднократно упоминалась в данном исследовании, однако, лишь в качестве примера использования некоторых экстралингвистических аллюзий на популярную культуру. Более подробная характеристика этой видеоигры последует далее.

3.2. Видеоигра Atomic Heart. Общая информация о продукте и его краткая история

С учетом немногочисленных, но крайне труднореализуемых требований была найдена видеоигра, которая должна лечь в основу исследования особенностей локализации конкретного программного продукта. Не будет ошибкой сказать, что в тяжелый момент принятия решения о переформатировании практической части исследования под другой продукт не исследование нашло свою игру, а игра нашла исследование. Тем не менее формат проведения исследования всё же пришлось изменить. Если ранее предполагалось найти некую видеоигру из Азии и проанализировать процесс ее локализации на русский язык, то в случае с игрой Atomic Heart правильнее проводить исследование в обратную сторону, т.е. анализировать локализацию с русского языка на иностранные. Во-первых, это добавляет научной новизны всей работе, во-вторых, можно проанализировать действие европейской стандартизации и теории на процесс локализации видеоигры.

Итак, видеоигра Atomic Heart от российского разработчика Mundfish вышла в свободную продажу на рынок видеоигр 21 февраля 2023 года. Релиз состоялся на всех актуальных игровых платформах, кроме Nintendo Switch. Atomic Heart признанный игровым сообществом «долгострой», медленная разработка которого началась еще в 2018 году [Atomic Heart Has the Coolest Trailer of the Year, But What Actually Is It? – IGN. Режим доступа: <https://www.ign.com/articles/2018/05/24/atomic-heart-has-the-coolest-trailer-of-the-year-but-what-actually-is-it>]. В том же году на свет появился и трейлер видеоигры, привлечший к себе внимание множества игроков и критиков по всему миру. Некоторые критики даже называли трейлер Atomic Heart «лучшим трейлером года». Сама студия Mundfish длительное время искала финансирование для своего детища, а также опытных программистов и гейм-дизайнеров. По состоянию на 2019-й год в студии числилось около 30

сотрудников [См.: Леонов, 2019]. Студия Mundfish, по сути, была основана на личные деньги ее создателей, естественно, для разработки столь крупного проекта средств не хватало, поэтому требовался поиск инвесторов. Их удалось найти к началу 2021 года.

Основными инвесторами выступили: американская корпорация-поставщик графических процессоров и разработчик программного обеспечения для них Nvidia Corp.; китайский инвестиционный холдинг Tencent Holdings Limited и российская (ныне венгерская) компания Gaijin Entertainment. Привлекались и частные инвестиции [Студия-разработчик Atomic Heart привлекла инвестиции от Tencent, Gaijin и GEM Capital на развитие франшизы. Режим доступа: <https://3dnews.ru/1031215/studiyarazrabotchik-atomic-heart-privlekla-investitsii-ot-tencent-gaijin-i-gem-capital-na-razvitie-franshizi>]. Процесс разработки Atomic Heart был покрыт множеством слухов, среди которых: массовые увольнения сотрудников, некомпетентное руководство и другие [См.: Воробьев, 2023]. Разработка концепта игрового мира и персонажей заняла целых семь лет, а вдохновлялись разработчики не только существующими проектами в жанре ретрофутуризма, вроде Fallout и Bioshock, но и обычными воспоминаниями о советском детстве.

Духом советского прошлого и представлениями современных людей об альтернативной истории развития СССР пропитан весь игровой мир и процесс Atomic Heart. Как отмечалось ранее в параграфе с аллюзиями, звуковое наполнение видеоигры строится как на западной музыке, так и на современных аранжировках шлягеров советской эстрады 70–80-х годов.

Таким образом, видеоигра Atomic Heart представляет собой шутер от 1-го лица в сеттинге ретрофутуризма в духе советского быта середины 60-х годов XX века. Сюжет в игре раскрывается не плавно, а скачками. То есть игрок продвигается по сюжету с определенной скоростью прохождения, а «порции» сюжетных диалогов во время прохождения присутствуют неравномерно. Это явление спровоцировало не самые лестные оценки у

критиков и обычных игроков, но в целом прохождению игры это не мешало. Однако нагромождение субтитров и закадровых голосов персонажей в момент активных действий на экране явно не способствует усвоению и пониманию сюжета.

Что касается геймплейной составляющей Atomic Heart, то ее можно назвать «классической шутерной». В процессе рассмотрения лингвистических и экстралингвистических особенностей говорилось о том, что игровой процесс в шутерах и симуляторах это главная составляющая видеоигры, а все остальное вторично. Это выражение справедливо для Atomic Heart в лучшем случае только на треть. Как говорилось ранее, разработка концепции видеоигры заняла более семи лет, и до самого конца разработки было неясно, в каком же именно из жанров выйдет в релиз Atomic Heart. Поэтому ранее обозначенное утверждение, что чаще всего сюжет видеоигры встраивается в механики игрового процесса, в случае Atomic Heart неуместно. Говоря о тех продуктах, что послужили источником вдохновения для видеоигры Atomic Heart, то здесь тоже не все однозначно. С одной стороны – это серия Fallout, представляющая собой продукты в жанре RPG с шутерной составляющей и детально проработанным сюжетом и окружением в сеттинге ретрофутуризма. С другой же стороны – это серия Bioshock, состоящая из видеоигр с большим шутерным уклоном (это не относится к видеоигре Bioshock Infinite, которая, по слухам, послужила основным примером для Atomic Heart). Принимая во внимание жанровую и сюжетную архитектуру Atomic Heart и продуктов-предшественников, нельзя однозначно заявить, к какому же жанру относится эта видеоигра. Очевиден тем не менее тот факт, что разработчики из Mundfish смогли добавить в своё детище лучшие стороны упомянутых выше продуктов: от Fallout в Atomic Heart мы находим проработанный сюжет и сеттинг ретрофутуризма и альтернативной истории. От Bioshock достаётся проработанная шутерная составляющая, заключенная в дополнительных способностях персонажа помимо непосредственной стрельбы из основного оружия. Роль этих

дополнительных способностей в Atomic Heart играет встроенный в перчатку на левой руке Майора Нечаева, нейроинтерфейс «Мысль», способный получать дистанционный контроль над роботами. Если речь зашла о протагонисте видеоигры Atomic Heart, то надо ознакомиться с ним поближе.

Итак, под контролем игрока находится персонаж с кодовым именем П-3, он же майор Сергей Нечаев и он же главный протагонист Atomic Heart. Нечаеву поручается установка нейросети «Коллектив 2.0» на секретном правительственном заводе под названием «Предприятие 3826». Однако установка нейросети идёт не по плану, и роботы, которые производятся на этом предприятии, начинают нападать на людей, в том числе и самого Нечаева. Агрессивное поведение роботов вызвано саботажем в предыдущей версии нейросети, приведшем к нестабильности нейронных интерфейсов роботов. Сергей Нечаев должен найти ответственного за саботаж и арестовать его. Так в общих чертах выглядит завязка сюжета Atomic Heart. Постепенно продвигаясь по игровому процессу, Нечаев (а вместе с ним и игрок) будет узнавать всё новые и новые подробности и интриги, окружавшие Предприятие 3826.

Разработчики на ранних стадиях создания Atomic Heart утверждали, что видеоигра будет обладать открытым миром и возможностью свободного перемещения по нему. На деле же оказалось, что открытый мир Atomic Heart «не такой открытый и обширный», а в игровой процесс в значительной степени подчиняется «законам линейности» шутерных игр. В то же время по улицам вымышленного мира Atomic Heart можно покататься на красном Москвиче-408. К слову, все автомобили в игре – это красные Москвичи-408, что само по себе аллюзия на один самых вождённых простыми советскими гражданами автомобилей. Дороги, так или иначе, часто завалены мусором и остовами сгоревших машин, большую скорость развить не получится, да и не так много направлений и мест, куда можно на этом самом Москвиче приехать. В этой особенности и заключаются «линейность» и «псевдооткрытый мир». Но даже эта особенность никак не влияет на

положительное впечатление от первого знакомства с Atomic Heart, слагаемыми которого является целый список факторов, например, постоянное удивление от степени проработанности утопического мира советского будущего.

Ознакомившись с некоторыми исходными данными Atomic Heart, необходимыми для предпереводческого анализа, можно переходить к непосредственному анализу локализации этого продукта. Первый этап анализа – составление так называемой информационной карты видеоигры. Информационная карта содержит в себе все основные данные о локализуемом продукте и даёт исчерпывающую информацию о том, что за продукт предстоит локализовывать. Пункты в информационной карте располагаются по убыванию значимости, т.е. самый первый пункт – это основной параметр, от которого должен отталкиваться локализатор. В случае данного исследования основным параметром является географический регион. Как показали предыдущие части исследования, знание о структуре географического региона разработки даёт едва ли не половину всех особенностей локализации, с которыми в дальнейшем придётся встретиться в работе над продуктом. Далее располагается параметр платформы, отвечающий за упоминание всех платформ, на которых выходит видеоигра, и влияющий на языковое наполнение. Чуть ниже по значимости следуют еще два параметра – жанр и сеттинг видеоигры, определяющие прежде всего стилистические особенности локализации. Следующий параметр – возрастной рейтинг видеоигры, который также оказывает влияние на стилевую и лексическую составляющие видеоигры, и чем этот показатель ниже, тем меньшее количество сниженных и обценных единиц лексического

уровня языка разрешено к появлению в локализованной версии.



Географический регион:

Европа

Платформы выпуска:

PC(Windows), PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S

Жанр:

First-person Shooter (Шутер от первого лица)

Сеттинг:

"Советский ретрофутуризм"

Возрастной рейтинг:

18+

Критика:

Metacritic 75

IGN 8/10

Награды:

Рис. 10. Информационная карточка видеоигры Atomic Heart

За возрастным рейтингом следуют так называемые «параметры признания сообществом», – это данные с различных интернет-сервисов критики продуктов сферы цифровых развлечений, например данные с сайта

Metacritic. После данных сайтов критических изданий располагается показатель наград и номинаций, если таковые имеются. Соберем воедино все необходимые параметры и представим их в виде единого информационного изображения (рис. 10).

Завершив составление информационной карточки видеоигры Atomic Heart, перейдем к непосредственному анализу подвергаемых локализации материалов видеоигры. Начать аналитическую работу предлагается с аудиодорожки Atomic Heart.

3.3. Анализ локализации звуковой дорожки видеоигры Atomic Heart.

Особенности аудионаполнения

Основной фокус исследования аудионаполнения и текстовых материалов (субтитров и кодекса) в дальнейшем нацеливается на изучение примененных локализаторами переводческих трансформаций. Тем не менее, прежде чем переходить к непосредственному исследованию спектра переводческих трансформаций, необходимо рассмотреть их виды.

В переводоведении существует несколько подходов к определению термина «трансформация». В.Н. Комиссаров, например, трактует трансформации в переводоведении как «преобразования, с помощью которых можно осуществить переход от единиц оригинала к единицам перевода в указанном смысле. Они преобразуют как форму, так и значение исходных единиц» [Комиссаров, 2001]. Определение трансформации Л.С. Бархударова схоже с таковым у В.Н. Комиссарова: «те многочисленные и качественно разнообразные преобразования, которые осуществляются для достижения переводческой эквивалентности (адекватности) перевода вопреки расхождениям в системах двух языков» [Бархударов, 1975]. Кроме того, Л.С. Бархударов предлагает типологию переводческих трансформаций, состоящую из перестановок, замен, добавлений и опущений. Я.И. Рецкер в то же время приводит собственную классификацию переводческих трансформаций. В ней выделяются два основных вида трансформаций – это

лексические и грамматические. К лексическим трансформациям относятся: дифференциация и конкретизация значений, генерализация значений, смысловое развитие, антонимический перевод, целостное преобразование. К грамматическим трансформациям относятся полные и частичные трансформации [Рецкер, 1974]. На базе этих данных и классификаций переводческих трансформаций будет строиться дальнейшее исследование текстовых материалов видеоигры Atomic Heart.

Для исследования звуковой дорожки Atomic Heart можно воспользоваться встроенной функцией самой игры. Учитывая, что исследуется производная от русской английская версия (так как изначально сценарий, концепт и идея видеоигры разработаны на русском языке), в настройках видеоигры выставляется английская звуковая дорожка. Субтитры при этом остаются на русском языке. Благодаря такой настройке видеоигры можно проанализировать точность передачи смыслов, стилевую составляющую, проще говоря – форму и содержание текста. Тем не менее существуют некоторые входные данные для исследования, игнорировать которые неправильно.

Суть этих данных состоит в том, что мнения геймеров относительно аудиодорожки разделились. С одной стороны, играть в русскую игру с русской же озвучкой правильнее, хотя бы потому, что она лучше передаёт реалии и колорит воссозданного художниками и сценаристами утопического советского будущего. С другой же стороны, игроки считают английскую озвучку более подходящей, аргументируя это тем, что игра хоть и разрабатывалась в России, но основной своей аудиторией считала именно западных игроков. То есть продукт изначально подразумевался как экспортный, и в аудиодорожки на иностранных языках было инвестировано банально больше средств, поэтому и играть следует с иностранным озвучиванием. Основной претензией игроков считается мискаст актрисы озвучивания для одного из ключевых персонажей – Бабы Зиной, которая является одним из сотрудников Предприятия 3826 и по совместительству

тещей главного героя. Игроки отмечают «театрализацию» голоса Бабы Зины и переигрывания актрисы озвучивания. Кроме того, объектом недовольства стал и слишком молодой голос актрисы [Стоит ли выбирать русскую озвучку в Атомике? – Вопросы на DTF. Режим доступа: <https://dtf.ru/ask/1651937-stoit-li-vybirat-russkuyu-ozvuchku-v-atomike>].

Не обошли стороной игроки и немецкую аудиодорожку Atomic Heart. Некоторые считают ее даже более подходящей по касту актёров, чем любые другие. Пользователи, тем не менее, по достоинству оценили не только квалифицированный каст, но и тональность голоса актёров и актрис, передающих определенную томную и загадочную атмосферу прохождению игры.

Первым явлением, за которое невольно цепляется слух при игре в Atomic Heart с английской озвучкой, – это отсутствие прямых эквивалентов для русской обценной и сниженной лексики. По мере продвижения по игровому процессу игрок ближе знакомится с протагонистом игры Сергеем Нечаевым. Оказывается, что майор не стесняется «крепких выражений», т.е. того, что в классификации возрастных рейтингов ESRB называется «strong language» и маркируется литерой «Т», «М» и «А» [ESRB Ratings Guides, Categories, Content Descriptors. Режим доступа: <https://www.esrb.org/ratings-guide/>]. Когда в субтитрах появляются знакомые обценные слова, превращённые английскими локализаторами в набор однотипных, крайне часто повторяющихся ругательств, то наступает утомление, но не от того, что однотипность английских обценных выражений мешает понимать сюжет, а потому, что отсутствует переводческая креативность. Хотя майор Нечаев употребляет в своей речи один и тот же набор ругательств (за редким исключением во время битв с боссами уровней), перестановка лексем во фразе и применение формообразующих суффиксов скрашивают однообразие. Английская аудиодорожка выглядит гораздо более «сглаженной». Игрок, ожидающий некоторую креативную передачу на английском языке длинной тирады из нескольких русских обценных слов и слышащий в очередной раз

лаконичное «shit» или «for fuck's sake», просто утомляется от однообразия. Не хватает той самой игровой условности, связанной с обценной лексикой американских гетто-районов из GTA: San Andreas, где «братки» изъяснялись в гораздо более креативной манере.

Рассмотрим некоторые реплики подробнее. Даже до начала непосредственного игрового процесса, т.е. в титульной сцене игры, где игрока знакомят с самим персонажем и механиками управления, уже можно найти множество интересных, нестандартных, спорных и откровенно непонятных переводческих решений. Игровое пространство титульной сцены располагается в вымышленном городе «Челомей», который является оммажем на все закрытые советские городки для ученых, например, Железногорска или Курчатова. Тем не менее он все же не лишен столичной пышности, проявляющейся в широких проспектах и местном эквиваленте «сталинских высоток». Рассмотрение реплик людей и роботов на улицах этого города значительно упрощается благодаря встроенным субтитрам, покрывающим абсолютно все источники текста информации: речь, плакаты, вывески, информационные сообщения из динамиков и др.

Итак, игра встречает игрока видами канала, по которому медленно проходят управляемые в автоматическом режиме лодки весьма ажурной конструкции. В такой лодке сидит сам майор Нечаев и ждет её прибытия к указанному месту. Проходя мимо людей на берегу, можно услышать (и прочитать в субтитрах) реплики неигровых персонажей, так называемых NPC (Non-playable characters). К одной из таких реплик для начала и обратимся:

Woman: “<...> What's the hell with your Vovas? <...>”

Субтитры на русском языке:

Женщина: «<...> Что случилось с твоими машинами? <...>»

Для начала определим, кто такие «Vovas», и что же с ними не так. BOB-A6 или «Лаборант», он же «Вова» или «Вовчик» – это наиболее совершенная модификация робота-помощника, выпускаемого на Предприятии 3826 [Лаборант (BOB-A6) | Atomic Heart Вики | Fandom. Режим

доступа: [https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/Лаборант_\(BOB-A6\)](https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/Лаборант_(BOB-A6))].

«Вовчиков» можно встретить на улицах Челомея практически везде, они выполняют самые разные виды деятельности, от подметания листьев до исполнения роли диск-жокея, играющего ремиксы на «Комарово» Игоря Складра, стоя за синтезатором [См.: Гудошников, 2023]. В рассматриваемой ситуации владелец этих роботов никак не мог заставить их работать одновременно. Они то разбегались, то отказывались работать вообще. Это увидела проходившая мимо женщина, внешне очень похожая на Бабу Зину, и задала обозначенный выше вопрос. Касательно лингвистической стороны этого сравнения, то можно сделать вывод об использовании приёма конкретизации. Вопрос в русской версии построен таким образом, что не указывает именно на «Вовчиков», как это делается в английской аудиодорожке. Не сразу понятна суть применения именно этой переводческой трансформации. Во-первых, с точки зрения синхронизации губ персонажа с аудиодорожкой (липсинк) уместнее было применить калькирование (Трудности перевода. Horizon Zero Dawn. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JQ6xqxXRNWQ>). То есть использовать не конкретизацию «Vovas», а гипероним «machines». В то же время женщина, задающая вопрос, стоит к протагонисту спиной, поэтому как двигаются ее губы и двигаются ли они вообще, игрок не увидит. Во-вторых, прием конкретизации вызывает вопросы и в том смысле, что игрок, находящийся в титульной сцене, еще не знаком с индексами всех роботов Предприятия 3826, а роботов-помощников сразу называют по имени, т.е. по индексу. В данном случае может возникнуть недопонимание, а на какой объект направляется вопрос, кто такие эти «Vovas». И только после непосредственного знакомства с самими Вовчиками дальше по сюжету игрок поймет суть этого обращения. Итог анализа таков, что предпочтительным переводческим решением в данном случае было бы калькирование русской реплики, без использования конкретизации, ввиду того что обращение к роботам по индексу может ввести игрока в состояние когнитивного диссонанса в

конкретный момент времени. Для локализации подобная практика недопустима.

Но не только обращения и конкретизацией интересна эта конкретная реплика. В этом примере еще и содержится и так называемая «сглаженность сниженной лексики». Причем эта сглаженность направлена в обратную сторону, по сравнению с вводными данными, обозначенными ранее в данном параграфе. Если в упомянутых выше примерах, наполненных однообразными ругательствами и приводящих к утомлению игрока от постоянного ожидания иного переводческого решения, сглаженность сниженной лексики работала напрямую, т.е. сглаживалась русская обценная и сниженная лексика, то в данном примере изначально литературная русская синтагма «что происходит» преобразуется в английскую «what's the hell». Сниженный стиль хорошо слышен и в интонации женщины, задающей вопрос. Тон речи повышен, а настроение говорящей можно классифицировать как раздраженное. На русском языке цитата «*What's the hell with your Vovas?*» могла бы звучать следующим образом: «Какого черта творится с твоими Вовчиками?» (перевод мой. – С.А.). В оригинальном же тексте стиль этой фразы более возвышенный, в сравнении с английским эквивалентом. Почему же в английской версии локализаторы остановились на таком переводческом решении? Возможно, суть этого решения кроется в раздраженном настроении самой женщины. Однако это всего лишь одна из версий. Возможно, для англоговорящего игрока слышать подобные выражения от людей на улицах – это часть ежедневной рутины, поэтому с учетом этого фактора локализаторы хотели воссоздать комфортную обстановку для игрока, перенеся хорошо знакомую конструкцию «what's the hell» в мир Atomic Heart. С другой стороны, сниженная лексика, использованная, в данном случае не вполне коррелирует с образом закрытого города, населенного прежде всего учеными их потомками. Ученым не свойственно употребление сниженной лексики в повседневном общении, так как сниженная лексика не соотносится с образом эрудированного человека с

энциклопедическими знаниями. В любом случае подобное решение вызывает вопросы, главный из которых – это вопрос целесообразности применения сниженного стиля в переводном тексте, с учетом отсутствия этого стиля в исходном тексте.

Оставим, однако, пару говорящих и их непослушных роботов, и перейдем к другим примерам. Следующей темой, которой требуется уделить внимание, становится употребление обращений. Система обращений и подчеркивания уважительного отношения к говорящему отличается от языка к языку. Обращения в русском и английском языках, естественно, тоже отличаются, что и подтверждается на конкретном примере:

Р-3: «Good Morning, Dr. Sechenov! Feeling relaxed. Awaiting orders».

Субтитры на русском языке:

П-3: «Доброе утро, Дмитрий Сергеевич! Отдохнул. Жду указаний».

В данной ситуации майору Нечаеву (П-3) звонит по нейроинтерфейсу профессор Сеченов. Профессор спрашивает, как себя чувствует П-3 и какие у него планы. Интерес в этом примере представляет разница в обращениях в русском и английском языках. Для русского языка более характерно обращение по имени отчеству к человеку, который: старше говорящего по возрасту, старше говорящего по занимаемой должности, не является говорящему знакомым/другом/родственником. Гораздо реже человека называют по фамилии. Часто это может быть воспринято в негативном ключе. По фамилии могут обращаться, например, в общественных местах: школе, спортивной секции, армии, в очереди в кабинет врача и других заведениях. В английском же языке, как показывает данный отрывок, наоборот, обращение по фамилии языковая норма. Кроме самого обращения по фамилии прибавляется еще и должность человека. Для английского языка характерно обращение не только по фамилии, но и применение уважительных частиц – гоноративов [См.: Шафиков, 2012]. Так, обращения вида: *«Good Day, Sir!»* или *«See you soon, Mr. Harding!»* являются общеупотребительной нормой английского языка, а в особенности его

британского диалекта. Справедливо такое речевое поведение и для ученых вообще, и в частности для профессоров и докторов наук. Таким образом, нормированное английское обращение к профессору или доктору наук (при этом совершенно неважно каких, будь то Ph.D. или M.D.) может выглядеть так: «*My dear colleagues, I'am professor Sterling*» <...> или «*Here is Dr. Watkins – a brilliant spaceship technician and simply just a great guy*». Эта коммуникативная ситуация является – противопоставление двух культурных кодов и представляет сложность для локализации, с которой успешно справились переводчики, приняв во внимание существенную разницу в системе обращений.

Коснулись изменения в обращениях и кратких форм русских имен. От переговоров доктора Сеченова и П-3 снова вернемся к праздным беседам «простых советских граждан на улицах Челомея». Чем ближе к контрольной точке сохранения прогресса миссии, тем больше народу встречается на улицах и тем больше диалогов становится слышно. Естественно, пройти мимо некоторых из них нельзя. Внимание привлекает группа молодёжи, которая фотографируется на фоне достопримечательностей города Челомей – огромной статуи Ленина и скульптуры атома. Однако интересна не столько сама группа, сколько расхождения в употреблении кратких форм имени в русском и английском языках. Группа фотографирующихся граждан в составе двух молодых людей и девушки называет друг друга коротко, но в английской аудиодорожке, русские имена слышны в полной форме.

Рассмотрим примеры из аудиодорожки и субтитров:

A guy on the left: «<...> You with Anatoly stand like a Worker and a Kolkhoz Woman <...>»

Субтитры на русском языке:

Парень слева: «<...> Ты с Толиком встань как Рабочий и Колхозница <...>»

Решение переводчика в данном контексте вполне обоснованно, так как игрок, не владеющий русским языком, не может знать о правилах

употребления сокращенных версий имен в незнакомом для него языке. Наиболее очевидная версия преобразования русского короткого имени «Толик» – это калькирование, выраженное транслитерацией, т.е. «Tolik». Но в таком случае иностранному игроку становится не совсем очевидно, а кто такой этот «Tolik»? Кроме того, употребление именного такого решения может быть воспринято и как кличка или прозвище человека. В этом случае полное имя персонажа опять же остаётся тайной для не говорящего на русском языке игрока. Поэтому решение применить полное имя персонажа наиболее логично с обеих сторон. С одной стороны, игроку очевидно, на кого направлено обращение, а с другой – нет недопонимания о полном имени персонажа, пусть и персонажа второго плана. Интересен, однако, в этом примере и перевод на английский язык существительного «колхозница» – »a kolkhoz woman». Локализаторы не стали объединять два слова в одно (как, например, workwoman, или stuntwoman) , конструируя неизвестную для носителей английского языка лексему [Thesaurus.com. Режим доступа: <https://www.thesaurus.com/>]. Неизвестность эта обусловлена тем, что достаточно немногие западные игроки из всей целевой аудитории, во-первых, застали СССР во времена широкого внедрения колхозов, во-вторых, знакомы с советской терминологией и принципами конструирования сложных акронимов, к которым относится лексема «колхоз». В связи с этим вполне логично решение разделить два слова, чтобы не вводить игроков в заблуждение. Кроме того, те, кто проявляют интерес к значению слова «kolkhoz», могут банально ввести его в поисковой строке браузера и узнать всю необходимую информацию по первой же ссылке [Kolkhoz – Wikipedia. Режим доступа: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kolkhoz>]. В случае же конструирования и последующего употребления в тексте лексемы «kolkhozwoman» высок шанс того, что игрок даже при поиске по термину не получит нужной информации. Здесь же укажем и то, что можно ввести в поиск и полностью всю синтагму «kolkhoz woman», тогда поисковая машина выдаст ссылки на скульптуру «Рабочий и Колхозница», находящуюся на

территории ВДНХ в Москве [kolkhoz woman - Поиск в Google. Режим доступа:

[https://www.google.com/search?q=kolkhozwoman&oq=kolkhozwoman&aqs=chrome..69i57j46i13i19i175i199i512.7630j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-](https://www.google.com/search?q=kolkhozwoman&oq=kolkhozwoman&aqs=chrome..69i57j46i13i19i175i199i512.7630j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8&bshm=lbsc)

[8&bshm=lbsc](https://www.google.com/search?q=kolkhozwoman&oq=kolkhozwoman&aqs=chrome..69i57j46i13i19i175i199i512.7630j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8&bshm=lbsc)]. Данный запрос еще более точен и выдаст изображения скульптуры, которую пытались спародировать Толик и его друзья на фотографии.

Тем не менее, это не единственный пример замены краткого имени полным. В той же локации, но чуть поодаль от «фотографирующегося трио» разработчики поместили еще двух второстепенных персонажей – влюблённую парочку, любующуюся гладью водоёма, где в начале миссии перемещался на лодке майор Нечаев. Для наглядности, рассмотрим весь диалог полностью:

Kseniya: "What a warm sunny day... It's almost like the sun is smiling down on us, isn't it?"

Young man: "It's a new dress you're wearing, sweetheart. The sun just loves it"

Kseniya: "Beautiful, isn't it? I was saving it for today."

Young man: "It's beautiful because you're wearing it, Kseniya, you're a doll!"

Kseniya: "Thank you, sweetie! Haha! And the wind is so nice and gentle... I feel like it's caressing my hair... Just like the day we met..."

Young man: "We'll have many more days like this. You'll see."

Субтитры на русском языке:

Ксения: «День сегодня такой солнечный и тёплый, будто небо вместе со всеми улыбается... Правда?»

Молодой человек: «Просто ты сегодня в новом платье вышла, вот погода и радуется».

Ксения: Правда, красивое? Специально для праздника берегла!

Молодой человек: «Да ты у меня всегда красивая, Ксенька. Судьба у тебя такая».

Ксения: «Спасибо! Ха-ха! А еще ветерок приятный такой, будто по волосам гладит... Такой же день, как и в нашу первую встречу».

Молодой человек: «У нас еще много-много таких дней будет. Вот увидишь!»

Данный диалог является значимым эмпирическим материалом в данном исследовании по нескольким критериям: употребление полных имён вместо производных от полного имени, вопрос сохранения формы оригинала. По первому критерию проводить дополнительное исследование не требуется, так как похожий пример уже разобран выше. Для явления применения полной формы имени вместо производной или краткой имеет значение показатель частотности. Этот показатель отвечает за истинность или ложность вынесения суждения о локализаторском подходе к поиску переводческого решения для конкретного случая. Иными словами, если некоторое переводческое решение встретилось единожды, то это решение может считаться нишевым и характерным для единственного контекста. В противном же случае речь идёт уже о системе, т.е. употребление некоторого переводческого решения неоднократно и имеет под собой обоснование. В связи с этим данный диалог может выступать как доказательство этой самой системы применения переводческих решений в контексте форм имён, так и как итератор для счётчика частотности.

Второй критерий – это сохранение формы исходного текста. Этот критерий, в свою очередь, уже требует отдельного исследования, так как разница в форме исходного и английского диалогов существенна. Анализ различий в форме английского и русского текстов предлагается начать с одной из очевидных деталей – наличия в английском тексте существительных, характеризующих влюблённость людей. Этими существительными считаются «sweetheart», «sweetie», «doll». Бегло просматривая оба варианта диалога, ощущается разница в эмоциях,

вызываемых каждым из вариантов. Здесь важно ощущение так называемое «ощущение первого взгляда». Ощущением первого взгляда можно назвать единовременное знакомство с некоторым источником информации, содержание которого хранится в краткосрочной памяти человеческого мозга и быстро оттуда убирается за ненужностью. Именно таким термином характеризуются диалоги второстепенных персонажей, мимо которых игрок проходит, иногда даже не замечая ни их речи, ни даже их присутствия. Руководствуясь ощущением первого взгляда при анализе этого диалога, кажется, что английская версия получилась более милой и нежной, чувствуется внимание локализаторов даже к проработке диалогов второстепенных персонажей. Единственное препятствие к более полному погружению взаимоотношений двух персонажей – это голос молодого человека, разговаривающего с Ксенией. Голос актёра озвучивания слишком взрослый, хотя ребятам на вид не более 20 лет. Возвращаясь непосредственно к существительным «sweetheart», «doll» и «sweetie», то можно обнаружить, что ни одного сколь угодно похожего слова в русской версии диалога нет. Кроме того, в русской версии даже чувствуется отстраненность молодого человека от высказываний его спутницы, а некоторые фразы звучат как отговорки. Например, фраза: «Да ты у меня всегда красивая, Ксенька <...>» может быть трактована и в негативном свете, будто Ксения часто изводит своего молодого человека вопросом: «А я красивая?», а единственный вариант ответа на этот вопрос, который не обидит девушку, озвучен в диалоге. В этом случае подход с добавлением «милых» существительных в диалог двух влюблённых в английской версии выглядит так, что создаётся впечатление, будто оригиналом выступал английский вариант, а не русский. Более сдержанная демонстрация эмоций характерна для людей той эпохи. Тем не менее это не значит, что советские граждане не могли употреблять в речи существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами вроде «куколка» (аналог doll) или «конфеточка» (аналог sweetie).

Еще один, чуть менее очевидный пример расхождений в форме диалогов встречается в самой первой реплике Ксении. Выражение «the sun is smiling down on us» в русской версии звучит как: «будто небо улыбается вместе со всеми». Вторая часть этого примера следует далее, при разговоре о платье Ксении: «the sun just loves it» и русская версия: «вот погода и радуется». Первая мысль, которая приходит на ум, – «локализаторы снова используют конкретизацию». Однако это утверждение окажется верным лишь отчасти. Следующая за ней мысль заключается в том, что в русской версии сценаристы будто бы избегают слова «солнце». Суть в том, что в английском языке фигура речи «the sun is smiling at <...>» является устойчивым выражением, подходящим под смысл этого диалога как нельзя кстати [*What figure of speech is 'the sun smiled on us today'?* Режим доступа: <https://www.quora.com/What-figure-of-speech-is-the-sun-smiled-on-us-today>].

Русскоязычное олицетворение «небо улыбается» представляет интерес тем, что практически нигде не встречается, о чем свидетельствует Национальный Корпус Русского Языка (НКРЯ) [Национальный корпус русского языка: поиск. Режим доступа: <https://ruscorpora.ru/>]. Единственное включение этого словосочетания в корпусе – произведение В.В. Брусянина «Уличный папа», но и в этом случае слова «небо» и «улыбается» не части единого словосочетания, а разделены в потоке повествования. Схожая ситуация и с другим олицетворением «погода радуется», для этого словосочетания НКРЯ вообще не выдаёт включений в различных видах поиска, будь то поиск точных форм или лексико-грамматический поиск. В таком случае возникают следующие вопросы:

- Как образовались оба русскоязычных олицетворения?
- Почему не использовалась лексема «солнце» вместо лексем «небо» и «погода»?

Второй вопрос вытекает из первого после очередного уточнения поиска в НКРЯ. Так, для выражения «солнце улыбается» найдено одно включение

по поиску точных форм – это произведение В.П. Правдухина «Годы, тропы, ружьё», а для выражения «солнце радуется» найдено два включения, но только одно из них удовлетворяет поиску точных форм [Национальный корпус русского языка: поиск. Режим доступа: <https://ruscorpora.ru/>]. Ответы на эти вопросы найти на данный момент весьма трудно, так как непонятно, чем руководствовались сценаристы при создании подобных лексем. Существует лишь совсем нежизнеспособная версия ответа, заключающаяся в опасениях сценаристов в том, что англоязычная версия видеоигры будет выглядеть как калька с русского языка, лишенная собственной идентичности. И возможно, учитывая эти опасения, было решено отказаться от создания заведомо схожих с таковыми в английском языке лексических конструкций, обладающих прямыми эквивалентами и способных стать почвой для калькирования. Однако в таком случае нарушается принцип интернационализации программного продукта, суть которого заключается в обратном процессе, т.е. в заготовке фундамента для последующей локализации. Принимая во внимание процесс интернационализации, исходный текст должен содержать более частотные выражения, для которых проще найти эквиваленты в иностранном языке, не прибегая к калькированию. В таком случае замена в исходном тексте слов «погода» и «небо» на «солнце» не изменила бы ситуации, так как в случае замены количество включений увеличилось бы всего лишь на единицу, что недостаточно для удовлетворения критерия частотности.

В этих же строчках диалога кроется и еще один источник неопределенности, вызванный расхождениями в форме. В русской версии Ксения говорит, что «небо улыбается вместе со всеми», в английской версии это звучит как: «*sun is smiling down on us*». Неопределенность скрывается в местоимении «us», направленность которого до конца не ясна. С одной стороны, при таком переводе может показаться, что в английской версии присутствует сужение адресата этой «небесной улыбки» до двух человек – самой Ксении и ее молодого человека, из-за чего получается противоречие с

оригинальным текстом. С другой стороны, местоимение «us» может быть трактовано как маркер единения с советским народом, т.е. «us» – это не мы двое (Ксения и ее молодой человек), а мы – народ, который вышел на улицу в день праздника, и солнце улыбается всем этим людям на улицах. В этом случае текст обретает излишний пафос, характерный больше для выступлений партийных деятелей с трибун, а не влюбленной пары в солнечный день, однако противоречий с оригиналом не происходит. Тем не менее если локализаторы желали бы подчеркнуть, что речь идет именно о паре, то воспользовались бы другой словесной конструкцией, например: «<...> *sun is smiling down on me and you* <...>».

Заключительный пример из данного диалога, связанный с различиями в форме подачи информации и неопределенностью, располагается ближе к окончанию беседы двух влюбленных. Этот пример связывается со следующей репликой: «<...> *Специально для праздника берегла!* <...>», которая в англоязычном варианте имеет вид: «<...> *I was saving it for today.* <...>». Из-за использования в английской версии слова «today» образуется неопределенность, связанная, как и в предыдущем примере, с адресацией. То есть игроку может быть непонятно, а к чему это «today» относится, чем может быть интересен или знаменателен сегодняшний день для Ксении и ее спутника. В оригинале Ксения говорит, что берегла платье для праздника, какого именно на момент прохождения титульной сцены еще неясно, так как игрок еще не видел демонстрации роботов на улицах и не слышал пламенных речей с трибун. Таким образом, в данном примере имеется многослойная неопределенность, берущая начало еще из оригинальной версии. Проще говоря, о чем идет речь, непонятно даже в русской локализации, а английская версия только усиливает неопределенность. Возвращаясь к вопросу целесообразности применения лексики «today», необходимо проанализировать большую часть поверхностных смыслов. Почему имеют большое значение именно поверхностные смыслы? Важность поверхностных смыслов обусловлена прежде всего тем, что игрок пришел в игру не слушать

диалоги второстепенных персонажей и тем более не заниматься их глубинным анализом, а пришел продвигаться по игровому процессу и вникать в сюжет, подготовленный для него сценаристами. Как уже говорилось ранее, многие игроки эту парочку, сидящую поодаль от основного пути следования протагониста по локации, могут даже не заметить, не говоря уже о детальном прослушивании их реплик, пусть и настолько проработанных. Поэтому в лучшем случае игрок ознакомится только с одним смыслом из диалога второстепенных персонажей. И здесь употребленное локализаторами слово «today» порождает несколько смыслов. Во-первых, под этой лексемой может скрываться обычное совпадение; например, Ксения берегла это платье потому, что хотела прогуляться в нем именно в теплую солнечную погоду, а до сего дня шли дожди. Во-вторых, сегодня Ксения встречается со своим молодым человеком, и это событие делает день знаменательным для отдельно взятых людей. В-третьих, сегодняшний день знаменателен для всех людей на улицах, о чем могут свидетельствовать связки воздушных шаров на столбах, которые игрок может увидеть с той точки, где сидят Ксения и ее спутник. Таким образом, совершенно четкое описание знаменательного дня, т.е. «праздник» (пусть и неясно какой, эта неопределенность далее снимается) в русской версии, в английской версии дробится на несколько независимых смыслов, усугубляющих неопределенность. Чтобы игрок понял, какой из смыслов оказывается верным, ему надо пройти дальше по локации и ознакомиться с миром Atomic Heart подробнее. Тем не менее вопрос о целесообразности применения лексемы «today» не снимается, и требуется изучение других вариантов перевода. Одним из таких может стать замена слова «today» на «holiday», отмечающая большую часть поверхностных смыслов и оставляющая лишь схожую с русской версией грань неопределенности, заключающуюся в непонимании того, собственно, какой праздник отмечается в данный момент времени.

Заканчивая разбор всех переводческих решений в данном конкретном эпизоде, обратимся к заключительному примеру различия в форме между

русской и английской версиями. Источником этих различий служат языковые нормы, сформированные несколькими поколениями носителей языка. Коммуникативная ситуация заключается в следующем: форма фразы, сообщающего о начале съемки робота-фотографа, в русской и английской версии видеоигры очень сильно отличается:

Tereshkova: "Say Cheeeeeese!"

Субтитры на русском языке:

Терешкова: «Начинаю съёмку!»

Традиция говорить слово «Cheese» перед фотосъемкой и вообще улыбаться на фотографиях берет своё начало в первой трети XX века. По некоторым источникам, эта традиция зародилась в США благодаря улучшению средств гигиены полости рта и самой эволюции фотоаппаратов [Ревунова, 2021]. Говоря кратко, люди перестали стесняться показывать свои эмоции и улыбки из белоснежных зубов на камеру, а необходимость в длительном ожидании подготовки фотоаппарата к съёмке отпала. Кроме того, произнесение слова «Cheese» влияет на определенные группы мышц, позволяя сделать так называемую «натянутую улыбку». В момент произнесения слова мимика мышц рта выражает эмоцию улыбки, но глаза либо не выражают никаких эмоций, либо выражают растерянность или даже раздражение. Так сформировалась достаточно длительная культурная традиция, характерная для носителей английского языка, определившая затем и соответствующую языковую норму.

Подводя черту под исследованием переводческих решений, использованных в титульной сцене Atomic Heart, обратимся к некоторым интересным решениям, связанным с переводом неперевоаемой игры слов. Продвигаясь к концу титульной сцены, игрок обнаруживает большую группу людей, стоящих полукругом и наблюдающих за тем, как один из ученых танцует с роботом народный кавказский танец. Интересен тем не менее не сам танец, а что говорят собравшиеся вокруг люди. По сути, все

представляющие интерес реплики, говорит один человек. Рассмотрим их подробнее.

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

Субтитры на русском языке:

Человек из толпы: Джигит!

Как следует из примера и описанной выше коммуникативной ситуации, танец, исполняемый роботом и ученым кавказский, поэтому фраза в русской версии видеоигры следует за общей тенденцией кавказской терминологии (далее это будет подтверждено еще раз). Согласно словарю Ожегова, джигитами называли искусных наездников на Кавказе или в казачестве [Толковый словарь Ожегова онлайн. Режим доступа: <https://slovarozhegova.ru/>]. В английской же версии игрок имеет дело с устойчивым выражением «the real deal», которое имеет положительное значение, но о какой-либо искусности в данном контексте речь не идет. На русский язык это выражение можно перевести как «то, что надо». Словарь Urban Dictionary трактует «the real deal» как «то, что вы получаете, превосходно со всех сторон» (перевод мой. – С.А.) [Urban Dictionary. Режим доступа: <https://www.urbandictionary.com/>]. Нельзя, однако, сказать, что оба варианта не имеют права на существование, так как их можно применить для данной ситуации. Они лишь маркер культурных различий. Возможно, если бы локализаторы имели представление о таком термине, как «джигит», они бы, безусловно, тоже им воспользовались, поскольку кавказские танцы популярны далеко за пределами самого Кавказа и республик бывшего СССР.

Без отрыва от кавказской тематики и отсылок на популярную культуру обратимся к еще одной реплике, принадлежащей тому же самому гражданину:

Man in the crowd: Hammajaba Kitipampa!

Субтитры на русском языке:

Человек из толпы: Бамбарбия Киргуду!

Многим, даже далёким от игр людям, безусловно, знакома легендарная фраза героя Юрия Никулина из фильма «Кавказская пленница». Но наверняка мало кто мог себе представить, что эту фразу можно локализовать на другом языке. Как показывает данный пример – можно. Попробуем проанализировать, чем же руководствовались локализаторы. Оригинальная фраза «*Бамбарбия Киргуду!*» используется в фильме как пародия на иностранный язык, о чем свидетельствуют некоторые источники [бамбарбия киргуду. Викисловарь. Режим доступа: https://ru.wiktionary.org/wiki/бамбарбия_киргуду; Как перевести выражение на русский язык «бамбарбия кергуду»? - aylanta.ru. Режим доступа: <https://aylanta.ru/47018-kak-perevesti-vyrazhenie-na-russkiy-yazyk-laquobambarbiya-kerguduraquo/>; *Бамбарбия! Киргуду! - Это Кавказ*. Режим доступа: <https://etokavkaz.ru/kultura/bambarbiya-kirgudu>]. Тем не менее эта фраза – непереводаемая игра слов, которая, казалось бы, не должна локализовываться в принципе. Но создателей англоязычной локализации это не остановило. На данный момент точно неизвестно, сверялись ли переводчики с оригинальной репликой и были ли в контакте со своими российскими коллегами по вопросу именно этой фразы, но как минимум одну из сторон сообщения – форму им удалось передать. Английская фраза, представляющая собой такую же непереводаемую игру слов, как и русская, ощущается в значительной степени инородно, вызывает удивление и непонимание. Говоря о правильной передаче формы, сразу же напрашивается вопрос: «А какое может быть содержание у заведомо бессмысленной фразы?» Прямой ответ на этот вопрос если и имеется, то на его поиски может потребоваться неопределенное количество времени. Однако есть дополнительный фактор, служащий если не ответом, то хотя бы указателем того направления, откуда можно начинать поиски. Это фактор целесообразности локализации аллюзий, которому только в рамках данного исследования посвящено значительное количество материалов. Фраза «*Бамбарбия Киргуду!*» не что иное, как аллюзия на советскую популярную

культуру 60-х годов прошлого века. С учетом этого фактора можно перестроить начальный вопрос так: «А стоило ли вообще переносить такую узконаправленную аллюзию в английскую версию видеоигры?» Почему данная аллюзия может считаться узконаправленной? Во-первых, потому, что тем игрокам, кто может с ходу ее приметить в потоке речи второстепенных персонажей даже на русском языке, на данный момент как минимум 25 лет, т.е. отсекаются все потенциальные пользователи моложе этого возраста. Во-вторых, даже с учетом того, что «Кавказская пленница» и другие комедии за авторством Гайдая показываются по телевидению каждый Новый год, значительная часть молодого населения эти фильмы не видела, так как многие молодые люди не смотрят телевизор [Почти 70% молодых россиян отказались от телевидения в пользу интернета – Ведомости. Режим доступа: <https://www.vedomosti.ru/media/news/2021/03/03/860004-pochti-70-molodih-rossiyan-otkazalis-ot-televideniya>]. Таким образом, даже в рамках русской культуры подобная аллюзия не всегда находит своего адресата. Была ли истинная необходимость переносить ее в английскую версию, видоизменяя до неузнаваемости, маскируя тем самым оригинальный источник (считается, что среди англоговорящих игроков могут найтись те, кто смотрели Кавказскую пленницу). Так, вопрос о целесообразности может полностью сместить вектор размышлений о том, какое может быть содержание у бессмысленной фразы, позволяя заглянуть даже глубже, т.е. в целесообразность использования этой аллюзии в оригинале. Здесь же в качестве отступления от общего исследования можно указать сценарную недоработку авторов диалогов. Заключается она в отсутствии совпадения дат выхода на телеэкраны комедии «Кавказская пленница» и событий, описываемых в Atomic Heart. Комедия увидела свет в 1966 году, действие же Atomic Heart по сюжету происходит в 1955, т.е. человек из толпы либо сумел заглянуть в недалекое будущее, либо сценаристы создали аллюзию ради аллюзии.

В завершении исследования аудионаполнения Atomic Heart важно 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 описанные выше примеры, в англоязычной локализации встречаются переводческие решения, характерные исключительно для англоязычной культуры. Подтверждающим это суждение примером является фраза робота-фотографа, которая значительно отличается по форме в английской и русской версиях видеоигры. Помимо реплик робота-фотографа показательны и реплики гражданина из толпы, который хвалил танцующего робота, используя устойчивые сленговые выражения английского языка. 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.

Тем не менее даже краткая по экранному времени титульная сцена богата примерами, которые можно оценить по-разному, как с положительной стороны, так и с отрицательной. В пассив локализаторам можно записать употребление сниженной лексики одним из второстепенных персонажей, в то время как в оригинальном тексте эта лексика отсутствует (пример с женщиной и Вовчиками).

Как показало исследование, главным источником эмпирических данных в титульной сцене стал диалог двух влюбленных, содержащий как позитивные, так и негативные переводческие решения. К позитивным относится общая форма английского диалога, создающая впечатление, что разговор происходит действительно между двумя влюбленными людьми. В русской же версии этого диалога слушающего не покидает ощущение, что молодой человек бесконечно устал от своей спутницы, постоянно любующейся собой, отчего его ответы слышатся и ощущаются как призывы оставить его в покое. Лишь последняя фраза в русском и английском

варианте обладает схожестью по форме, – влюбленные убеждают друг друга, что их отношения и такие милые дни в их жизни – это надолго. Основным же негативным моментом в локализации этого диалога стали поверхностные смыслы, исходящие от некоторых лексем, обладающих полисемичностью. При локализации от таких лексем необходимо избавляться, делая сообщения на целевом языке понятными игрокам всех возрастов. В то же время переводной текст не должен быть похож на ответ нейросети, из которого изъяти всю постороннюю информацию. Нет сомнений в том, что локализация – это продукт творческой деятельности, вч. творческой деятельности переводчиков. Но это не означает, что локализация подразумевает вольности, порождающие множество смыслов и искажающие исходное сообщение. Можно сделать резонное замечание о том, что рассматриваемый фрагмент – это диалог второстепенных персонажей, который никак не влияет на игровой процесс. Но в то же время такие смыслы порождаются и в других фрагментах, оказывающих непосредственное влияние на продвижение по игровому процессу, что означает, что от подобных лексем, порождающих дополнительные смыслы и запутывающих игрока, нужно отказаться и снизить их влияние на игровой процесс до минимума. Несмотря на все описанное выше, английская версия этого диалога в некоторых моментах даже создаёт впечатление, что именно она была оригинальным текстом – а переводным русская, настолько сильны различия в форме и подача материала игроку.

Говоря о локализации аудиодорожки в титульной сцене в целом, можно сделать вывод о том, что локализаторы действительно старались не упустить из вида 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 актеров озвучивания. Игроки (особенно из стран бывшего СССР), которые начинали свою «карьеру» в конце прошлого века, не могли даже представить, что когда-то игры будут выглядеть и звучать так, как выглядит и звучит Atomic Heart сейчас. Поэтому если посмотреть на локализацию Atomic Heart их глазами, а это более половины отечественного платежеспособного игрового сообщества, то им покажется, что лучше уже быть не может, настолько много недоработанных и откровенно провальных продуктов они повидали. Для наглядности можно привести метафору об ощущениях от смены транспортного средства: «Ощущения от игровых продуктов 20- и даже 10-летней давности, в сравнении с ощущениями от Atomic Heart, можно сравнить с ощущением человека, впервые проехавшего за рулём болида «Формулы-1», после 40 лет езды на работу на трамвае». Этой метафорой подводится черта под разделом об исследовании локализации аудиодорожки Atomic Heart. Далее последует анализ следующего уровня локализации – субтитров.

3.4. Локализация текстовых материалов Atomic Heart. Анализ переводческих решений в субтитровании и текстовом наполнении

3.4.1. Исследование соотношения совпадения аудиоскрипта с текстом субтитров. Аппаратные и программные особенности реализации субтитрования

Как и в случае с анализом аудиодорожки, анализу наполнения субтитров предшествует определенная подготовка. Основная задача этой подготовки – установление разницы между скриптом аудиодорожки и скриптом субтитров, так как практика различий в субтитрах и аудио считается распространенной в отрасли локализации. Подобная практика обусловлена фактором синхронизации губ персонажа в видеоигре с начитываемым закадровым текстом. Между субтитрами и анимациями персонажа нет прямой связи, поэтому влияние этого фактора на субтитры не существенно, а в самом тексте субтитров могут присутствовать минимальные

(иногда значительные) расхождения со скриптом аудиодорожки. Для выявления расхождений между субтитрами и аудиодорожкой нужно переключить в настройках интерфейса Atomic Heart оба источника видеоигровых текстов (субтитры и аудио) на английский язык. За счёт этой настройки английская аудиодорожка будет соответствовать английским же субтитрам. Изначальное же исследование проводилось с субтитрами на русском языке, для установления переводческих решений в английском аудиоскрипте. Исследование соответствий в аудиодорожке и субтитрах в рамках одного языка можно провести, осуществив повторное прохождение титульной сцены, однако такой подход не будет в полной мере отражать всех коммуникативных барьеров (если таковые имеются) для продвижения по игровому процессу, так как в титульной сцене отсутствуют главные действующие лица. Краткий диалог с профессором Сеченовым в данном случае не может выступать в качестве важного источника геймплейной информации, содержащей указания для игрока, по той причине, что никаких указаний конкретно для игрока он не содержит, а несет исключительно ознакомительную функцию о работе нейроинтерфейса. Поэтому при анализе сходств и различий в скриптах субтитров и аудиодорожки необходимо продвинуться дальше по сюжетной линии Atomic Heart, как минимум до первого значимого как для сценария, так и для игрока непосредственно диалога с одним из главных действующих лиц игры. Желательным с точки зрения анализа сходств и различий в субтитрах и аудиодорожке стало бы полное прохождение Atomic Heart на английском языке, однако в таком случае времени на подготовку к непосредственному анализу локализации субтитров с русского языка на английский было бы затрачено излишне много. Кроме того, размылся бы и спектр переживаемых эмоций при повторном прохождении с заданными языковыми параметрами (русское аудио и английские субтитры), а эмоции – одни из главных критериев в оценке качества локализации. Поэтому подготовка к анализу локализации субтитров базируется на двух крупных эпизодах Atomic Heart, так как

экранного времени, предоставляемого этими эпизодами, достаточно для установления тенденций в расхождениях, а по временным затратам такой подход гораздо менее требователен, чем полное прохождение видеоигры.

Игровой процесс построен в современных играх так, чтобы поддерживать плавное течение нарратива, без склеек и резких переходов в повествовании. Поэтому сразу понять, где окончилась одна сцена и началась другая, не всегда возможно. Тем не менее благодаря встроенному во многих сервисах цифровой дистрибуции функционалу стимуляции игрока осознание перехода между сценами упростилось. Суть этого функционала в том, что при завершении очередного задания на экране появляется всплывающее окно с информацией о полученном достижении. В случае консоли Sony Playstation (а именно этот случай разбирается в данном исследовании) в разделе «Уведомления» появляется информация о разблокированном призе, носящем название «Успешная полимеризация». Именно это уведомление знаменует собой конец титульной сцены и непосредственное начало следующей миссии. Конкретно в Atomic Heart, даже без встроенного функционала сервисов цифровой дистрибуции, игроку становится совершенно очевидно, в какой момент заканчивается вводная миссия и начинается следующая, потому что на экране появляется заглавная эмблема игры, а управление персонажем временно отключается.

Итак, в английской версии видеоигры титульная сцена, она же ознакомительная миссия, носит название «No rest for the wicked» (Нет покоя для нечестивых). Эта миссия характерна коротким экранным временем (если не вдаваться в диалоги второстепенных персонажей). Она рассказывает о достижениях советской науки за последние 10 лет с года окончания Великой Отечественной войны. Никакими серьёзными диалогами с точки зрения влияния на игровой процесс она не отличается, а лишь повествует о том, что майор Нечаев теперь званый гость в наукограде Челомей и близкий друг одного из его отцов-основателей – профессора Сеченова. Тем не менее в миссии имеется задел на будущее в виде обучения игрока навыкам

обращения со встроенным в перчатку на левой руке майора нейроинтерфесом и связанным с ним сканером форм жизни. После этого обучения следуют выступление самого профессора Сеченова и знакомство майора с его персональными ассистентками – фемининными роботами-близнецами, так сильно полюбившимися всему игровому сообществу и рядовым пользователям интернета. Однако диалог с ними также не имеет значительного влияния на игровой процесс, но с этого диалога уже начинается подготовка игрока к тому, что вскоре ему придется не просто бродить по улицам, созерцая простых советских граждан и достижения советской науки, но и заняться уже спасением персонала Предприятия 3826 от орд, вышедших из-под контроля роботов.

Следующая миссия Atomic Heart носит название «The Complex». Здесь майору уже потребуется в прямом смысле прорубать (ибо майор вооружается лежащим на земле пожарным топором) себе путь до нижних уровней комплекса «Вавилов». В рамках этой миссии майор начинает получать указания от других главных действующих лиц игры и выполнять их поручения. Первое поручение майору даёт профессор Сеченов – это поручение найти сотрудника, устроившего саботаж, повлекший за собой перестройку программы всех роботов на Предприятии 3826. Это поручение останется «главным сюжетным заданием» до самого конца основной линии сюжета Atomic Heart. Вторым персонажем, который встретится майору Нечаеву очно, станет легендарная Баба Зина. Она попросит майора держать ключ вызова лифта на нижние этажи комплекса «Вавилов», а сама будет отстреливать полчища роботов из автомата Калашникова и переносного гранатомёта. В последнюю секунду перед отправлением лифта на нижний уровень один из роботов успевает задеть энергетическим лучом трос лифтовой кабины, и она стремительно падает вниз вместе с майором Нечаевым. На этом моменте общение с сюжетными персонажами прерывается, а майор остаётся один на один с собой и агрессивно настроенными роботами.

На время этих двух коротких сюжетных миссий настройки игры были переключены полностью на английский язык для поиска расхождений в субтитрах и аудиодорожке. По итогу прохождения этих миссий существенных расхождений в скрипте аудио и субтитров обнаружено не было, тем не менее выявлено несколько особенностей, как лингвистических, так и аппаратно-программных:

- Восклицания и логические ударения в субтитрах выделяются большими буквами, т.е. CAPS'ом.
- Субтитры при длительном повествовании опережают речь говорящего, заключительные реплики говорящего оказываются за пределами субтитрирования.
- При осмотре 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.
- 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.
- Интерактивные триггеры для появления окна с субтитрами при наведении камеры на плакат не всегда срабатывают корректно.

Как следует из исследования, большинство проблем с субтитрированием связано в большей степени с аппаратной или программной составляющей видеоигры, а не с лингвистическими аспектами. Говоря о последних, можно утверждать, что для аудиодорожки и субтитров используется один и тот же текстовый скрипт без явных изменений, как это отмечалось, например, в более старых играх, где речь персонажей и субтитры иногда повествовали совершенно о разных вещах. Скрипт Atomic Heart от

таких изменений избавлен, тем не менее дальнейшее исследование, возможно, обнаружит некоторые расхождения. Здесь можно было бы сделать замечание о том, что если скрипты аудио и субтитров идентичны, то исследование субтитров можно проводить на основе аудиодорожки, однако это замечание верно только наполовину. При исследовании субтитров уделяется внимание не только их наполнению с точки зрения лингвистики и правильности передачи смыслов с одного языка на другой, но и их программная составляющая, которая, как показал приведенный выше список, имеет значительное влияние на игровой процесс. Иными словами, какой бы идеальной с позиции лингвистики ни была обработка переводного текста, игрок не сможет ею воспользоваться, если субтитры обрезались об рамки экрана, и какая-то их часть оказалась утеряна. Кроме того, есть и те игроки, кто играет без звука (таких игроков мало, но они есть и у каждого свои причины для игры без звука) или игроки с нарушениями слуха при рождении или по причине хронических болезней органов слуха (таких игроков немало, и субтитры для них имеют решающее значение). Для таких игроков закрыт прием информации по аудиоканалу, поэтому при анализе субтитров нужно посмотреть на реализацию субтитрирования и их глазами. Принимая во внимание обозначенные условия для анализа субтитров, выводится суждение о том, что даже при проценте совпадения скриптов аудиодорожки и субтитров близком к 100, нельзя производить исследование субтитров по аудиоскрипту.

3.4.2. Лингвистическое исследование текстового наполнения в видеоигре Atomic Heart

Осуществив анализ побочных факторов, сопутствующих тем или иным особенностям субтитрирования в современных видеоиграх, далее следует обратиться непосредственно к анализу текстов с лингвистической точки зрения. Данный раздел будет посвящен исследованию переводческих решений в текстах меню и субтитрах, видимых игроком на протяжении

первых двух сюжетных миссий Atomic Heart. Материалы из этого раздела не озвучиваются закадровым голосом, а существуют только в текстовом выражении. Внутриигровые тексты меню представляют интерес как с лингвистической точки зрения, так и с геймплейной, потому что через эти тексты до игрока доносится важная информация о противниках, которых он будет встречать на своём пути. В особенности интерес представляют локализованные на английский язык названия роботов. Именно на локализации этих фрагментов и будет сконцентрировано основное внимание в этом разделе.

Итак, при нажатии на сенсорную панель геймпада Dualshock игрок попадает в специальное меню, где отображаются различные предметы экипировки майора Нечаева, интерфейсы для создания расходимых предметов и модификации оружия, также специальный раздел »Loge», содержащий информацию о противниках, которые будут попадаться майору при выполнении заданий. В этом разделе интерес представляет список названий роботов и некоторых органических мутантов из комплекса Вавилов. Список представляет собой интерактивное меню, при наведении курсора на каждый из пунктов которого, игрок получает справку о той или иной форме жизни – роботизированной или органической. Этот список, как и все остальные текстовые материалы, подвергся локализации. Однако в подходе к локализации отсутствует какая-либо систематика. Для локализации названий роботов выявлено два подхода: собственно перевод названия на английский язык, т.е. поиск эквивалента и транслитерация. Кроме того, локализации иногда подвергается не только название робота, но и его цифро-буквенный индекс, что само по себе представляет интерес. Интерес с лингвистической точки зрения заключается в том, что иногда в локализованном индексе содержится прямая отсылка на англоязычный эквивалент названия, хотя само название транслитерировано, а не переведено поиском эквивалента. Ознакомимся со списком роботов, можно даже не заходя в игру, благодаря фанатской энциклопедии Fandom, которая уже не

раз фигурировала в данном исследовании [Category: Machines - Atomic Heart Wiki. Режим доступа: <https://atomicheart.fandom.com/wiki/Category:Machines>].

Исследование локализации названий роботов можно проводить в алфавитном порядке, так как именно в таком порядке отсортированы названия на веб-сайте энциклопедии. Рассмотрим весь алфавитный список названий роботов, локализация названий которых проведена методом, отличным от поиска эквивалента в целевом языке, т.е. транслитерацией:

- *BR-1 Burav*
- *MA-9 Belyash*
- *NA-T256 Natasha*
- *TER-A1 Tereshkova*
- *WSP-9 Pchela*

Первым роботом, название которого переводится не поиском эквивалента, а транслитерацией на английский язык, становится БР-1 «Бурав». Бурав представляет собой огромного червеподобного горнопроходческого робота. Бурав использовался при создании тоннелей метро, а также предполагалось его использование для терраформинга при освоении новых планет Солнечной системы. Бурав оснащен множеством режущих твердосплавных режущих головок, используемых для работы в условиях грунтов повышенной твёрдости. Бурав не прямой противник майора Нечаева и не вступает с ним в конфронтацию в рамках первых двух миссий. Нанести какой-либо урон Бураву из стрелкового и даже энергетического оружия невозможно, так как его корпус представляет собой цементированную броню особой прочности.

Следующим роботом, получившим транслитерированное название и неизменный в русской и английской версиях индекс, является «Беляш» МА-9. В данном случае определение происхождения русского названия, закрепленного за этим роботом, представляет трудности. С одной стороны, прослеживается ассоциация с блюдом татарской, башкирской и других

кухонь народов России. С другой стороны, беляшом могут называть тех, кто имеет белый окрас кожи или чья кожа белеет от страха (в данном контексте лексема «беляш» имеет просторечное значение). Ни то, ни другое к роботу-сварщику и строителю, на первый взгляд, отнести нельзя, так как беляши он не готовит, а корпус имеет окрас «хаки». При сложностях определения происхождения названия робота даже в русском языке становится понятен подход иностранных локализаторов к переводу названия этого робота, потому что очень невелика вероятность того, что не носитель языка сможет однозначно раскрыть этимологию названия робота и подобрать эквивалент в английском языке, которого может не быть.

Роботы с женскими именами «Наташа» и «Терешкова» кроме прямой транслитерации индексов и названий на английский язык имеют мало общего. «Наташа» – это крупный робот-транспортёрщик, переносящий грузы, а «Терешкова» – робот-администратор, с которым игрок знакомится еще в титульной сцене, например во время покупки газеты.

Последний в этом списке робот «Пчела». С точки зрения анализа локализации названия этого робота оно не является чем-то уникальным для данного подхода. Английское название получено транслитерацией русского слова «пчела». В то же время интерес представляет разница в индексах робота в русской и английской версии. В русской версии индекс «Пчелы» – ПЧ-9, в английской WSP-9. Такая передача индекса уникальна для подхода с транслитерацией. Если бы использовался шаблон транслитерации, актуальный для предыдущих роботов, то в английской версии индекс мог бы выглядеть как PC-9 или PA-9, т.е. первые две буквы лексемы «pchela» или первая и последние буквы этой же лексемы. Тем не менее локализаторы подошли творчески к локализации в данном случае. Суть творческого подхода в том, что вместо транслитерации всего названия робота вместе с индексом к индексу попытались найти английский эквивалент. Еще раз обратим внимание – *эквивалент ищется к индексу, а не к названию* (курсив мой. – С.А.). Для подтверждения этой гипотезы достаточно слегка изменить

английский индекс, добавив к нему гласную букву 'а' в позицию между 'w' и 's'. Таким образом, получается слово WASP, что в переводе с английского означает "оса". Естественно, лексема 'wasp' не является английским эквивалентом слова «пчела», но по какой-то причине локализаторы решили раскрыть суть транслитерированного с русского языка названия этого робота. Это решение можно считать обоснованным, так как и пчела и оса, обладают рядом сходств: оба существа относятся к отряду перепончатокрылых, оба существа имеют некоторую внешнюю похожесть, т.е. оба субфрейма «пчела» и «оса» наполнят фрейм «летающие насекомые желто-черной окраски», а игроку в любом случае будет понятна этимология названия робота. Такое переводческое решение вносит нарушение систематики в общий подход с транслитерацией названий и индексов роботов, если о какой-то систематике и поиске закономерностей вообще может идти речь.

Продолжая разговор об установлении закономерностей, потребуется выполнить некоторые несложные математические исследования. В теории вероятностей есть одна из характеристик некоторого распределения, которая поможет в установлении закономерностей. Эта характеристика называется модой. Мода показывает наиболее часто встречающееся в некотором распределении значение переменной величины [МОДА // Большая российская энциклопедия. Электронная версия (2019). Режим доступа: <https://old.bigenc.ru/mathematics/text/2221463>]. Для данного примера значениями переменных будут подходы к локализации названий роботов. Длина выборки ограничивается количеством названий, к которым применяется каждый подход. Каждый подход будет закодирован числовым кодом, для увеличения наглядности. Таким образом, на выходе получится последовательность из цифр, выявляющей то значение, что встречается чаще всего. Это значение и будет тем подходом, определяющим закономерность. Иными словами, с помощью моды выявляется самый употребительный подход к локализации и проводится унификация всех остальных переводческих решений согласно этому подходу. Для наглядности составим

краткие описания самих по себе подходов и выразим в списках те названия, относящиеся к этим подходам. Однако прежде чем составлять таблицу с названиями и индексами роботов, сделаем замечание.

Замечание: В следующую таблицу входят только роботы, доступные в меню «Лор» при прохождении первых двух миссий.

Таким образом, на момент начала миссии «The Complex» в меню «Лор» доступно 17 роботов, некоторые из которых содержат индекс, а некоторые нет, как, например, складской робот «Бурлак» и шкаф «Элеонора», однако эти роботы так же будут учитываться при вычислении моды. Таблица состоит из трёх колонок: в первой находится русский вариант названия робота вместе с индексом; во второй – локализованное на английский язык русское название; в третьей – краткая справка об образовании англоязычного индекса.

Название робота в русской версии	Название робота в английской версии	Справка об образовании англоязычного индекса
ПЧ-9 «Пчела»	WSP-9 “Pchela”	W(a)SP – wasp – оса, насекомое схожее с пчелой
МА-9 «Беляш»	MA-9 “Belyash”	Индекс транслитерирован
ВОВ-А6 «Лаборант»	VOV-A6 “Lab Tech”	Индекс транслитерирован
ШМ-7 «Шмель»	MTU-7 “Bumblebee”	Motor Transporting Unit (MTU) в Atomic Heart Шмель – это крупный

		робот- транспортировщик
РАФ-9 «Инженер»	RAF-9 “Engineer”	Индекс транслитерирован
АМУ-68 «Работник»	MFU-68 “Labourer”	Multi Functional Unit (MFU) Работник – это робот-разнорабочий
МЕД-6 «Док»	MED-6 “Doc”	Индекс транслитерирован
ЖХ-7 «Ежиха»	HOG-7 “Hedgie”	Индекс получен сокращением слова Hedgehog (ёж) до HOG
СУВ-1 «Дрофа»	MUC-1 “Drofa”	Medium Universal Copter (MUC) – индекс получен переводом русского индекса СУВ (Средний Универсальный Вертолёт)
МУВ-1 «Сипуха»	LUC-1 “Owl”	Light Universal Copter (LUC) – индекс получен переводом русского индекса МУВ (Малый Универсальный Вертолёт)

АСК-31/6 «Роторобот»	ARU-31/6 “Rotorobot”	Automated self-propelled Rotary-mowing UNIT (ARU) – индекс получен переводом русского индекса АСК (Автоматическая Самоходная Косилка)
ВШК-69 «Ватрушка»	GMC-69 “Vatrushka”	Geodetic MonoCycle (GMC) – Ватрушка является геодезическим роботом-моноциклом
РМ-6 «Ромашка»	RM-6 “Dandelion”	Индекс транслитерирован
ШАР И/7 «Шар»	ORB-17 “Orb”	Возможно, допущена ошибка при локализации, так как при написании латиницей буква ‘I’ похожа на цифру ‘1’ – ORB I7.
НА-T256 «Наташа»	NA-T256 “Natasha”	Индекс транслитерирован
«Элеонора»	“NORA”	Индекс отсутствует
«Бурлак»	“Burlak”	Индекс отсутствует

Таблица 1. Сравнение индексов и названий роботов в русской и английской версиях Atomic Heart

Приведенная выше таблица наглядно демонстрирует, как изменяются индексы и названия роботов в разных версиях видеоигры. Подтверждается так же и то утверждение, что какого-либо единого правила для локализации названия робота не существует. В таком случае это правило нужно установить самостоятельно и привести все локализованные названия к единому клише. Чтобы выявить наиболее частотное клише, использованное локализаторами, и потребуется установить моду. При анализе данных в таблице выявляются три основных подхода к локализации:

- 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 моды потребуется создать числовую последовательность, где каждая цифра будет кодом для конкретного переводческого подхода. Тем не менее сопоставлять каждое название с подходом вручную заняло бы слишком много времени, поэтому ничто не мешает обратиться к средствам автоматизации. В качестве этих самых средств автоматизации выступает инструментарий языка программирования Python. С целью создания числовой последовательности необходимо создать небольшую программу для сравнения названий в английской версии и в русской. Однако перед описанием алгоритма сделаем несколько согласований. Обнаружены три подхода к локализации, эти три подхода будут закодированы цифрами 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».

Из этих кодов будет собран словарь под названием «approaches», где в программном выражении будет храниться описанное выше согласование кодов. Представим вид словаря approaches:

```
approaches = {1: 'translation_approach', 2: 'transliteration_approach', 3: 'mixed_approach'}
```

Логика алгоритма строится следующим образом:

1. На вход программы подаются: списки с **исходными** английскими и русскими названиями и индексами; словарь с закодированными подходами и словарь для транслитерации.
2. Задаётся пустой список, куда будет помещена последовательность из кодов, соотнесенных с подходами.
3. Задаётся функция-транслитератор, преобразовывающая каждый русский индекс и название согласно словарю транслитерации.
4. Задаётся блок операторов сравнений, результатом работы является заполнение пустого списка из пункта двумя числами.
5. На выходе программы получается список из чисел, соответствующих каждому локализаторскому подходу, готовый для определения в нем преобладающего подхода, т.е. моды числовой последовательности.

Последний пункт работы алгоритма требует дополнительного описания и объяснения его работы. Согласно описанному в структуре алгоритма материалу в алгоритме присутствует функция, которая транслитерирует каждое название и индекс из списка с русскоязычными названиями. Результатом работы этой функции выступает транслитерированный список русских индексов и названий. Блок операторов сравнения из пункта 4 проводит сравнение каждого элемента **транслитерированного (не исходного!)** списка с каждым элементом англоязычного списка. Если происходит совпадение по какому-либо из условий, в пустой список добавляется цифра, которая привязана к определенному подходу. Для

наглядности продемонстрируем логику работы программы на коротких примерах:

Имеем исходный список с русскими индексами и названиями на русском языке:

```
names_rus = [['ПЧ-9', 'ПЧЕЛА'], ['МА-9', 'БЕЛЯШ']]
```

Имеем исходный список с английскими индексами и названиями, где каждый элемент идет в том же порядке, что и в русском варианте:

```
names_en = [['WSP-9', 'PCHELA'], ['MA-9', 'BELYASH']]
```

Имеем функцию-транслитератор `to_latin()`, превращающую каждый элемент из списка с русскими названиями в транслитерированные варианты:

```
names_rus_translit = [['PCH-9', 'PCHELA'], ['MA-9', 'BELYASH']]
```

Получив результат работы функции `to_latin()`, создаётся блок операторов со следующей логикой:

1. *ЕСЛИ* индекс *И* название из английского списка совпадают с индексом *И* названием из транслитерированного списка, *ТО* в результирующий список добавляется цифра «2», т.е. второй подход или `transliteration_approach`.
2. *ЕСЛИ* индекс *И* название из английского списка *НЕ* совпадают с индексом *И* названием из транслитерированного списка, *ТО* в результирующий список добавляется цифра «1», т.е. первый подход или `translation_approach`.
3. *ИНАЧЕ* (т.е. любые другие случаи) в результирующий список добавляется цифра «3», т.е. третий подход или `mixed_approach`.

Проведем одну ручную прогонку блока операторов для элементов английского и транслитерированного списка.

Для следующей пары: ['WSP-9', 'PCHELA'], ['PCH-9', 'PCHELA']

→ Проверяем условие 1:

Равны ли индексы WSP-9 и PCH-9? – Нет. Условие не выполнено.

→ Проверяем условие 2:

Не равны ли индексы WSP-9 и PCH-9? – Да. Продолжаем проверку. Не равны ли названия PCHELA и PCHELA? – Нет. Названия равны. Условие не выполнено.

→ Проверяем условие 3 для всех остальных случаев:

Условие выполнено. Добавляем в результирующий список цифру «3».

Для следующей пары: ['MA-9', 'BELYASH'], ['MA-9', 'BELYASH']

→ Проверяем условие 1:

Равны ли индексы MA-9 и MA-9? – Да. Продолжаем проверку. Равны ли названия BELYASH и BELYASH – Да. Условие выполнено. Добавляем в результирующий список цифру «2».

Результат работы программы для этих данных будет следующим [3, 2], т.е. один элемент обработан смешанным подходом и один обработан транслитерацией. Данный алгоритм необходимо повторить для всех содержащихся в таблице данных и вывести последовательность в виде списка. После выполнения программы для всех 17 включений закодированный список подходов выглядит следующим образом:

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

Сосчитаем количество включений каждого элемента с помощью встроенной в язык Python функции `.count()` и получаем следующие показатели:

Количество применений подхода с полным переводом → 7

Количество применений смешанного подхода → 7

Количество применений подхода с полной транслитерацией → 3

Таким образом, из результата работы программы можно сделать вывод о том, что в числовом ряду имеется две моды: подход с полным переводом и смешанный подход. В таком случае вопрос об установлении закономерностей остаётся решенным только наполовину. Сделать утверждение о наличии закономерностей можно, действительно присутствует два наиболее часто встречающихся варианта оформления переводческого решения. Неясно, однако, то, к какому единственному виду привести все названия и индексы. В то же время возможно сделать предположение о том, что применение смешанного подхода может поставить игрока в тупик, так как для некоторых роботов совершенно ясно определяется аббревиатура, хранящаяся в индексе, например, MTU-7 – Motor Transporting Unit или LUC/MUC-1 – Light/Medium Universal Copter. При наличии полностью переведенного индекса и транслитерированного названия игрок может не догадаться, к чему относится транслитерированное название. Справедливо это утверждение и в обратную сторону, например почему камера слежения Dandelion имеет индекс RM-6? Касаясь данного переводческого решения в целом возникает множество вопросов. Один из них: почему камера «Ромашка» стала в английской версии «Одуванчиком», когда в английском языке есть прямой эквивалент подходящий и по смыслу, и с точки зрения создания аббревиатуры для индекса (далее это будет продемонстрировано). В таком случае, учитывая неоднородность функционирования смешанного подхода для названий и индексов с позиции генерации неопределенностей восприятия, основным подходом,

составляющим закономерность переводческих решений для всех названий, будет принят подход с полным переводом, т.е. первый подход. При этом действие второго подхода, т.е. транслитерации не отменяется, он будет сохранен в качестве аллюзии, побуждающей игроков переключить настройки игры на русский язык или ознакомиться с русскими названиями роботов. Иными словами, смешанный подход убирается из закономерностей, а все обработанные им названия и индексы будут переведены на английский язык по смыслу, без избирательного применения перевода к одному из элементов. Для этого необходимо составить алгоритм и универсальную формулу для создания индекса. Алгоритм может быть выстроен по следующим правилам:

1. Поиск в таблице названий и индексов, которые были локализованы по смешанному типу.
2. Проверка на предмет того, какая часть из названия не подвергалась переводу.
3. Перевод названия согласно формуле.

Формула приведения к единому виду образовывается по описанному ниже принципу:

- Если транслитерировано название, то необходимо найти для него либо эквивалент по значению, либо концептуально схожую лексему.
- Если транслитерирован индекс или английское название концептуально далеко от оригинала, то создаётся либо соответствующая аббревиатура, кратко описывающая функционал робота, либо сокращается его английское название, для облегчения понимания принципов формирования индекса. При этом важным пунктом является сохранение цифрового индекса

Для наглядности приведем несколько примеров функционирования этой формулы на конкретных вариантах названий:

Имеем название робота ПЧ-9 «Пчела», которое в английской версии записано как WSP-9 «Pchela». Выше уже говорилось, что индекс является сокращением от слова wasp – оса, что концептуально близко к названию «Пчела». Поэтому, согласно первому пункту, название будет иметь следующий вид WSP-9 “Wasp”.

Имеем название робота RM-6 «Dandelion», в русской версии относящееся к роботу-камере RM-6 «Ромашка». Во-первых, согласно второму пункту формулы необходимо пересмотреть вариант названия робота. Dandelion в переводе на русский язык – это одуванчик. Одуванчик и ромашка подходят под концепт полевых цветов, однако одного взгляда на самого робота достаточно, чтобы понять, что его нельзя назвать одуванчиком ни в одном из случаев. Кроме того, в английском языке существует прямой эквивалент слову ромашка – это лексема «Chamomile». Транскрипция слова chamomile имеет вид [ˈkʌməˌmɛl] и схожа с транскрипцией слова camera [ˈkʌm(ə)rə], а ведение видеосъемки основное назначение робота, поэтому лексема chamomile не только эквивалент к названию робота на русском языке, но и содержит в себе посыл для создания подходящей по смыслу аббревиатуры – «САМ-6». «САМ» в качестве аббревиатуры так же удовлетворяет оба назначения: эквивалентность с оригиналом и понятность восприятия игроком механик образования индексов. С одной стороны, САМ – это сокращение от САМера, с другой – все три буквы участвуют в слове ChAMomile. Финальное название робота будет иметь вид САМ-6 «Chamomile».

По таким принципам преобразуются и другие названия, образованные смешанным подходом. Рассмотрим преобразования для каждого из них с кратким комментарием, обусловившим выбор того или иного переводческого решения.

VOV-A6 “Lab Tech” → LAB-T6 “Lab Tech”. Индекс робота перерабатывается согласно второму правилу формулы, т.е. описывается и функционал робота и понятен принцип образования индекса.

RAF-9 “Engineer” → RET-9 “Engineer”. Robo-Engineer and Technician (RET) индекс переработан по второму правилу формулы.

GMC-69 “Vatrushka” → GMC-69 “Cookie”. Транслитерированная версия “Vatrushka” заменяется на более понятную англоговорящим игрокам аналогию с кондитерским изделием “cookie” – печенье, печенюшка. Решение обусловлено как концептуальной близостью ватрушки и печенюшки – оба продукта кондитерские изделия сладкие на вкус, так и геометрической формой, что ватрушка, что печенюшка, как правило, круглой формы, как и сам робот. Кроме того существует и юмористический подтекст, проявляющийся в подстановке слова “cookie” в индекс, что даёт следующий вариант раскрытия аббревиатуры → Giant Motor Cookie (гигантская печенье с мотором).

ORB-17 “Orb” → ORB I/7 “Orb”. Этот индекс приводится согласно оригиналу, так как в оригинале у робота число 17 отсутствует в индексе.

Благодаря использованию методов статистики, можно обрабатывать большие объемы текстов. Показанный пример на небольших данных (17 включений) демонстрирует функционирование законов математики в отрасли лингвистических исследований. Помимо непосредственного применения математических законов для переработки использован инструментарий языка программирования, ускоряющего процесс создания числовых последовательностей. Применение языков программирования во всех сферах знания является частью общемирового тренда цифровизации науки. Приведя все названия и индексы роботов к одному виду, можно добиться локализации данного фрагмента текстовых материалов в полном смысле этого слова. Переводя те названия и преобразовывая те индексы, для которых существуют прямые эквиваленты в целевом языке, устанавливается диалог между культурами. Иными словами, игра начинает «говорить» с игроком на его родном языке. Игрок понимает, по каким принципам сформировано англоязычное название и индекс. На первый взгляд может показаться, что ошибки и странности в подходах к локализации для такого

незначительного фрагмента текста могут не иметь серьёзного значения для локализации в целом. Однако не следует забывать, что существует множество площадок для оценки продуктов сферы цифровых развлечений и основную цель локализации – продажу программного обеспечения на целевых рынках. Тенденция последних лет, которую многие разработчики называют «трендом избалованности игроков», показывает, что игроки крайне щепетильно относятся не только к программным и аппаратным ошибкам видеоигр, но и к ошибкам в локализациях. Даже игроки, не имеющие профильного лингвистического образования, проводят собственные лингвистические изыскания, направленные на то, чтобы выявить механизм образования той или иной ошибки в текстовых материалах. Таких исследований много на платформе Reddit, где пользователи могут обсуждать самые различные темы. Возвращаясь к тенденции кропотливого отношения игроков к различным ошибкам, заметим, что под ней лежит экономический базис. Общемировая тенденция удорожания игр и подписок на цифровые развлекательные сервисы изменила и отношение игроков к халатностям разработчиков и сценаристов. Игроки вынуждены платить за видеоигры больше и, естественно, вольны требовать от разработчиков более тщательного подхода к устранению ошибок. Поэтому любые неточности влекут появление множества отрицательных отзывов на различных сервисах пользовательских оценок. Со стороны разработчика и локализатора требуется приложить максимальные усилия к тому, чтобы свести количество ошибок в коде и ошибок в локализациях к минимуму, так как генерация отрицательных отзывов, вызванных наличием ошибок, напрямую влияет на продажи продукта по всему миру. Если ранее игроки не могли обмениваться мнениями и иметь непосредственного контакта с разработчиком, то в нынешнее время платформы выражения общественного мнения обладают эффектом «сарафанного радио», к которому нельзя не прислушиваться. Поэтому даже такому незначительному на первый взгляд фрагменту текстовых материалов, как индексы и названия роботов, уделяется

значительное внимание. Тем не менее и в этом случае важно помнить о соблюдении баланса временных и финансовых затрат, так как далеко не каждый локализатор может самостоятельно создавать даже такие несложные программы, а наём программиста или аналитика данных для выполнения специфических задач лингвистического контроля качества стоит компаниям-локализаторам очень дорого. Время, потраченное на такую тщательную обработку текстов, затянет выход видеоигры, ибо дата релиза, как правило, едина для всех стран и устанавливается по мере готовности всех локализаций. Учитывая описанное выше, можно судить о том давлении, в котором находится локализатор при работе над столь крупными продуктами, как Atomic Heart. Существует широкий список факторов, учитываемый при создании массивных игровых продуктов и оказывающий непосредственное влияние на эмоциональный фон сотрудников компании-разработчика. Что касается этого фона в локализаторских бюро, то к тем факторам, что влияют на разработчика, добавляется и ряд других, связанных непосредственно с особенностями профессиональной деятельности специалистов по локализации программного обеспечения. Таким образом, локализатор всегда находится под двойным давлением, с одной стороны – это влияние разработчика, с другой – это ожидания игроков, имеющие тенденцию к повышению с каждым годом. Рассмотрим этот список факторов далее:

- Фактор времени. Ни разработчик, ни игроки не любят ждать. Видеоигра Atomic Heart имеет награду самой ожидаемой игры 2023 года, поэтому сдвиг даты релиза мог бы привести к потере интереса со стороны игроков, и, как следствие, падению продаж.
- Фактор завышенных ожиданий. И разработчик, и игрок требуют от локализатора идеального выполнения своих обязанностей при работе на проекте. Весь негатив, вызванный спорными переводческими решениями или некачественной локализацией в целом, будет выплеснут в отрицательных отзывах на специализированных ресурсах.

- Фактор особенностей работы человеческого мозга. Любой перевод как основная составляющая локализации есть продукт творческой деятельности, когнитивно-коммуникативный процесс. Человеческий мозг – это не искусственный интеллект компании OpenAI, и он требует отдыха. Ни один сотрудник бюро локализации не застрахован от того, что в какой-то из дней у него просто не будет получаться перевести некоторый фрагмент текста по множеству причин: стресс, проблемы со сном, проблемы в семье и др.
- Фактор цифровизации. Мировой тренд по привлечению продуктов сферы информационных технологий во все сферы человеческой деятельности требует от людей постоянного обучения новому. Далеко не каждый сотрудник способен быстро обучаться работе с современными программами и средствами искусственного интеллекта, обновления для которых выходят очень часто.
- Финансовый фактор. Как разработчик, так и локализатор имеют свой бюджет на реализацию проекта. Превышать этот бюджет крайне нежелательно, так как создастся цепочка удорожаний, которая отразится на цене финального продукта на витрине магазина. В то же время и игрок, и разработчик требуют от локализатора безукоризненного выполнения локализации продукта, что, как показывает анализ локализаций дорогостоящих проектов прошлых и нынешних лет, не всегда достижимо даже при самом крупном бюджете.

Данный список факторов не конечный, поскольку при работе над проектом по локализации программного продукта возникает еще целый ряд менее значимых проблем и трудностей, имеющих разную природу. Тем не менее представленные факторы присутствуют при работе над любым проектом всегда и имеют первостепенную значимость.

3.5. Выводы по III главе

Исследование скрипта аудиодорожки, субтитров и внутриигровых справочных текстовых материалов, проводимое в данной главе, выявило ряд особенностей, свойственных локализованным продуктам прошлых лет. 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, вольный перевод, влекущий 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. Как правило, при переводе с английского языка на русский, а именно такие локализации исследовались в предыдущих параграфах и главах, локализаторы редко прибегают к использованию транслитерации. Чаще всего она используется при передаче слов, имеющих не английское происхождение, например как в случае с видеоигрой *Sekiro: Shadows Die Twice*, транслитерации подвергались изначально японские лексемы: имена существительные, топонимы и имена собственные. В текстовых материалах *Atomic Heart* часто транслитерируются те слова, для которых можно и нужно найти прямой эквивалент в английском языке. С какой целью применяется такой подход – неясно. Помимо неопределенностей и отсутствия закономерностей в некоторых переводческих решениях встречается понятие мискаста актёров. Часто в локализациях с иностранного языка на русский

дублированная русскоязычная звуковая отсутствует, а игрокам приходится довольствоваться субтитрами. Atomic Heart, напротив, обладает огромным набором языков озвучивания – 10 различных аудиодорожек: русскую, стандарт EFIGS, китайскую, польскую и португальскую (бразильский вариант) [Atomic Heart - Gold Edition (PS4 & PS5). Режим доступа: https://store.playstation.com/de-de/product/EP4133-PPSA10695_00-ATOMICHEARTGLDED]. Если ранее игрокам была доступна только английская аудиодорожка, то теперь возможно переключение на одну из 10 доступных. Такое многообразие аудиодорожек встречается в практике локализации русских AAA-видеоигр, ориентированных прежде всего на одиночный сюжетный режим, возможно, впервые, так как всего выпущенных на территории РФ игр такого уровня и бюджета крайне мало. При таком широком спектре аудиодорожек, естественно, велик шанс ошибиться при кастинге актеров озвучивания, так как в игре много персонажей и требуется много людей, чтобы озвучить каждого из них. Однако проблема мискаста кроется не в локализованных версиях, а в исходной. На форумах, посвященных видеоигре, и других площадках существует множество тем с критикой в адрес русскоязычной аудиодорожки. Примеры такой критики разбирались в начале этой главы. В то же время снова остаётся открытым вопрос о том, почему локализованные версии игры звучат лучше оригинала.

В то же время локализация Atomic Heart, как уже отмечалось ранее, это продукт совершенно новой формации. В эту локализацию включается то, о чём в играх 10- и даже пятилетней давности было сложно даже помыслить. К таким особенностям можно отнести интерактивное субтитрирование плакатов и вывесок, которое можно включить или отключить в настройках интерфейса видеоигры. Местами и эта механика реализована не так хорошо, как, возможно, было задумано разработчиками, ибо присутствуют наложения слоёв субтитров, если рядом с вывеской стоит какой-либо персонаж и что-то говорит. Тем не менее такая механика есть, и это уже большой шаг вперед по сравнению с крупнейшими продуктами западных и восточных

разработчиков, и огромный скачок по сравнению с продуктами русского геймдева начала 2000-х годов и позднее. Возвращаясь к аудиодорожке и описанию особенностей ее локализации, важно упомянуть достойный уровень переводческой креативности, который находит отражение в диалогах второстепенных персонажей титульной сцены. Пусть локализация этих диалогов часто не сохраняет форму исходных сообщений, но спектр эмоций, которые они вызывают у зарубежного игрока, может оказаться даже шире, а сами эмоции ярче, чем у игрока отечественного. Передача смыслов осуществляется не только посредством непосредственного перевода текстов, но и налаживанием диалога культур, т.е. привлекаются лексемы и синтагмы, понятные и вошедшие в узуальные нормы носителей английского языка. Такой подход к локализации демонстрирует колоссальный объём аналитической работы, который проводился переводчиками и лингвистами.

Отдельно стоит отметить и текстовую часть локализации, которая хоть и не была лишена откровенно спорных моментов, например употребления лексем, приводящих к полисемии и появлению значительного количества поверхностных смыслов, но в то же время выполнена на высоком уровне. Кроме того, все неточности, вошедшие в финальную локализацию, открывают путь для исследований с применением информационных технологий и математических методов, позволяющих улучшить качество локализации за счёт введения закономерностей, согласно руководству по стилю. Кроме того, в актив англоязычной локализации можно записать и низкий процент расхождения скриптов аудиодорожки и субтитров, что выгодно отличает Atomic Heart от многих других более дорогостоящих AAA-проектов.

Подводя итог анализу локализации первых двух сюжетных миссий видеоигры Atomic Heart, можно утверждать, что данная локализация – это, возможно, лучшее, что случалось с отечественной игровой индустрией за всё время её существования. Это утверждение базируется не только на непосредственно лингвистической оценке локализации, которая может

показаться заниженной из-за наличия неточностей и спорных подходов со стороны локализатора. В формировании этого утверждения участвуют и два других не менее важных фактора – это продаваемость видеоигры в мире и награда «Самого ожидаемого игрового продукта 2023 года», а если игру ждут и покупают, значит, игра удалась во всех смыслах, в том числе и с точки зрения локализации. Сюда же можно привнести и фактор переживаемых эмоций, так как игра это не только продукт, который существует для того, чтобы продаваться и приносить прибыль, но и произведение искусства. Любое произведение искусства вызывает эмоции, и видеоигра Atomic Heart в любой из анализируемых в данном разделе локализаций вызывает эмоции. Сила этих эмоций разная для каждого игрока, но они есть, и их спектр схож у игроков как с нативным русским языком, так и с английским языком. А это означает, что цели локализации достигнуты.

Заключение

Проведенное исследование показало, как многообразен и сложен процесс локализации и какое количество факторов необходимо учитывать при работе с текстовыми и аудиовизуальными материалами видеоигр при подготовке локализации. Среди всех факторов, естественно, решающее значение имеет экономический фактор. От финансового состояния разработчика, локализатора и географического региона зависит качество финального локализованного продукта. В то же время помимо финансов значимую роль играют и другие факторы, например популярность. Так как локализация – это прежде всего продукт экономики и маркетинга, и это одно из существенных отличий локализации от перевода, грамотные инвестиции в маркетинг в целевых регионах отразятся на популярности. Однако далеко не все игроки могут оценить навязчивые маркетинговые компании, за которыми очень часто скрывается пустышка, о чем свидетельствуют некоторые рассмотренные в данном исследовании продукты. Тренд всеобщего удорожания видеоигр преобразил и требования игроков. Совершенно логично утверждение о том, что никто из игроков не хочет платить много за продукт сомнительного содержания, который мало кого заинтересует. Это утверждение справедливо не только для видеоигр, но и для программного обеспечения в целом, так как очень тяжело заинтересовать людей продуктом некоторого стартапа, функционал которого на стадии проектирования мало чем отличается от уже имеющихся на рынке аналогов.

Локализация программных продуктов – это 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 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. Проведенное исследование продемонстрировало, что для того, чтобы работать в компании по локализации видеоигр, переводчику необходима расширенная подготовка и огромный багаж фоновых знаний, которые обязательно потребуются в профессиональной деятельности. Одним из главных требований к специалисту по локализации можно считать игровой опыт. Для локализатора недостаточно умения переводить и редактировать тексты, требуется еще и очень хорошо понимать, как эти тексты должны быть встроены в канву игрового повествования, учитывать аспекты субтитрирования и иметь знания в области аудиовизуального перевода. Кроме того, в локализации существует целый круг задач, решение которых не под силу переводчику даже с полным лингвистическим образованием (бакалавриат + магистратура либо специалитет). К этим задачам относятся перевод специализированной технической документации и документация программного кода, перевод медицинской терминологии и юридической документации.

Согласно результатам исследования, в мире существует 4 основных макрорегиона разработки видеоигр и программного обеспечения. Для каждого региона характерен целый ряд лингвистических и экстралингвистических особенностей, характерных для каждого конкретного региона. В то же время некоторые аспекты, 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. Кроме наличия английской локализации к таким аспектам можно отнести и цель локализации – получение прибыли, это еще одно отличие процессов перевода и локализации. Продукты, выходящие в каждом регионе, несут в

себе априорный набор некоторых лингвистических и экстралингвистических особенностей, как уже говорилось ранее. Например, в Азии велико влияние цензуры и общее низкое качество работы с европейскими языками. Иными словами, общая «закрытость» региона, которую уже многие годы пытаются решить интеграцией и глобализацией, т.е. политическими и экономическими инструментами, находит своё отражение и в локализации видеоигр, выпускаемых в этом регионе. Европа, наоборот, куда более открытый и богатый на языковую вариативность регион, здесь можно встретить и локализации на пяти основных европейских языках, и версии на славянских языках, необходимые игрокам из Восточной Европы и СНГ. Тем не менее, несмотря на свою открытость, Европейский регион отмечается отказом от португальских локализаций, хотя сама Португалия член Европейского Союза и экономически стабильный регион (в контексте платежеспособности игроков). Американский регион во многом похож на Европу, за исключением лишь того, что португальский язык в локализациях американских игр есть по умолчанию. Самым отдаленным и непохожим на остальные можно считать Австралийский регион. Австралийские игры отмечаются не только наличием локализаций по стандарту EFIGS, но и наличием японского языка, что обусловлено историческими процессами Второй мировой войны и проживанием в Австралии одной из самых крупных в мире японских диаспор, насчитывающей около 300 тыс. человек. Учёт особенностей каждого региона – ключ к созданию успешной во всех аспектах локализации.

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. Обосновать некоторые из переводческих решений очень сложно, так как практически невозможно восстановить источник переводческого решения. К негативным аспектам локализации Atomic Heart с русского языка на английский можно отнести и увлечение транслитерацией, нередко ставящее игрока в тупик, поскольку внутриигровой кодекс роботов и других врагов, с которыми встречается игрок, – это элемент игрового процесса, не прощающий ошибок в локализации. Хотя примененные в кодексе переводческие решения нельзя назвать ошибками, отсутствие закономерности этих решениях создаёт препятствия игровому процессу. Для установления закономерностей в работе применены лингвостатистические методы и программирование, позволяющие автоматизировать поиск наиболее частотных подходов к локализации определенного круга лексических единиц. Применение программирования обозначает курс на дальнейшую цифровизацию как самого процесса локализации, так и посвященных ему дальнейших исследований.

Подходя к локализации и самому игровому процессу этой игры с позиции игрока с более чем 20-летним опытом в сфере видеоигр и цифровых развлечений, можно утверждать, что Atomic Heart – это жемчужина российского игростроя, эволюционировавшего на протяжении всего XXI века. Подводя итог исследованию, отметим, что хотя локализация и является продуктом экономики, одной из главной ее задач все еще остаётся передача эмоций, и с этой задачей локализаторы Atomic Heart справились.

Список использованной литературы

Монографии и статьи:

1. *Александрова Е.М.* Перевод языковой игры: проблемы адекватности и эквивалентности: учебное пособие. 2012. 68 С.
2. *Ачкасов А.В.* Англоязычная терминология локализации // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. 2019. №194. С. 80–88.
3. *Балд М., Евстратов А. Каролидес Н.Дж., Соува Д.Б.* 451 градус по Фаренгейту // 100 запрещённых книг. Цензурная история мировой литературы. 2008. С.505–508.
4. *Бархударов Л.С.* Язык и перевод. 1975. 240 С.
5. *Брескин В.* Триада: Метод изучения сущности семиотического единства языка и искусства // Философская мысль. 2012. №3. С.119–159.
6. *Гарбовский Н.К.* Теория перевода: Учебник. 2-е изд. 2007. 544 С.
7. *Гарбовский Н.К.* Системологическая модель науки о переводе. Трансдисциплинарность и система научных знаний // Вестник Московского университета. Серия 22. Теория перевода. 2015. №1. С. 3–23.
8. *Гарбовский Н.К., Костикова О.И.* Интеллект в цифровом переводе: искусственный или искусный? // Вестник Московского университета. Серия 22. Теория перевода. 2019. №4. С. 3–23.
9. *Гарбовский Н.К., Костикова О.И.* Сетевое взаимодействие в цифровом переводе. // Вестник Московского университета. Серия 22. Теория перевода. №3. С. 3–21.
10. *Есакова М.Н., Харатсидис Э.К.* Культурноантропологическая парадигма науки о переводе (на примере романа М.А. Булгакова «Мастер и

Маргарита» и его переводов на французский и греческий языки) // Вестник Московского университета. Серия 22. Теория перевода. 2014. №3. С. 114–126

11. *Козырева М.М.* Особенности употребления ненормативной лексики и сложности ее перевода с английского языка на русский (на материале фильма «Дневник Бриджит Джонс»). [Электронный ресурс]. 2012. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-upotrebleniya-nenormativnoy-leksiki-i-slozhnosti-ee-perevoda-s-angliyskogo-yazyka-na-russkiy-na-materiale-filma-dnevnik-1/viewer> (дата обращения: 11.04.2020).
12. *Комиссаров В.Н.* Современное переводоведение. 2001. 421 С.
13. *Коняева Л.А.* О некоторых трудностях научно-технического перевода // Перевод и сопоставительная лингвистика. 2015. №11. [Электронный ресурс]. 2015. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-nekotoryh-trudnostyah-nauchno-tehnicheskogo-perevoda> (дата обращения: 06.06.2022).
14. *Мишуков Э.Н.* Герменевтико-Переводческий методологический стандарт в зеркале трансдисциплинарности (Часть IV: переводческое решение) // Вестник Московского университета. Серия 22. Теория перевода. 2019. №2. С. 13–35.
15. *Моррис Ч.У.* Основания теории знаков // Семиотика. Сборник переводов. Под ред. Ю. С. Степанова. 1982. 505 С.
16. *Нардюжев В.И., Нардюжев И.В., Марфина В.Е., Куринин И.Н.* Лингвистические особенности локализации программного обеспечения // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Информатизация образования». 2018. Т. 15. № 2. С. 197–205.

- 17.Павленко Е.А., Вьюнова Е.К., Куралева Т.В. Функционирование аллюзий в англоязычной массовой культуре (на примере названий мультипликационных фильмов) // БГЖ. 2021. №3 (36). С. 323–326.
- 18.Пирс Ч.С. Что такое знак? Вестник Томского Государственного Университета. Философия. Социология. Политология. 2009. №3. С. 87–95.
- 19.Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. 1974. 216 С.
- 20.Стародумова Е.А. Синтаксис современного русского языка. 2005. 142 С.
- 21.Цемержинская А.В., Свистунова М.А., Вишняков И.А. Параллельный импорт в современных условиях // Экономика и бизнес: теория и практика. 2022. №12-2. С. 200–202.
- 22.Шафилов С.Г. Уважительное обращение в европейских языках и проблема русского адрессива // Вестник Башкирск. ун-та. 2012. №1 С.13–22.
- 23.Шлепнев Д.Н. Цели перевода: попытка типологии. Юридический перевод и иные виды перевода // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2018. №2-2. С. 398–401.
- 24.Эткинд Е.Г. Поэзия и перевод. 1963. 431 С.
- 25.Chandler H.M. The Game Localization Handbook / Massachusetts: Charles River Media. 2005. 335 P.
- 26.Esselink B. The Evolution of Localization // The Guide to Localization. Supplement to Multi Lingual Computing and Technology. 2003. Vol. 14(5). P. 4–7.
- 27.Esselink B. A Practical Guide to Localization / B. Esselink. – Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, 2005. 488 P.

28. *Frasca G.* Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric. Ph.D. Dissertation. IT University of Copenhagen. Denmark. [Электронный ресурс]. 2007. URL: <https://docplayer.net/12779385-Gonzalo-frasca-play-the-message-play-game-and-videogame-rhetoric-ph-d-dissertation-it-university-of-copenhagen-denmark.html> (дата обращения: 11.05.2020)
29. *MacLean H.* 1997. Translating Science Fiction: A Case Study / H. MacLean. – ATA Chronicle, 1997. 205 p.
30. *Maidonova S.V.* «Complete Japanese course». 2009. 512 P.
31. *Zhang X.* Censorship and Digital Games Localisation in China. Meta, 57(2). P. 338–350. [Электронный ресурс]. 2012. URL: <https://doi.org/10.7202/1013949ar> (дата обращения: 18.05.2019).

Электронные источники, учебные пособия и публицистика:

32. Авторская программа Дениса Карамышева «Трудности перевода» на YouTube-канале Stopgame. [Электронный ресурс]. 2019. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLZfhqd1Hl3DU6iOMQSuW6GZWCNOEbjFt> (дата обращения: 11.12.2019)
33. бамбарбия киргуду. Викисловарь. [Электронный ресурс]. 2023. URL: https://ru.wiktionary.org/wiki/бамбарбия_киргуду (дата обращения: 20.06.2023).
34. Бамбарбия! Киргуду! - Это Кавказ. [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://etokavkaz.ru/kultura/bambarbiya-kirgudu> (дата обращения: 18.06.2023).
35. Возрастной рейтинг и как его получить – Gamedev на DTF. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://dtf.ru/gamedev/265535-vozrastnoy-reyting-i-kak-ego-poluchit> (дата обращения: 23.06.2023).
36. Воробьёв Г. Слух: у Atomic Heart всё очень плохо, руководство некомпетентное, а программистов нет [обновлено] | StopGame.

- [Электронный ресурс]. 2023. URL: https://stopgame.ru/newsdata/36831/sluh_u_atomic_heart_vse_ochen_ploho_rukovodstvo_nekompetentnoe_a_programmistov_net_obnovleno (дата обращения: 03.04.2023).
37. *Геодакян А.* В России начался параллельный импорт видеоигр для приставок и ПК – ТАСС. [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://tass.ru/ekonomika/15179635> (дата обращения: 23.06.2023).
38. *Глебов Г.И., Милаева О.В.* Современные международные отношения. Учебное пособие. 2010. 98 С.
39. *Гудошников С.* Фонк-версия «Комарово» из Atomic Heart попала в мемы. Ее играют на сушилках и советуют отцам - Афиша Daily. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://daily.afisha.ru/news/73363-fonk-versiya-komarovo-iz-atomic-heart-popala-v-memy-ee-igrayut-na-sushilkah-i-sovetuyut-otcam/> (дата обращения: 23.06.2023).
40. *Доул Дж., Курцке К., Сильверман Л., Ван Аллен П.* Боке для начинающих | Советы по фотосъемке – Nikon. [Электронный ресурс]. 2015. URL: https://www.nikon.ru/ru_RU/learn-and-explore/photography-articles.tag/learn_and_explore/photography_articles/bokeh-for-beginners.dcr (дата обращения 31.01.2022)
41. *Джошуа Грэхем | Убежище | Fandom.* [Электронный ресурс]. 2010. URL: https://fallout.fandom.com/ru/wiki/Джошуа_Грэхем (дата обращения: 23.06.2023).
42. *ДИАЛЕКТЫ ПОТРАЧЕННОГО ЯЗЫКА | ПОТРАЧЕНО Вики | Fandom* [Электронный ресурс]. 2010. URL: https://wasted.fandom.com/ru/wiki/ДИАЛЕКТЫ_ПОТРАЧЕННОГО_ЯЗЫК_A (дата обращения: 23.06.2023).

43. *Дубовой С.* Что такое локализация и чем она отличается от перевода? [Электронный ресурс]. 2018. URL: <https://dtf.ru/flood/21327-что-такое-lokalizaciya-i-chem-ona-otlichaetsya-ot-perevoda> (дата обращения: 10.04.2020).
44. *Значение слова ИНТЕРНАЦИОНАЛИЗАЦИЯ. Что такое ИНТЕРНАЦИОНАЛИЗАЦИЯ?* [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://kartaslov.ru/значение-слова/интернационализация> (дата обращения: 05.06.2022).
45. *Игра внутри игры: поиск скрытых пасхалок в любимых играх – Игры на DTF.* [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://dtf.ru/games/1623744-игра-vnutri-igry-poisk-skrytyh-pashalok-v-lyubimyh-igrah> (дата обращения: 23.06.2023).
46. *КАК НАУЧИТЬСЯ ПИСАТЬ НА ПОТРАЧЕННОМ | ПОТРАЧЕНО* *Вики | Fandom.* [Электронный ресурс]. 2010. URL: https://wasted.fandom.com/ru/wiki/КАК_НАУЧИТЬСЯ_ПИСАТЬ_НА_ПОТРАЧЕННОМ (дата обращения: 23.06.2023).
47. *Как перевести выражение на русский язык «бамбарбия кегуду»?* - *aylanta.ru.* [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://aylanta.ru/47018-kak-perevesti-vyrazhenie-na-russkiy-yazyk-laquobambarbiya-kerhuduraquo/> (дата обращения: 23.06.2023).
48. *Как повлиял успех игр Metro 2033 и The Witcher на продажи книг – Anton Logvinov.* [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://alogvinov.com/2017/04/gluhovskiy-ne-soglasen-s-sapkovskim-что-igryi-po-knigam-eto-ploho/> (дата обращения: 29.06.2023).
49. *Камаев А.* Фиджитал: что это такое и где используется? – *MIXAR* [Электронный ресурс]. 2023. URL:

https://mixar.biz/blog/fidzhital_chno_ehto_takoe_i_gde_ispolzuetsya (дата обращения: 13.03.2024).

50. *Кан А.* Видеоигры – бессмысленное развлечение или настоящее искусство? - BBC News Русская служба. [Электронный ресурс]. 2018. URL: <https://www.bbc.com/russian/features-45486784> (дата обращения: 5.05.2020)
51. *Китай, цензура, Дота 2.* [Электронный ресурс]. 2016. URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/sovietycybersport/895803.html> (дата обращения: 5.05.2020)
52. *Книга Иова 40:10-19.* [Электронный ресурс]. 2020. URL: https://ru.wikisource.org/wiki/Книга_Иова#40:10 (дата обращения: 19.05.2020)
53. *Ковалев Г.* Цензура и рассмотрение правительством игр в Китае. [Электронный ресурс]. 2016. URL: <https://habr.com/ru/post/397171/> (дата обращения: 18.05.2020)
54. *Королев Н., Степанова Ю.* В России легализуют пиратов – Газета Коммерсантъ № 39 (7240) от 05.03.2022. [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5240942> (дата обращения: 11.04.2022).
55. *Крупеник О.* За три года доля иностранных ретейлеров на российском рынке снизилась почти вдвое - Российская газета [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://rg.ru/2023/02/24/za-tri-goda-dolia-inostrannyh-retejlerov-na-rossijskom-rynke-snizilas-pochti-vdvoe.html> (дата обращения: 29.06.2023).
56. *Купить PS4 игра Focus Home Atomic Heart рус в каталоге интернет магазина М.Видео по выгодной цене с доставкой, отзывы, фотографии – Москва.* [Электронный ресурс]. 2023. URL:

<https://www.mvideo.ru/products/ps4-igra-focus-home-atomic-heart-rus-400081648> (дата обращения: 29.06.2023).

57. *Лаборант (BOB-A6) | Atomic Heart Вики | Fandom*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: [https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/Лаборант_\(BOB-A6\)](https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/Лаборант_(BOB-A6)) (дата обращения: 29.06.2023).

58. *Леонов А.* Визит в Mundfish: впечатления от геймплея Atomic Heart и интервью с руководством студии. DTF (31 января 2019). [Электронный ресурс]. 2019. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/38112-vizit-v-mundfish-vpechatleniya-ot-geympleya-atomic-heart-i-intervyu-s-rukovodstvom-studii> (дата обращения: 29.06.2023).

59. *ЛитРес: Самиздат*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www.litres.ru/selfpub/> (дата обращения: 29.06.2023).

60. *Малов А., Керман А.* Светочувствительная эпилепсия: реальна ли опасность VR. [Электронный ресурс]. 2018. URL: <https://22century.ru/popular-science-publications/photosensitive-epilepsy> (дата обращения: 11.06.2022).

61. *Маркосова С.* Запрещённая литература в СССР. Как и почему табуировали книги. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://subcult.ru/chtivo/statji/11582-zapreshchjonnaya-literatura-v-sssr-kak-i-pochemu-tabuirovali-knigi> (дата обращения: 20.07.2022).

62. *Маслова В.А.* Лингвокультурология: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. 2001. 208с.

63. *Михайлова В.* Продажи «Ведьмака 3» после выхода сериала на Netflix выросли на 554% в годовом выражении | App2top [Электронный ресурс]. 2020. URL: <https://app2top.ru/money/prodazhi-ved-maka-3-v-dekabre-vy->

rosli-na-554-v-godovom-vy-razhenii-159917.html (дата обращения: 27.06.2023).

64. *Мицумоно.ру - маленькая энциклопедия о ниндзя*. [Электронный ресурс]. / 2011. URL: <http://mitsumono.ru/> (дата обращения: 31.01.2022).

65. *МОДА // Большая российская энциклопедия. Электронная версия (2019)*. [Электронный ресурс]. 2019. URL: <https://old.bigenc.ru/mathematics/text/2221463> (дата обращения: 11.07.2023).

66. *Мухаметшина Э.Е. Репортаж с Первых 'Игр будущего'* [Электронный ресурс]. 2024. URL: <https://kpfu.ru/fl/reportazh-s-pervyh-39igr-buduschego39-445083.html> (дата обращения: 29.06.2024).

67. *МЫСЛИ СИДОДЖИ | VK*. [Электронный ресурс]. 2022. URL: https://vk.com/sidodji_mind (дата обращения: 14.08.2022).

68. *Навескин Р., Поливанов С., Сонькин В., Миловидов В. Кричи, Вильгельм, кричи: Как появился знаменитый звуковой эффект – Видео на Кинопоиске*. [Электронный ресурс]. 2016. URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/video/2788829/> (дата обращения: 25.06.2020).

69. *Национальный корпус русского языка: поиск*. [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://ruscorpora.ru/results?search=ClQqIQoICAAQChgyIAoQBSAAKIKgvZXc47AOQAVqBDAuOTV4ADICCAE6AQFCKAomCiQKA3JlcRIdChvQvdC10LHQviDRg9C70YvQsdCw0LXRgtGB0Y8wAQ%3D%3D> (дата обращения: 14.08.2022).

70. *Памятка для геймера: "Отсылка, пасхалка и заимствование - в чем разница?"* [Электронный ресурс]. 2022. URL:

https://www.playground.ru/misc/opinion/pamyatka_dlya_geimera_otsylka_pas_halka_i_zaimstvovanie_v_chem_raznitsa-1129609] (дата обращения: 14.08.2022).

71. *Петухов Р.* Как работает игровая цензура в Китае. [Электронный ресурс]. 2020. – URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/gdnews/2432300.html> (дата обращения: 10.05.2020).
72. *ПОТРАЧЕННЫЙ СЛОВАРЬ | ПОТРАЧЕНО Вики | Fandom.* [Электронный ресурс]. 2010. URL: https://wasted.fandom.com/ru/wiki/ПОТРАЧЕННЫЙ_СЛОВАРЬ (дата обращения: 23.06.2023).
73. *Почти 70% молодых россиян отказались от телевидения в пользу интернета – Ведомости.* [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www.vedomosti.ru/media/news/2021/03/03/860004-pochti-70-molodih-rossiyan-otkazalis-ot-televideniya> (дата обращения: 23.06.2023).
74. *Ревунова Т.* Почему люди стали говорить слово «сыр» и улыбаться на камеру. [Электронный ресурс]. 2021. URL: <https://travelask.ru/blog/posts/28580-pochemu-lyudi-stali-govorit-slovo-syr-i-ulybatsya-na-kameru> (дата обращения: 23.06.2023).
75. *Ремики советских песен из саундтрека игры Atomic Heart вырвались на верхние строчки чартов.* [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www.soyuz.ru/news/24447> (дата обращения: 03.04.2023).
76. *Репак от R.G. Механики | ВКонтакте.* [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://vk.com/rg.mechanics> (дата обращения: 03.04.2023).
77. *Роскомнадзор сообщил, что обновляет список заблокированных в России VPN – РБК.* [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://www.rbc.ru/rbcfreenews/634577549a7947244a87b579> (дата обращения: 06.01.2023).

78. *Сазонова М.* Параллельный импорт в России. [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://www.garant.ru/news/1538937/#4> (дата обращения: 03.04.2023).
79. *Семенов А.* 6 фактов о рынке видеоигр за год от SuperData. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <https://app2top.ru/industry/6-faktov-o-ry-nke-videoigr-za-god-ot-superdata-114463.html> (дата обращения: 11.05.2020)
80. *Семенов А.* SuperData подвела итоги 2018-го. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <https://app2top.ru/industry/superdata-podvela-itogi-2018-go-industriya-zarabotala-v-tsifre-119-6-mlrd-134986.html> (дата обращения: 11.05.2020).
81. *Смерть геймдева в России / Хабр.* [Электронный ресурс]. 2023. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/articles/686240/> (дата обращения: 23.06.2023).
Стоит ли выбирать русскую озвучку в Атомике? – Вопросы на DTF. [Электронный ресурс]. 2023. – Режим доступа: <https://dtf.ru/ask/1651937-stoit-li-vybirat-russkuyu-ozvuchku-v-atomike> (дата обращения: 23.06.2023).
82. *Странные вещи в играх, которые постарались объяснить. Булджать.* [Электронный ресурс]. 2024. URL: https://www.youtube.com/watch?v=KIiu6L_rpGU (дата обращения: 13.03.2024).
83. *Студия-разработчик Atomic Heart привлекла инвестиции от Tencent, Gaijin и GEM Capital на развитие франшизы.* [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://3dnews.ru/1031215/studiyarazrabotchik-atomic-heart-privlekla-investitsii-ot-tencent-gaijin-i-gem-capital-na-razvitie-franshizi> (дата обращения: 23.06.2023).
84. *Трудности перевода. Horizon Zero Dawn.* [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JQ6xqxXRHwQ> (дата обращения: 23.12.2022).

85. *Фишль/Озвучка | Genshin Impact Вики | Fandom*. [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://genshin-impact.fandom.com/ru/wiki/Фишль/Озвучка> (дата обращения: 23.06.2023).
86. *Чимде О. Христианские мифы в видеоиграх – Игромания*. [Электронный ресурс]. 2012. URL: https://www.igromania.ru/article/21211/Hristianskie_mify_v_videoigrah.html (дата обращения: 20.09.2021).
87. *Шинкарь Татьяна Николаевна – интернет-магазин OZON.ru*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www.ozon.ru/person/shinkar-tatyana-nikolaevna-251612/> (дата обращения: 18.06.2023).
88. *Annual Report Tencent Holdings Limited*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www1.hkexnews.hk/listedco/listconews/sehk/2019/0401/ltm201904012133.pdf> (дата обращения: 18.06.2023).
89. *Atomic Heart - Gold Edition (PS4 & PS5)*. [Электронный ресурс]. 2023. – Режим доступа: https://store.playstation.com/de-de/product/EP4133-PPSA10695_00-ATOMICHEARTGLDED (дата обращения: 18.06.2023).
90. *Atomic Heart Has the Coolest Trailer of the Year, But What Actually Is It? – IGN*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www.ign.com/articles/2018/05/24/atomic-heart-has-the-coolest-trailer-of-the-year-but-what-actually-is-it> (дата обращения: 18.06.2023).
91. *Category: Video games developed in Australia – Wikipedia*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Category:Video_games_developed_in_Australia (дата обращения: 18.06.2023).
92. *Category: Machines - Atomic Heart Wiki*. [Электронный ресурс]. 2023. – Режим доступа: <https://atomicheart.fandom.com/wiki/Category:Machines>

93. *Cult of the Lamb в Steam*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: https://store.steampowered.com/app/1313140/Cult_of_the_Lamb/ (дата обращения: 18.06.2023).
94. Dawidoff N. The Man Who Saw America – The New York Times [Электронный ресурс]. 2019. URL: <https://www.nytimes.com/2015/07/05/magazine/robert-franks-america.html> (дата обращения: 23.12.2019).
95. *Easter Traditions Explained*. CBS News. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www.cbsnews.com/news/happy-easter-whats-with-the-bunny-and-the-eggs/> (дата обращения: 25.06.2023).
96. *EFIGS* – Wiktionary. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://en.wiktionary.org/wiki/EFIGS> (дата обращения: 25.06.2023).
97. *ESRB Ratings Guides, Categories, Content Descriptors*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www.esrb.org/ratings-guide/> (дата обращения: 25.06.2023). *Fischl Dub Japanese | Genshin Impact – YouTube*. [Электронный ресурс]. 2023. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=WlOBsQKpVml&t=5s> (дата обращения: 25.06.2023).
98. *Fischl/Voice-Overs/Japanese | Genshin Impact Wiki | Fandom*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Fischl/Voice-Overs/Japanese> (дата обращения: 25.06.2023).
99. *Fischl/Voice-Overs | Genshin Impact Wiki | Fandom* [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Fischl/Voice-Overs> (дата обращения: 25.06.2023).
100. *Gamasutra: Nikolay Bondarenko's Blog – How video game localization works and how much it costs in 2018*. [Электронный ресурс]. 2018. URL: <https://www.gamasutra.com/blogs/NikolayBondarenko/20180914/326495/How>

_video_game_localization_works_and_how_much_it_costs_in_2018.php (дата обращения: 11.05.2020).

101. *Interim measures for the management of Online-Games* – 网络游戏暂行管理办法 [Электронный ресурс]. 2020. URL: http://www.gov.cn/flfg/2010-06/22/content_1633935.htm (дата обращения: 18.05.2020)
102. *Japanese Pronouns / Useful Notes - TV Tropes*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/UsefulNotes/JapanesePronouns> (дата обращения: 25.06.2023).
103. *Kolkhoz* – Wikipedia. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kolkhoz> (дата обращения: 25.06.2023).
104. *kolkhoz woman* - Поиск в Google. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www.google.com/search?q=kolkhozwoman&oq=kolkhozwoman&aqs=chrome..69i57j46i13i19i175i199i512.7630j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8&bshml=bsc> (дата обращения: 25.06.2023).
105. *L.A. Noire*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www.rockstargames.com/lanoire/> (дата обращения: 29.06.2023).
106. *L.A. Noire Price history • SteamDB*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://steamdb.info/app/110800/info/> (дата обращения: 29.06.2023).
107. *O'Rin of the Water | Sekiro™: Shadows Die Twice Wiki | Fandom*. [Электронный ресурс]. 2019. URL: https://sekiro-shadows-die-twice.fandom.com/wiki/O'Rin_of_the_Water (дата обращения: 31.01.2022).
108. *Religion | Gallup Historical Trends*. [Электронный ресурс]. 2019. URL: <https://news.gallup.com/poll/1690/religion.aspx> (дата обращения: 15.05.2019).

109. *Sabimaru | Sekiro™: Shadows Die Twice Wiki | Fandom*. [Электронный ресурс]. 2019. URL: <https://sekiro-shadows-die-twice.fandom.com/wiki/Sabimaru> (дата обращения: 31.01.2022).
110. *Sekiro™: Shadows Die Twice - GOTY Edition on Steam*. [Электронный ресурс]. 2019. URL: https://store.steampowered.com/app/814380/Sekiro_Shadows_Die_Twice__GOTY_Edition/ (дата обращения: 31.01.2022).
111. *Sekiro™: Shadows Die Twice – Game of the Year edition*. [Электронный ресурс] / PS Store. – 2019. URL: https://store.playstation.com/de-de/product/EP0002-CUSA13801_00-SEKIROGAME000001 (дата обращения: 31.01.2022).
112. *Sid Meier's Civilization VI • Sid Meier's Civilization® VI Price history • SteamDB*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://steamdb.info/app/289070/> (дата обращения: 29.06.2023).
113. *Top Cities for Video Game Development Jobs*. [Электронный ресурс]. 2022. URL: <https://www.gameindustrycareerguide.com/best-cities-for-video-game-development-jobs/> (дата обращения: 02.08.2022).
114. *The Witcher - Rotten Tomatoes*. [Электронный ресурс]. 2019. URL: https://www.rottentomatoes.com/tv/the_witcher/s01 (дата обращения: 16.06.2022).
115. *Video Game Ratings | ESRB Ratings*. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www.esrb.org/ratings/> (дата обращения: 29.06.2023).
116. *What figure of speech is 'the sun smiled on us today'?* – Quora. [Электронный ресурс]. 2023. URL: <https://www.quora.com/What-figure-of-speech-is-the-sun-smiled-on-us-today>. (дата обращения: 29.06.2023).

Словари:

117. *Большой современный словарь русского языка*. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <https://slovar.cc/rus/tolk/117267.html> (дата обращения: 10.05.2020).

118. *Словарь мультитран* – *multitran.com*. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <https://www.multitran.com/> (дата обращения: 10.05.2020).
119. *Толковый словарь Ожегова онлайн*. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <https://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=6514> (дата обращения: 17.11.2021).
120. *Internet slang words* – *Internet Dictionary*. [Электронный ресурс]. 2019. URL: <http://www.internetslang.com/> (дата обращения: 27.12.2019)
121. *Thesaurus.com*. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <https://www.thesaurus.com/> (дата обращения: 10.05.2020).
122. *Urban Dictionary*. [Электронный ресурс]. 2020. URL: <https://www.urbandictionary.com/> (дата обращения: 10.05.2020).

Приложение.



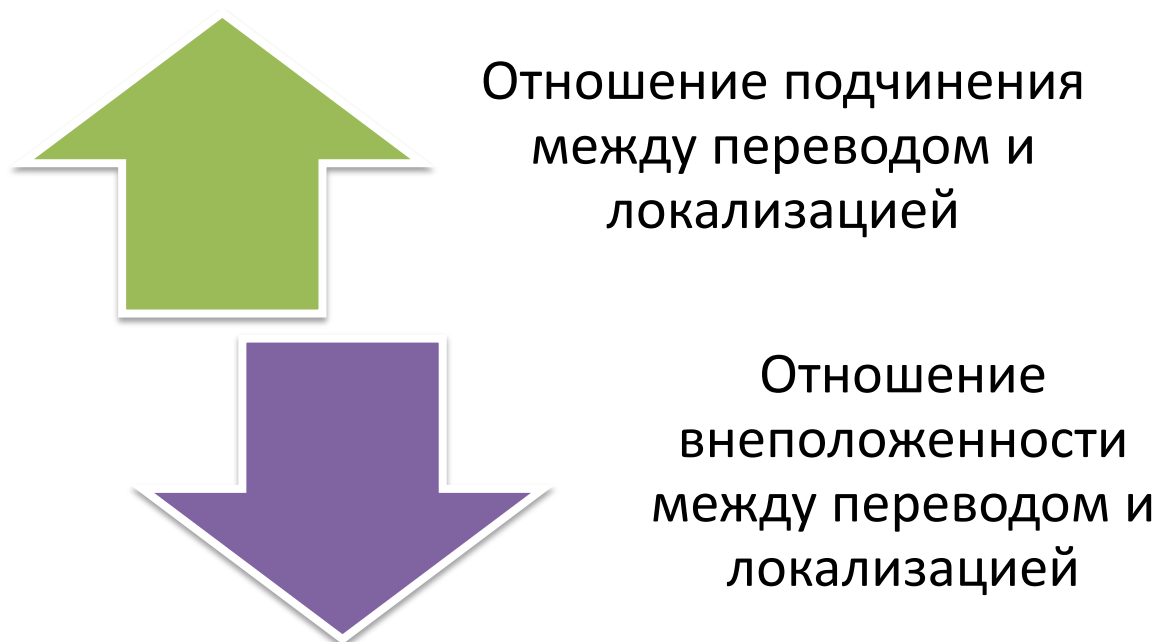
Приложение 1. Экстралингвистические особенности локализации программного обеспечения.



Приложение 2. Иерархический список целевых аспектов перевода художественной литературы и локализации ПО



Приложение 3. Сходные целевые аспекты перевода художественной литературы и локализации.



Приложение 4. Диаграмма отношений между переводом и локализацией.



Приложение 5. Пути решения проблемы локализации аллюзий в видеоиграх



Приложение 6. Спектр мер по повышению качества локализации аллюзий