

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Теория и практика перевода»

(наименование)

45.03.02 Лингвистика

(код и наименование направления подготовки / специальности)

Перевод и межкультурная коммуникация

(направленность (профиль) / специализация)

## ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

на тему Локализация компьютерных игр: культурные особенности и  
проблемы перевода

Обучающийся

З. Р. Казанкова

(Инициалы Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

к. филол. н., доцент О. В. Мурдускина

(ученая степень (при наличии), ученое звание (при наличии), Инициалы Фамилия)

Тольятти 2025

## **Аннотация**

Актуальность данной работы обусловлена тем, что в современной переводческой практике наблюдается устойчивый рост интереса к локализации как к особому виду перевода, требующему не только языковых знаний, но и культурной и технической компетенции.

Объектом работы является внутриигровой текст видеоигры Mass Effect на английском и русском языках. Предметом работы являются принципы локализации видеоигры Mass Effect.

Цель работы заключается в определении особенности локализации компьютерных игр на примере видеоигры Mass Effect. Задачи: определить основные понятия и характеристики компьютерных игр; рассмотреть особенности локализации компьютерных игр; рассмотреть лингвокультурологический аспект локализации в компьютерных играх; провести анализ внутриигрового текста видеоигры Mass Effect и выявить его особенности; рассмотреть особенности локализации видеоигры Mass Effect.

Структура работы. Бакалаврская работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и используемых источников. В первой главе представляются теоретические аспекты локализации видеоигр, особенности локализации компьютерных игр и культурные особенности, которые могут встретиться в компьютерных играх. Во второй главе проводится практический анализ особенностей внутриигрового текста видеоигры Mass Effect, а также рассматривается лингвокультурологический аспект локализации в данной игре.

Список используемой литературы и используемых источников включает 63 источника, из которых 11 являются иностранными. Общий объем работы составляет 76 страницы.

## Оглавление

|                                                                                                     |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Введение .....                                                                                      | 4  |
| Глава 1 Теоретические основы исследования .....                                                     | 7  |
| 1.1 Определение компьютерной игры и ее особенности .....                                            | 7  |
| 1.2 Особенности локализации компьютерных игр .....                                                  | 23 |
| 1.3 Лингвокультурологический аспект локализации компьютерных игр ...                                | 34 |
| Глава 2 Лингвистические особенности локализации видеоигры Mass Effect:<br>практический аспект ..... | 43 |
| 2.1 Характеристика внутриигрового текста видеоигры Mass Effect .....                                | 43 |
| 2.2 Особенности локализации видеоигры Mass Effect .....                                             | 53 |
| Заключение .....                                                                                    | 67 |
| Список используемой литературы и используемых источников .....                                      | 69 |

## Введение

Локализация компьютерных игр представляет собой одну из наиболее востребованных и в то же время сложных сфер современной переводческой практики. Переводчики, работающие с интерактивными медийными продуктами, должны учитывать как лингвистические особенности игрового текста, так и культурный контекст, внутри которого функционируют различные элементы. Неудачные адаптации могут не только разрушить атмосферу игры, но и исказить восприятие персонажей и событий. Следовательно, поэтому растет спрос на качественный перевод, так как качественная локализация влияет на успех продукта на международном рынке. Понимание культурных и лингвистических аспектов перевода является важным для создания качественного и аутентичного игрового опыта для русскоязычной аудитории.

Актуальность данного исследования обусловлена тем, что в современной переводческой практике наблюдается устойчивый рост интереса к локализации как к особому виду перевода, требующему не только языковых знаний, но и культурной и технической компетенции.

Объектом исследования является внутриигровой текст видеоигры Mass Effect на английском и русском языках, предметом – принципы локализации видеоигры Mass Effect.

Цель работы – определить особенности локализации компьютерных игр на примере видеоигры Mass Effect.

Цель исследования обусловила решение в ходе работы следующих задач:

- определить основные понятия и характеристики компьютерных игр;
- рассмотреть особенности локализации компьютерных игр;
- рассмотреть лингвокультурологический аспект локализации в компьютерных играх;
- провести анализ внутриигрового текста видеоигры Mass Effect и выявить его особенности;

– рассмотреть особенности локализации видеоигры Mass Effect.

В ходе работы применялись следующие методы исследования:

- метод дефиниционного анализа, позволивший проникнуть в содержание научных определений понятий, которые рассмотрены в данной работе;
- метод анализа и синтеза, который позволил отобрать и обобщить теоретический материал по теме исследования;
- метод сплошной выборки, позволивший отобрать языковой материал для дальнейшего исследования;
- метод лингвостилистического анализа;
- метод трансформационного анализа.

Материалом исследования является внутриигровой текст из видеоигры Mass Effect, общий объем которого составил 214 часов игрового времени.

Теоретической базой работы послужили труды отечественных и зарубежных лингвистов и переводоведов таких, как И. Р. Гальперин, Я. Богост, И. С. Алексеева, Л. С. Бархударов, А. Эсселинк, А. Косталес, С. И. Влахов и С. П. Флорин.

Теоретическая значимость работы состоит в том, что в ней непосредственно изучается такое понятие, как «локализация», с точки зрения технических особенностей, а также рассматриваются культурные элементы и их передача в видеоиграх.

Практическая значимость исследования заключается в том, что его результаты могут быть использованы в учебных курсах по переводу, при подготовке специалистов в области локализации, а также в профессиональной деятельности переводчиков, работающих с игровыми текстами.

Апробация работы. Основные положения данного исследования докладывались на научно-практических конференциях «Студенческие Дни науки в ТГУ» (г. Тольятти, 2024 г. и 2025 г.), по результатам которых опубликованы тезисы, а также на 51-й Самарской областной студенческой научной конференции 2025 г.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и используемых источников.

Во введении обосновывается выбор темы исследования, определяются его цель, задачи и методы.

В первой главе рассматриваются теоретические аспекты локализации видеоигр, особенности локализации компьютерных игр и культурные особенности, которые могут встретиться в компьютерных играх.

Во второй главе проводится практический анализ особенностей внутриигрового текста видеоигры Mass Effect, а также рассматривается лингвокультурологический аспект локализации в данной игре.

В заключении обобщаются выводы, которые были получены в ходе исследования.

Список используемой литературы и используемых источников включает 63 источника, из них 11 на английском языке, а также четыре источника иллюстративного материала.

Общий объем работы составляет 76 страниц.

## **Глава 1 Теоретические основы исследования**

### **1.1 Определение компьютерной игры и ее особенности**

Компьютерные игры стали неотъемлемой частью современной культуры, объединяя в себе элементы искусства, технологий и интерактивности. Миллионы людей по всему миру, включая подростков и взрослых, выбирают их в качестве досуга, поскольку игры позволяют не только погружаться в виртуальные миры, но и развивать реакцию, навыки межкультурной коммуникации и способность принимать решения в ограниченное время. Благодаря своему многообразию, компьютерные игры могут сочетать различные жанры и стили, предлагая игрокам уникальный опыт. Однако, поскольку в них играют люди из разных стран и культур, важно учитывать национальные особенности аудитории. Что особенно актуально при локализации игр, когда переводчикам необходимо адаптировать текст и контент так, чтобы сохранить атмосферу и смысл оригинала, делая игру понятной и увлекательной для носителей другой культуры. В этом параграфе мы дадим определение компьютерной игре и рассмотрим ее особенности.

К работам таких ученых, как Я. Богост [46], Н. М. Власова [16], И. А. Война [9], А. И. Волкова [10], А. А. Голяк [16], С. Е. Джонс [54], Ю. Н. Кириллова [23], В. В. Кривошеева [23], А. С. Миронов [26], Е. В. Никонова [28], Ю. А. Перфилов [30, 31], Е. Ю. Полякова [16], Е. В. Рудакова [37], Р. Ф. Руссков [38], А. А. Степанец [44], Г. Тавинор [61], Н. Ю. Шугаева [38], Н. Эспосито [52], Е. Э. Яренчук [44], мы обратимся, чтобы изучить особенности компьютерных игр.

Для начала обратимся к определениям компьютерной игры.

Так, А. А. Голяк определяет компьютерную игру или же видеоигру, как «игру, в которую мы играем благодаря аудиовизуальным средствам и которая основана на истории» [16, с. 39].

Кривошеева В. В. дает определение компьютерной игре, как то, что «представляет собой сложный и комплексный продукт, который включает в себя различные виды информации (принадлежащие разным семиотическим системам) или же контента: текстовый, графический, аудиовизуальный и другие» [23, с. 88].

Рудакова Е. В. определяет компьютерную игру, как «вид интерактивных развлечений, созданных с помощью компьютерной технологии, которая позволяет пользователю взаимодействовать с виртуальным миром, созданным внутри игры» [37, с. 65].

Таким образом, рассмотрев определения компьютерной игры, мы можем выделить ее ключевые компоненты такие, как:

- аудиовизуальность и нарративность;
- мультимодальность и сложная семиотическая система;
- интерактивность и виртуальность как основа игрового процесса.

Выделив компоненты компьютерной игры, можно понять, что текст в компьютерной игре немного отличается от обычного текста тем, что помимо текстовой информации, для понимания происходящего на экране, нужна еще и аудиовизуальная информация. Компьютерный текст, или как его по-другому называют, внутриигровой, служит средством коммуникации между игроком и игровым миром, а также инструментом для передачи сюжета, развития персонажей и создания атмосферы. Когда в таких видах искусства, как литература и кинематограф все вращается вокруг истории, то видеоигры основываются на «игровом процессе и опыте игрока, который он накапливает» [16, с. 39], постепенно погружаясь в игровой мир. Следовательно, внутриигровой текст является важным элементом игрового процесса. В таком случае, игровым процессом можно назвать то, что это «компонент компьютерных игр, присущий только им: интерактивность. А также, это уровень и характер интерактивности, который включает в себя игра» [16, с. 39].

Далее рассмотрим, как текст интегрирован в игровой процесс и как он влияет на восприятие игры.

Взаимодействие с компьютерной игрой можно разделить на три этапа: «первый включает в себя просмотр заставки или видеоролика в начале игры; второй – взаимодействие с интерфейсом (визуальным оформлением игрового меню и игрового экрана); третий этап подразумевает взаимодействие игрока с виртуальным миром» [28, с. 152]. Выбор реплик, то есть участие в диалогах с другими персонажами, а также прочтение сообщений, найденных записей игроком, выполнение квестов, заданий – также являются взаимодействием игрока с виртуальным миром.

При анализе внутриигрового текста мы будем опираться на работу Я. Богост, которая выделяет пять уровней изучения видеоигр:

- «рецепция и операция (пользовательский опыт);
- интерфейс (отношение пользователя в визуальной составляющей видеоигры);
- форма и функция (операции и поведение программы);
- код (язык(и) программирования);
- платформа (компьютерная архитектура)» [46, с. 2].

Предполагается, что при изучении именно внутриигрового текста нужно обращаться ко второму уровню, а то есть к интерфейсу компьютерной игры.

Интерфейс компьютерной игры, а именно взаимодействие игрока с ним является важнейшим способом коммуникации игрока с игрой. Он объединяет в себе «игровое меню, элементы управления, показатели игровых характеристик, окно ввода-вывода сообщений, подсказки и многие другие элементы» [10, с. 83]. Как утверждают известные геймдизайнеры, «плохой интерфейс может испортить любую игру, и важность интерфейса не вызывает никаких сомнений» [26, с. 147] (рисунок 1).



Рисунок 1 – Пример плохого интерфейса в видеоигре The Witcher 1

К интерфейсу можно также отнести «логотип разработчика игры, появляющийся на экране при каждом запуске программы перед заставкой, демонстрирующей завязку сюжета» [28, с. 153]. Опытные игроки при появлении логотипа студии разработчика игр благодаря его языковому и графическому оформлению уже могут понять, насколько игра достойна их времени. Например, название Naughty Dog и графическое оформление в виде лапы собаки мгновенно ассоциируются с высококачественной продукцией, такой как серии игр Uncharted и The Last of Us, которые получили признание критиков и игроков по всему миру.

Еще одним важным «элементом интерфейса является “игровое меню” (рисунок 2), оно задействует языковую составляющую и в ней перечислены команды для активации программы, такие как: начать новую игру, загрузить игру, выйти из игры, изменить настройки» [28, с. 153].



Рисунок 2 – Пример игрового меню из видеоигры Night in the Woods

С точки зрения графического оформления игрового меню, то «оно часто способствует передаче атмосферы виртуального мира игры, к примеру готический шрифт для игр жанра хоррор» [28, с. 153]. Если говорить о порядке пунктов в меню, то он всегда один во всех играх, только в некоторых случаях добавляются дополнительные пункты, например, одиночная игра, сетевая игра (кооперативная игра), загружаемый контент (дополнения).

В самой уже игре игрок сталкивается со множеством всплывающих подсказок, множество вкладок с разным значением: от карты игрового мира до панели прокачивания умений персонажа. В этот момент «языковой компонент приобретает решающее значение, так как все умения описываются при помощи текстовых сообщений, как и функции тех или иных объектов игрового мира» [28, с. 154]. То есть четкий и эффективный язык помогает игрокам понять игровые механики, цели и способы продвижения по игре. Тем не менее стоит отметить, что существуют сообщения, которые не относятся напрямую к ходу игры и достижению цели главного героя. Такие сообщения включают «общую информацию об игровой вселенной или ценности, которые передаются игроку» [28, с. 154].

Подобную общую информацию игрок находит в найденных документах или аудиосообщениях. Выглядят они по-разному, в зависимости «от уровня развития технологий вымышленного мира» [28, с. 154]. В футуристическом мире распространены электронные и магнитные носители, вымышленные или существующие. В фэнтезийных играх можно найти записки, свитки или манускрипты (рисунок 3).



Рисунок 3 – Пример записки из видеоигры The Elder Scrolls V: Skyrim

Итак, мы выяснили, что в компьютерных играх существуют совершенно разные типы текстов, которые требуют «различных подходов и стратегий для сохранения игрового процесса в целевой культуре» [44, с. 76]. Однако, существует сложность данного явления, как внутриигровой текст, которая заключается в том, что «стилистическое многообразие зависит от жанра и сюжета игры» [20, с. 426].

На данный момент существует целое множество разных жанров компьютерных игр. Е. В. Рудакова выделяет наиболее популярные жанры: шутеры (Shooter), головоломки (Puzzle), стратегии (Strategy), симуляторы (Simulation), ролевые игры (RPG), приключения (Adventure). Однако, мы остановимся на таких жанрах видеоигр, как шутеры (Shooter), ролевые игры

(RPG) и приключения (Adventure), поскольку именно эти жанры преобладают среди видеоигр класса AAA (triple-A). Данный термин обозначает игры с массовой аудиторией, высоким бюджетом, требующий больших экономических затрат как на разработку игры, так и на ее маркетинг. Для охвата более широкой аудитории, такие проекты, как правило, переводят на большое количество языков, а не только на основные. Всего 20 лет назад основными были языки, объединенные аббревиатурой FIGS (French, Italian, German, Spanish) [62]. Теперь же, во времена глобализации, спрос на локализацию на другие языки значительно вырос, благодаря этому многие высокобюджетные игры выходят сразу на 18–20 языках одновременно, русский язык в том числе.

Кроме того, в играх именно этих жанров чаще всего встречаются как текстовые, так и аудиовизуальные элементы, подлежащие для локализации: от интерфейса и внутриигровых надписей до озвучки персонажей и кат-сцен. Что позволяет рассмотреть локализацию как многослойный процесс, в который входит не только язык, но и особенности восприятия, юмора, культурных реалий и игровых механик.

Так, игры в жанре шутер (Shooter) – это те игры, в которых «основной акцент делается на боевых действиях и стрельбе» [37, с. 65]. В таких играх игроку приходится непрерывно совершать боевые действия, а также оперативно принимать решения. Например, в серии игры Call of Duty игрок управляет солдатом, цель которого состоит в уничтожении противника. Игроку приходится быстро реагировать и иметь тактическое мышление дабы противостоять противникам.

В играх жанра ролевая игра (RPG) «игрок управляет персонажем, развивает его навыки и способности, выполняет задания и сражается с врагами» [37, с. 65]. К тому же, помимо развития навыков у своего персонажа, игрок также может придать ему особую внешность, поведение и характер. Таким образом, у игрока появляется возможность создать уникального персонажа, который бы был похож на него и тем самым быть главным героем

своей игры. Для игр подобного жанра характерна «нелинейность» повествования, то есть игрок сам выбирает, как его персонаж ответит, что впоследствии будет влиять на сюжет и на то, как окружающие его персонажи будут относиться к нему. Такая система выбора называется «ветви решений». Например, в игре *Detroit: Become Human* французской студии Quantic Dream ключевую роль играют решения, которые делает игрок. Такие решения представлены обычно в виде четырех вариантов, иногда меньше, иногда больше, в зависимости от того, нашел ли игрок в прошлом определенную деталь для открытия ветки диалога. Обычно эти варианты делятся на: позитивный, негативный или же нейтральный. Во время выбора «игроку дается таймер, до истечения которого нужно выбрать вариант ответа. Как правило, текст построен таким образом, который позволяет предугадать исход данного диалога, монолога, если игрок выберет тот или иной вариант» [30, с. 189]. Следовательно, по мере выбора ответа отношения с другими персонажами могут меняться либо в позитивную, либо в негативную сторону. Помимо влияния игрока на изменения отношений главного персонажа с другими, игрок также может влиять на судьбу страны, планеты, а то и всей вселенной.

Если говорить об играх в жанре приключений (Adventure), то игроки «управляют персонажем, исследуют мир, решают головоломки и выполняют задания в рамках своей истории» [37, с. 65]. В отличие от игр жанра ролевая игра (RPG), приключения характеризуются «линейностью» повествования, то есть у игрока либо нет, либо маленькая возможность выбора, и к тому же игрок не сможет продвинуться дальше по сюжету, пока не решит какую-то определенную задачу, которую нельзя просто так обойти. К примеру, серия видеоигр *The Last of Us*, в которой игроку приходится заниматься сбором ресурсов для создания оружия, чтобы выжить в постапокалиптическом мире. Однако, при этом игрок не отвечает за развитие сюжета игры, но является наблюдателем.

В зависимости от жанра компьютерной игры и сцены, в которой используется текст, также меняется и длина внутриигрового текста. К примеру, «если происходит динамичная сцена, в которой персонажи дерутся, бегут, то в таком случае текст, скорее всего будет длинной в 3-5 слова» [30, с. 189]. Соответственно, если сцена спокойная, к примеру, в которой персонажи беседуют между собой, рассказывают какие-либо истории, то текст будет представлен в виде трех строк. Также в зависимости от стиля и жанра игры, работа переводчика-локализатора не ограничивается лишь переводом «обычного» текста, в некотором случае переводчик сталкивается с графическим текстом, который так же попадает под локализацию. У такого типа текста жесткие ограничения по его длине. Например, вряд ли получится вместить надпись «ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ХОД!» при переводе надписи EXTRA TURN! (рисунок 4), так как текст будет либо обрезан границей изображения, либо сжат. Также присутствует ограничение в использование отдельных элементов шрифта.



Рисунок 4 – Пример графического текста из видеоигры Persona 5

Таким образом, как мы можем заметить, «языковая составляющая игр неотделима от визуальной и аудиальной информации, что свидетельствует о

полиmodalности текста компьютерной игры» [9, с. 11]. Языковой компонент выполняет важные функции на разных этапах взаимодействия с игрой: «привлечение внимания на начальном этапе, направленное на получение положительного отклика; инструктаж на этапе обучения; управление игровыми персонажами» [9, с. 11]. Без корректного понимания сообщений игроком, а значит, «без использования языковой составляющей невозможно полноценное взаимодействие с игрой, знакомство с виртуальным миром и его закономерностями, а также осмысление игрового опыта» [9, с. 11]. Следовательно правильная передача языковой составляющей игры из одной культуры в другую лежит полностью на плечах переводчиков-локализаторов. Ведь «хорошая локализация позволяет игрокам чувствовать себя ближе к игровому миру и персонажам, и углубляет их игровой опыт» [38, с. 213].

Как мы уже выяснили, в компьютерных играх нередко наблюдается смешение всех или нескольких стилей одновременно. Как отмечают ученые, изучающие проблему стилистического многообразия внутриигрового текста, стиль и выбранная лексика «зависимы от жанра компьютерной игры, но и сам жанр может быть представлен в нескольких более мелких жанрах, которые будут отличаться использованием тех или иных приемов для построения текстов» [30, с. 189]. Так, например, «в исторических стратегиях принято использование архаизмов, тогда как в современных экономических стратегиях используются неологизмы» [30, с. 189].

Понимание лингвостилистической специфики внутриигрового текста в первую очередь важно для разработчика игр, который в свою очередь обеспечивает возможность создать информационно и коммуникативно равноценный текст для игроков, чтобы те получили полноценный игровой опыт и погрузились в игровой мир. Для того, чтобы выявить особенности внутриигрового текста и определить его коммуникативную задачу, необходимо подробно рассмотреть языковые элементы, которые в него входят. Подобную задачу выполняет лингвостилистический анализ, «с помощью которого

рассматривается образный строй текста, позволяющий воспринять текст как систему» [33, с. 330].

При проведении анализа лингвистических особенностей внутриигрового текста мы будем опираться на классификацию функциональных стилей И. Р. Гальперина. Ученый выделяет пять функциональных стилей: художественный, официально-деловой, газетно-публицистический, научный и разговорно-бытовой [12, с. 173-174]. Ученый также выделяет три группы стилистических приемов и выразительных средств: фонетические (аллитерация, онomatопея, рифма и другие), лексические (метафора, олицетворение, эпитет, метонимия и другие) и синтаксические (инверсия, обособление, эллипс и другие) [33, с. 330].

Перейдем к анализу лингвистических особенностей внутриигрового текста.

Первый функциональный стиль, который мы рассмотрим – это художественный стиль. В текстах компьютерных игр он выражается через отрывки рассказов и романов. К примеру, в игре Deus Ex: Human Revolution существует серия книг Hearts of Steel, в которой одна из глав начинается с данного отрывка:

*«Across the plaza, Meredith saw him stumble and fall against a low wall. She cast a quick glance back to where the demonstrators continued to build toward an outbreak of fury and then, on an impulse she couldn't explain, she went to him, offering a hand» [20, с. 428].*

Также в играх можно встретить баллады или поэмы, например, в игре The Elder Scrolls V: Skyrim:

*«Ballad of Dorzogg the Gutter-King  
By Shei-Beekus the Would-Be Bard  
He never owned a castle,  
Yet he always wore a crown,  
And he loved the skeevers and the cut-purses all the same,  
He never lorded over but he always lorded true,*

*With a dozen trusty knights by his side,  
They entered the Arena and won against all odds,  
And the legend of Dorzogg the Gutter-King spread far and wide» [20, с. 428-429].*

Как можно заметить по примерам выше, художественный стиль в играх сохраняет свои образно-познавательную и эстетическую функции, хотя «объем произведений ограничен до 25 предложений, но бывают исключения» [20, с. 429]. Помимо сохранения его главных функций, в художественных текстах также можно найти многообразие языковых средств для усиления выразительности. Они также позволяют раскрыть игровой мир и его персонажей, а также лучше понять атмосферу и настроение. Наиболее частые тропы, что используются такие, как «эпитет, гипербола, литота, метафора, олицетворение, сравнение и другие стилистические приемы» [20, с. 429].

Рассмотрим использование языковых средств на примере одного из наиболее распространенных тропов – эпитета. Он позволяет «подробно описать тот или иной предмет, события или персонажа» [33, с. 330]. Приведем пример использования эпитета из игры *The Stillness of the Wind*:

*«You've always been there for me, Nana. Taking me to winter stargazing fairs and gypsy carnivals in summer» [33, с. 330].*

В этом примере эпитеты помогают создать атмосферу и передать эмоции, связанные с воспоминаниями о былом времени.

Также рассмотрим пример с использованием метафоры из компьютерной игры *Dear Esther*:

*«The infection in my leg is an oilrig that dredges black muck up from deep inside my bones» [30, с. 330].*

В данном примере при помощи метафоры игроку дают понять, что болезнь (black muck) вытягивает все плохое из героя и помогает ему сосредоточиться на внутренних переживаниях.

К тому же языковые средства могут использоваться в номинации главных и второстепенных персонажей. В частности, в игре

Royal Detective: The Lord of Statues Collector's Edition присутствует персонаж скульптур, имя которого «является аллюзией на композитора Вольфганга Амадея Моцарта, титан по имени Хронос отправляет игрока к греческой теокосмогонии, а часовой мастер носит фамилию Cogwheel (зубчатое колесо, шестерня) – метонимический перенос» [21, с. 77]. Подобные «отсылки» в номинациях персонажей усиливают ощущения погружения в игровой процесс, поскольку соединяют вымышленный мир игры с культурным багажом игрока.

Далее мы рассмотрим использование официально-делового стиля в текстах компьютерных игр. Его функции «донесения информации, предписания и констатации также сохранены, они представлены в виде уставов, распоряжений, заявлений, указов и других видов официально-делового стиля. Данному стилю характерна стандартность, сжатость и строгость изложения, а также безличность. В компьютерных играх этот стиль чаще всего встречается в виде приказов и деловой переписки» [20, с. 427]. Дьяченко приводит следующий пример из игры Horizon: Zero Dawn:

*«All Personnel Currently Assigned to Company E, 5th Battalion, 3rd Civilian Guard Brigade, Aurora Zone:*

*1. Report to Verticarrier Bay Onyx at 05:00 hours and board assigned vert. Departure at 05:30 hours.*

*2. Arrive in Beira, Mozambique at approx. 00:00 hours local time. Lodging assignments and duty schedules to be received upon landing and intake» [20, с. 428].*

Или же приведем примеры лаконичных отчетов из игры The Evil Within:

*«13:00 - STEM system operation test begin.*

*13:15 Success. Confirmation of brainwave synchronization: losses minimal. Continuing experiment. Agent collects the data.*

*13:30 Anomaly occurs. Not with the subject: the stenographer claimed they weren't feeling well and then fell into a coma for reasons unknown. Doctor orders the STEM system terminated» [20, с. 427].*

Из рассмотренных примеров официально-делового стиля в компьютерных играх можно сделать вывод что прагматингвистические аспекты использования данного стиля остаются актуальны и в контексте игр.

Следующий функциональный стиль, который мы рассмотрим, – это публицистический стиль. В компьютерных играх этот «стиль можно увидеть гораздо чаще делового, поскольку с помощью газет, журналов и статей разработчики расширяют представления игрока об игровой вселенной и событиях, которые происходят в ней» [20, с. 427]. Данный подход позволяет уменьшить ощущение изоляции у игрока и стимулирует поразмышлять на определенные темы. Благодаря тому, что действие игры происходит в нашем реальном мире, пусть даже в его ограниченной форме или с альтернативной точки зрения, она пробуждает у игрока мысли и эмоции, связанные с его личным опытом. Таким образом реализуются «две основные функции публицистического стиля: сообщение и воздействие» [20, с. 427], что прослеживается в отрывке из журнала в видеоигре Detroit: Become Human:

*«IS YOUR ANDROID SPYING ON YOU?*

*CyberLife could be using its androids to collect private information More and more experts are suggesting that CyberLife uses its 120 million androids to record details of private conversations of its customers and sell them to trading partners. Ever talked about buying that new car while eating dinner with your partner? CyberLife could use that information for targeted advertising. The information goldmine doesn't stop there everything from personal indiscretions to political affiliations could easily be extracted, and potentially used for nefarious purposes» [20, с. 427-428].*

Кроме того, в компьютерных играх можно наблюдать еще одну типичную особенность публицистического стиля — использование разнообразных изобразительно-выразительных языковых средств и оценочных суждений. К примеру, из игры Assassin's Creed: Unity:

*«Once the King's Minister of the Treasury (and much-loved public figure), Jacques Necker is leaving Paris in disgrace. His attempted reforms, as popular as*

*they once were, came too late and changed too little to avert the recent upheaval. We say, Good riddance to this Swiss meddler!» [20, с. 428].*

В этом отрывке эпитеты подчеркивают контраст между прежней популярности министра финансов и негативным восприятием в свете неудачных реформ. Последняя фраза выражает иронию и облегчение от ухода министра финансов, указывая на общественное недовольство его действиями.

Еще один функциональный стиль – научный стиль. В играх он реализуется «преимущественно в письменной форме речи и отличается высокой концентрацией когнитивной информации» [20, с. 426]. К тому же ему присуще логичность и точность изложения материала, также отсутствие субъективных оценочных суждений. Более того в играх нечасто можно встретить «инструкции, словари, справочники, учебники, в том полном виде, в котором они существовали бы в реальном мире» [20, с. 426]. Большие тексты научного стиля в играх скорее исключение, обычно «они ограничиваются 20-25 предложениями» [20, с. 426].

Вместе с тем, текст продолжает выполнять свою главную функцию – передачу информации, будь то для «создания эффекта погружения в атмосферу или через отчеты донести до игрока важную сюжетную информацию, или же вызвать интерес к какому-либо научному явлению с помощью научно-популярных статей» [20, с. 426].

Пример научного стиля из игры Outlast: Whistleblower:

*«Patient: FRANK ANTONIO MANERA*

*Consultation Dated: 2012.08.29*

*Initial Date of Patient Counsult: 2010.11.01*

*Patient Age: 36*

*Gender: Male*

*Observing Physician: Dr. Carl Houston (DBNR)*

*THERAPY STATUS:*

*Minimal Morphogenic Engine activity, and only at extreme (stages 5 and 6) levels of hormone therapy. Dream states return repeatedly to images of isolation and betrayal. Zero lucid state.*

*DIAGNOSTICS:*

*Heavy bronchial accumulation consistent with patient with histories of tobacco and marijuana. Exceptionally low REM activity» [20, с. 426-427].*

Необходимо подчеркнуть, что разработчики игр «не перегружают тексты специальной лексикой, основой которой являются термины» [20, с. 427]. Вместо этого используются «синтаксические приемы, такие как простые предложения с осложняющими конструкциями наподобие вводных слов и словосочетаний, причастные и деепричастные обороты, распространенные определения, также пассивные конструкции для образования безличных предложений и другие особенности» [20, с. 427].

Последний функциональный стиль, который мы рассмотрим, – это разговорно-бытовой стиль. Он является наиболее популярным стилем в компьютерных играх. Его можно встретить в устной речи в виде «диалога, монолога и полилога, а также в письменном виде в записках, заметках, личных дневниковых записях, электронных письмах, неформальной переписке, обычно в мессенджерах» [25, с. 279]. Что касается лексических особенностей, то в них входит «использование лексики с эмоционально-экспрессивной окраской, жаргонов, пословиц, сленг, уменьшительно-ласкательные суффиксы» [25, с. 279]. Синтаксические особенности выражаются в «использовании коротких простых предложений, неполных предложений и глаголов 1-го и 2-го лица» [25, с. 279]. Также персонажи могут жестами выражать различные эмоции, что тоже будет являться видом коммуникации в разговорно-бытовом стиле.

Пример сообщения из игры Horizon: Zero Dawn:

*«Hi! Happy Birthday, Isaac! Daddy sure does love his little big man! Look, Daddy can't be there with you and Mom, but we can still have a party, right? Sure we can!» [20, с. 428].*

«Разговорно-бытовому стилю характерна глубокая эллиптичность, непринужденность, непоследовательность речи, ее эмоционально-оценочная окрашенность» [20, с. 428]. Как уже упоминалось ранее именно в этом стиле часто встречается сленг и сниженная лексика, к примеру, в компьютерной игре Life is Strange:

*«...Ooh, he's so money. And you know the Prescotts dropped major bank to bury Nathan's real life.*

*Only a total phony would wear a crappy hat like that» [20, с. 428].*

Подводя итог, можно утверждать, что компьютерные игры в действительности обладают широким разнообразием функциональных стилей, что позволяет игроку погрузиться в игровой мир и прочувствовать его атмосферу.

Исходя из этого, можно сделать вывод, что передача языковой составляющей заключается не только в техническом переводе, но и в полноценной культурной адаптации игрового контента, которая учитывает лингвистические и культурные особенности для той культуры, которой делается локализация. В следующем параграфе мы детально рассмотрим технические особенности в локализации компьютерных игр.

## **1.2 Особенности локализации компьютерных игр**

Определив понятие компьютерной игры и ее особенности, в этом параграфе мы можем перейти к рассмотрению локализации компьютерных игр.

Вопросами локализации и перевода занимались такие ученые, как И. С. Алексеева [2], Б. Базаргелдиев [4], М. А. Болотина [6], Л. Боукер [47], А. И. Волкова [10], А. Гашенко [13, 14, 15], С. О. Деминг [50], А.Н. Добросмыслова [18], И. И. Дьяченко [20], П. С. Карпова [22], Ю. Н. Кириллова [23], В. В. Кривошеева [23], М. Ю. Лукинова [24], К. Мангирон [59], М. С. Мугу [27], А. Пашутина [29], М. В. Петраченко [32],

Р. Ф. Руссков [38], М. О'Хаган [59], Х. М. Чандлер [50], Н. Ю. Шугаева [38], Б. Эсселинк [51], К. А. Юхин [42], Е. Э. Яренчук [44].

В предыдущем параграфе было затронуто, что компьютерные игры все больше и больше имеют распространение по всему миру. Однако, этому посодействовало стратегическое действие, которое направлено на то, чтобы сделать контент более узнаваемым в мировом масштабе. Акроним GILT представляет собой четыре взаимосвязанных процесса, которые как раз-таки продвигают контент в массовый рынок. GILT расшифровывается как «Globalization, Internationalization, Localization, and Translation» [47, с. 111].

Глобализация – это «предпринимательский процесс, в ходе которого компания готовит свои товары или услуги к продаже по всему миру» [47, с. 124]. Интернационализация – это «практика разработки продуктов и услуг таким образом, чтобы их можно было легко адаптировать к международным рынкам» [47, с. 124].

Далее, поскольку два следующих процесса тесно между собой связаны, мы углубимся в их понятия для понимания разницы. Рассмотрим определения локализации и перевода.

Согласно определению The Localisation Industry Standards Association (LISA), «локализация включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности (страна, регион, и так далее) где данный продукт будет использоваться и продаваться» [50, с. 2].

Поскольку перевод является частью локализации, следовательно, следует рассмотреть также и его определение. Так, по мнению И. С. Алексеевой перевод – это «деятельность, которая заключается в вариативном перевыражении, перекодировании текста, порожденного на одном языке, в текст на другом языке» [2, с. 7].

Рассмотрев данные определения, можно сделать вывод, что хоть локализация и перевод между собой тесно связаны, но локализация в свою очередь не ограничивается лишь переводом, хоть оно и «занимает основное

место в процессе локализации» [22, с. 426] компьютерного текста, она также адаптирует содержимое под аудиторию определенной местности. Что особенно важно, поскольку игроки из разных стран отличаются культурными ценностями, и поэтому «вещи абсолютно обыкновенные и привычные для одной культуры, могут быть непонятными или даже оскорбительными для другой» [23, с. 3]. А целью локализации выступает «передача эмоций, воссоздание схожего игрового опыта у представителей целевой аудитории, независимо от уровня владения языком и культурного опыта» [10, с. 43]. Дабы аудитория из других стран смогла получить то, что задумал разработчик той или иной компьютерной игры, локализация должна «обеспечить баланс между комфортным игровым опытом на родном языке и сохранением духа и стилистики оригинала» [38, с. 214].

Следовательно, возникает вопрос, что именно подвергается локализации в контексте компьютерных игр.

Локализация компьютерных игр делится на внутриигровой и внешний контент.

Внутриигровой контент включает в себя то, что находится внутри игры:

- диалоги;
- описание предметов, заклинаний, заданий;
- достижения;
- интерфейс;
- озвучка (скрипты и запись);
- субтитры для внутриигровых роликов;
- текст на изображениях [15].

Внешний же контент охватывает все, что происходит с игрой вне «кода».

Например:

- субтитры для промроликов;
- юридические соглашения (EULA);
- тексты для площадок (Steam, Epic Games и другие);
- маркетинговые материалы для социальных сетей;

- подборка возрастных рейтингов для регионов;
- материалы для сайта и FAQ;
- электронные рассылки [15].

Любая работа с таким контентом будет включать в себя не только перевод, но и другие процессы. По причине такого большого количества процессов могут возникать проблемы при локализации такие, как технические, лингвистические и культурологические.

Говоря про технические проблемы, они «связаны непосредственно с самой программой» [22, с. 2]. К примеру, когда переводчик-локализатор допустил ошибку в программе, забыв дописать элемент кода. Лингвистические в свою очередь связаны «в основном с отсутствием контекста в некоторых случаях, использованием безэквивалентной лексики и терминологии» [22, с. 2]. Особенно, когда в компьютерной игре присутствует юмор, который основан на каламбурах. В таком случае переводчику предстоит передать шутку так, чтобы она оставалась шуткой на переводящем языке. Культурологические же связаны «с некоторыми исторически сложившимися особенностями той или иной страны, к примеру, использование разных систем измерений, записи даты» [22, с. 2].

Тем не менее, характер и сложность локализации во многом зависят от количества задач и целей, которые поставил перед собой разработчик. И в зависимости от того локализация может быть реализована на разных уровнях. Как отмечает Алла Пашутина, менеджер по зарубежной локализации компании «Бука», локализации компьютерной игры может осуществляться на различных уровнях.

На первом уровне – бумажная локализация. Она подразумевает собой «перевод коробочного издания игры, диска с игрой, руководства пользователя, а также рекламных материалов и брошюр» [42, с. 1786]. На таком уровне локализации происходит перевод аннотаций, а также инструкций, в которых описывается кратко сюжет игры и управление за персонажа. К тому же,

коробочное издание игры часто используется для физического распространения продукта и продвижения на рынке (рисунок 5).



Рисунок 5 – Сравнение оригинальной обложки игры The Last of Us: Part II и ее перевод

На втором уровне – поверхностная локализация. На таком уровне локализации проводится «перевод установщика (инсталлятора) игры, лицензии игры и каждый пункт игрового меню» [42, с. 1786]. А также, на данном уровне происходит добавление заставок, логотипов, копирайта и, по желанию разработчика, README-файл. Данный уровень локализации является необходимым, поскольку пользователь должен понимать, как установить и запустить купленную, либо же скачанную им игру, а для достижения данной цели программа должна соответствовать языку, на котором тот или иной пользователь говорит (рисунок 6).

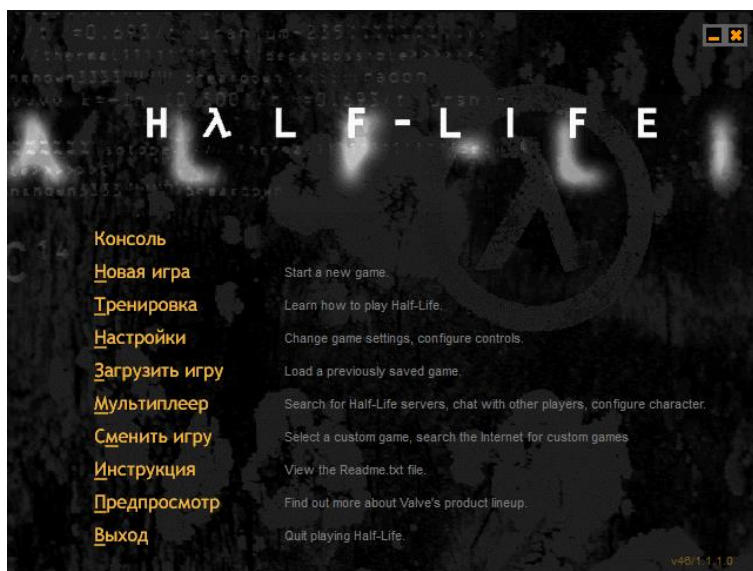


Рисунок 6 – Перевод игрового меню в игре Half-Life

На третьем уровне – экономическая локализация. Подразумевается «перевод исключительно текстовой информации, представленной в игре» [23, с. 88]. Имеется в виду перевод субтитров, всплывающего текста, записки, подсказки (рисунок 7).



Рисунок 7 – Перевод текста игры The Elder Scrolls V: Skyrim с английского языка на русский

На четвертом уровне – углубленная локализация. Данный уровень локализации является затратным для разработчиков игр, так как происходит озвучивание диалогов, а для этого нанимают актеров дубляжа.

На пятом уровне – избыточная локализация. На данном уровне происходит «локализация графических объектов, представленных в игре» [23, с. 89]. Например, надписей на вывесках, постерах, текстурах, если они несут важную смысловую нагрузку. В некоторых случаях разработчику приходится менять некоторые элементы в силу юридических законов и норм страны, для которой готовится локализация. К примеру, китайская локализация игры World of Warcraft подверглась цензуре, которая скрыла кости и черепа (рисунок 8).



Рисунок 8 – Избыточная локализация в игре World of Warcraft

И наконец, на шестом уровне – глубокая локализация, которая предполагает переработку сценария и отдельных элементов сюжета с целью адаптации под культурный контекст конкретного региона. Под этим понимается «перевод языковых реалий, идиом, пословиц, поговорок и фразеологизмов оригинального языка» [42, с. 1788]. Например, в русской локализации игры Lost Records – Bloom & Rage вместо Боб Росса

использовали Ивана Айвазовского, поскольку русской аудитории Айвазовский намного ближе и вызовет аналогичную ассоциацию с Боб Россом (рисунок 9).

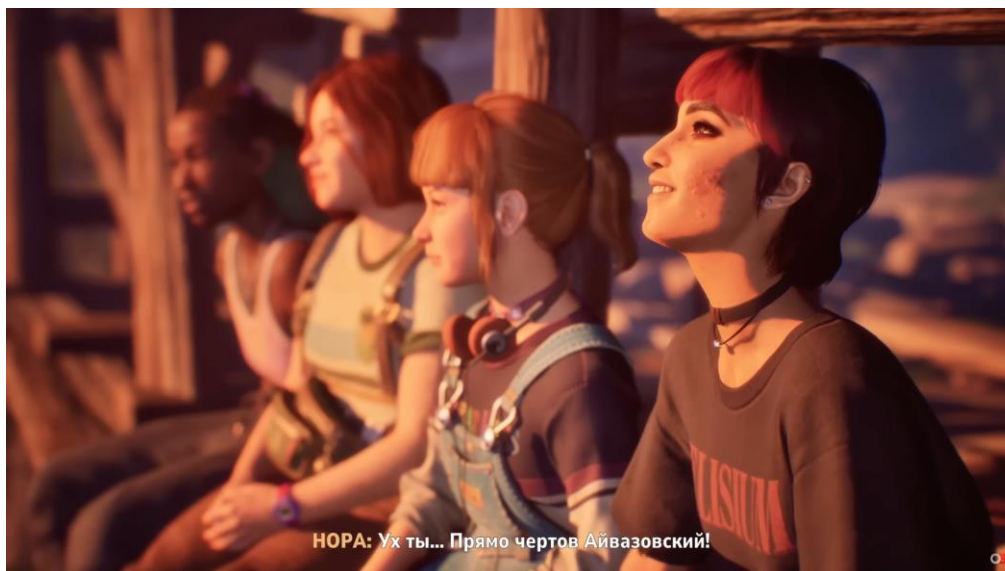


Рисунок 9 – Пример культурной адаптации  
в игре Lost Records – Bloom & Rage

Таким образом, каждый уровень локализации требует разной степени вовлеченности переводчика и команды разработчиков, а также различный объем ресурсов. Следовательно, для переводчиков в процессе перевода видеоигр, требующих углубленной, избыточной и глубокой локализации, будет отдельная сложность, поскольку данные уровни локализации требуют не только знание языка, но и понимания культурных реалий целевой аудитории, а также способность к креативному переводу для адаптации, к примеру, юмора, игры слов или же отсылок без потери их смысла.

Следует помнить, что в локализацию входит не только перевод текста, хотя тоже является важной задачей, так как в видеоиграх также может встречаться непереводаемая лексика, которая вызывает дополнительные трудности для переводчика-локализатора; но также при локализации важно быть внимательным к техническим требованиям, поскольку к ним относятся: «ограничение длины строки, форма кавычек, сохранение переменных и тегов, кодировка символов, форматирование чисел и дат в соответствии с

локальными стандартами» [33, с. 331], а также необходимость согласования с визуальной частью интерфейса, чтобы текст не выходил за рамки или не перекрывался графическими элементами – несоблюдение или же удаление, а также замена одного из символов кода может повлечь за собой ошибку в воспроизведении видеоигры.

Следует соблюдать единообразие оформления текста, тем более говоря про компьютерный текст, поскольку используются разные виды символов. К примеру, отсутствие единообразия с кавычками может запутать реципиента. Важно знать, что «елочки» всегда главнее, чем прямые [14, с. 23]. Антон Гашенко, менеджер по локализации в Riot Games, советует «использовать в проекте елочки в качестве главных кавычек, но если же они уже использованы в прямой речи, то прибегаем к прямым» [14, с. 23].

Помимо единообразия оформления текста, нужно знать и о переменных и тегах.

Переменная – это «единица текста, вместо которой может подставляться одно слово или несколько, а может даже число» [13, с. 78]. Игрок постоянно сталкивается с переменными, к примеру, в начале игры Stardew Valley игрока просят написать его любимую вещь и в процессе прохождения игры высветится сообщение, в котором будет написано название того, что игрок вписал в начале (рисунок 10).

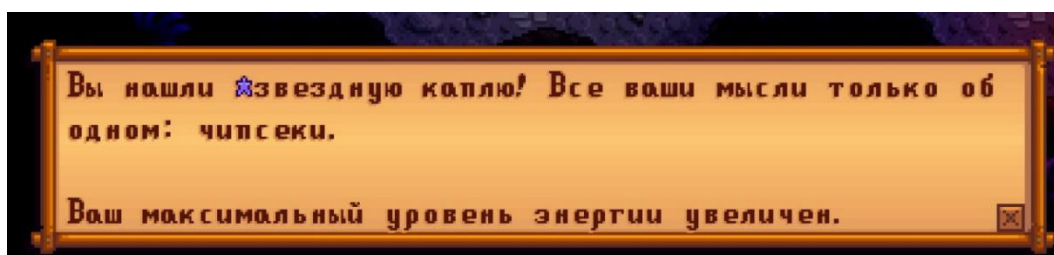


Рисунок 10 – Пример переменной из игры Stardew Valley

В данном случае переменной можно назвать «чипсеки», поскольку именно это игрок ввел в начале игры, но вместо этого может быть любое

другое название. Переводчик при работе с внутриигровым текстом видел эту фразу таким образом: *Your mind is filled with thoughts of {0}*. И чтобы не было ошибок в согласовании, переводчик решил поместить переменную после двоеточия.

Работая с переменными, переводчик сталкивается с трудностями, поскольку нужно адаптировать предложение так, чтобы не было допущено ошибок с согласованием рода, времени и числа внутри предложения. К примеру, в исходном коде на перевод было представлено такое предложение: *You were attacked by {0}*. В данном случае, вместо переменной будет подставляться наименование монстра в именительном падеже, к тому же, следует учитывать, что наименование монстра может быть в женском роде, следовательно это тоже необходимо учитывать, поскольку, если переводить буквально, то получится: «*Вы были атакованы медуза*». Тогда, мы можем заметить, что перевод получился весьма неудачным, поскольку имеется ошибка в согласовании. Из этого следует, что переводчику, который использует переменную в именительном падеже, следует решить проблему с окончанием сказуемого тем, чтобы заменить прошедшее время на настоящее. Тогда получится: «*Медуза атакует вас*».

Однако, важно помнить, что вместо слов переменной также могут быть и числа. Следовательно, переводчик должен учитывать контекст, в котором используется переменная, чтобы не нарушить согласование и смысловую целостность фразы в переводе. Далее следует перейти к тегам.

Тег – это «кусочек кода, который может встретиться при работе с текстом» [13, с. 82].

Чаще используемые варианты тегов:

- для изменения написания слов,
- для переноса строки.

Текст, который видит переводчик, выгружен из кода. В таком тексте переводчик может изменить цвет слов, для этого нужно просто добавить теги, которые отвечают за цвет.



Рисунок 11 – Пример тега из игры Zelda

Переводчик, работая с текстом, он не видит глазами сам цвет, только теги, которые отвечают за окрашивания слова в тот или иной цвет. То есть диалоговая строка, продемонстрированная на рисунке 11 выглядела бы так:

*Hey there! I'm Boldon, <color\_turquoise>Goron City</color>'s...*

<color\_turquoise> – это открывающий тег, который задает функцию, что слова, которые будут стоять после него, должны быть окрашены в бирюзовый цвет.

</color> – это закрывающий тег, который требует, чтобы после него слова не окрашивались в тот цвет, который задает предыдущий тег.

Такие теги следует называть парные, поскольку они задают начало и конец условия и для кода это сигнал, что тег завершил свое действие.

Также существует тег переноса строки, он показывает коду, когда нужно произвести перенос. В разных программах тег переноса строки различается, но для примера возьмем такой: <br>. В таком случае, в тексте на перевод фраза выглядела бы таким образом:

*Hey there! I'm Boldon, <color\_turquoise>Goron City's</color><br>ambas  
sador of tourism! And I actually<br>have a bit of problem...*

Использование тега переноса строки позволяет вместить фразу в ячейку, и благодаря этому фраза не выходит за границы интерфейса, не смещает другие компоненты и не нарушает визуальное оформление экрана.

При помощи качественной локализации «игроки погружаются в игровой мир» [38, с. 213], и то насколько локализация будет качественной будет зависеть заинтересованность игроков к игре и разработчику в целом. Локализация – это комплексный процесс, который требует не только знание языка оригинала и перевод текста на переводящий язык, но и знание о технических особенностях локализации, и умение работать в определенных программах, в которых используются переменные и теги, следовательно важно быть внимательным и не перепутать значения. Также не стоит забывать, что локализация – это еще и адаптация контента с учетом культурных особенностей целевой аудитории, для которой готовится локализация.

Так как, в данном параграфе мы сосредоточились на технических особенностях локализации, в следующем рассмотрим лингвокультурные элементы в видеоиграх.

### **1.3 Лингвокультурологический аспект локализации компьютерных игр**

В предыдущих параграфах мы выяснили, что в локализацию компьютерных игр входит не только перевод текста, но и перевод конкретных культурных элементов, в которые входят: игра слов, аллюзии, вымышленные реалии и термины, которые, в свою очередь, требуют в каких-то случаях перевод с помощью функционально подобных структур, либо создание совершенно новых для понимания аудиторией, для которой делается локализация. Следовательно, в данном параграфе мы подробнее рассмотрим культурные особенности в компьютерных играх.

К работам таких ученых, как И. С. Алексеева [2], С. Г. Бархударов [5], М. А. Болотина [6], С. И. Влахов и С. П. Флорин [8], Ю. М. Демонова [17],

В. А. Романов [35], А. О. Рудаков [36], Е. В. Рудакова [37], Д. К. Солопий [40], Л. И. Тарарина [35], Г. Д. Томахин [41], М. В. Якутина [43], мы обратимся, чтобы изучить культурные особенности.

Компьютерная игра представляет собой особый мультимодальный текстовый материал, хотя этот материал и является вымышленным, но все равно компьютерные игры «вплетены в культуру, в которой создавались» [6, с. 45]. Следует напомнить, что локализация состоит из трех аспектов таких, как «технический, лингвистический и культурный» [6, с. 43]. От этого следует, что одной из основных целей локализации является «лингвокультурная адаптация видеоигр, или передача культурной информации при переводе» [39, с. 56]. Такая культурная информация в компьютерных играх может быть представлена в виде «топонимов, юмора, аллюзий, метафоры, игры слов, вымышленных реалий и терминов» [6, с. 45], что вызывает сложность при переводе, поскольку «каждый из этих элементов зависит от конкретных культурных контекстов или языковых структур, которые могут отсутствовать в языке перевода» [6, с. 45-46]. Наличие культурно маркированных языковых единиц в свою очередь обуславливает потребность их замены на «эквиваленты, передающие схожий смысл, или создание совершенно новых отсылок, соответствующих установкам целевой культуры» [53, с. 206-210]. Рассмотрим подробнее культурно маркированные элементы, которые могут встретиться в компьютерных играх.

Под топонимом понимается «названия каких-либо географических объектов» [7]. В контексте компьютерных игр топонимами выступают географические названия, обозначающие города, страны, планеты, континенты, области и другие локации.

Юмор, который, в свою очередь, «понимается, как использование различных языковых средств, направленных на создание юмористического, комического эффекта» [19, с. 9], является одним из самых трудных для перевода элементов в компьютерных играх, поскольку он может строиться на

каламбурах, культурных отсылках и иронии. Помимо развлекательной функции, он может выступать одним из способов раскрытия персонажей.

Игра слов, или же каламбур – это «игра на несоответствии между привычным звучанием и непривычным значением» [Герц, с. 286].

Аллюзии в компьютерных играх – это «визуальные или текстовые отсылки к историческим, литературным, географическим, мифологическим или библейским фактам, событиям, лицам и/или текста без упоминания источника» [11, с. 74].

Под метафорой понимается «скрытое сравнение, осуществляемое путем применения названия одного предмета к другому и выявляющее таким образом какую-нибудь важную черту второго» [3, с. 124].

В рамках данной работы, мы сосредоточимся на рассмотрении именно вымышленных реалий и терминов, поскольку они являются опорными точками для построения и восприятия игрового мира. Реалии, как элементы, связанные с конкретной, в том числе вымышленной, культурой, и термины, как системные наименования объектов, явлений и ролей, несут на себе информационную, стилистическую и культурную нагрузку, формируя особую лексическую картину мира компьютерной игры. Следовательно, следует перейти к рассмотрению определений реалия и термина.

Словарь лингвистических терминов дает определение реалиям, как «предметы материальной культуры, служащие основой для номинативного значения» [34]. С. Влахов и С. Флорин, в свою очередь, дают более развернутое определение такому понятию, как реалии – «слова и словосочетания, называющие объекты, характерные для жизни одного народа и чуждые другому, которые являются носителями национального и исторического колорита и не имеют, как правило, точных соответствий (эквивалентов) в других языках» [8, с. 47].

Как мы уже знаем, во многих компьютерных играх представлены свои вселенные, в которых есть свои культурные особенности, а также свои термины. Следовательно, возникает вопрос о принадлежности вымышленного

термина к реалии. «Реалия – предмет, явление характерное для одной культуры, а термин – слово или словосочетание специальной сферы употребления, являющееся наименованием понятия» [1]. Выделим лингвистические особенности внутриигровых реалий и терминов:

- отсутствие прямого словарного эквивалента в русском языке;
- наличие авторских неологизмов и вымышленных реалий, поскольку сюжет и игровой мир – это фантазия сценаристов студии разработки видеоигр.

Сравнивая реалии и термины, можно заметить, что они имеют схожие характеристики [8, с. 8-9]. Таким образом, можно сделать вывод, что «в компьютерных играх внутриигровые термины являются реалиями и, наоборот, реалии становятся терминами. Следственно, что термины, как и реалии, служат для обозначения конкретных, фактических или фантазийных, понятий, предметов и явлений, а своим происхождением они обязаны соответствующей виртуальной реальности» [6, с. 46-47]. Перейдем к классификации реалий.

Так, С. Влахов и С. Флорин предложили многоуровневую классификацию реалиям, которая рассматривает слова-реалии с разных точек зрения, например, с позиции предметности, временной отнесенности, географической локализованности. Рассмотрим ее подробнее. В нее входят:

а) «географические реалии:

- 1) названия физических, географических объектов или реалий, принадлежащих метеорологии;
- 2) название географических объектов, но уже с точки зрения их отнесенности к человеческой деятельности;
- 3) название представителей флоры и фауны;

б) этнографические реалии:

- 1) реалии, обозначающие пищу, одежду;
- 2) реалии, описывающие дом и предметы в нем, средства передвижения и некоторые другие;

в) труд:

- 1) профессии,

- 2) орудия труда,
- 3) способы организации труда;

г) искусство и культура:

- 1) музыка и предметы, относящиеся к музыке;
- 2) танцы и танцевальные движения;
- 3) театр, фольклор;
- 4) реалии, описывающие искусство и предметы искусства;
- 5) особенности обычаев, ритуалов, мифологии;
- 6) существующие культы их служители;
- 7) особенности устройства календаря;

д) ономастические объекты:

- 1) клички;
- 2) названия лиц по месту жительства;

е) меры и деньги;

ж) общественно-политические реалии:

- 1) административно территориальные единицы (населенные пункты или их части);
- 2) органы власти и их представители;
- 3) политические организации, общественные движения, социальные явления, военные и научные звания, степени названия учреждений, учебные заведения, культурно-массовые мероприятия, названия сословий, условные знаки и символы;
- 4) оружие, обмундирование, названия военнослужащих и войск, подразделений и так далее» [8, с. 47].

Далее следует рассмотреть способы передачи слов-реалий. С.И. Влахов и С.П. Флорин сводят все приемы передачи реалий к следующим:

а) «введение неологизма:

- 1) калька (semiconductor – полупроводник, self-service – самообслуживание),

2) полукалька (декабрист – Decembrist, Зимний Дворец – Winter Palace),

3) освоение (consierge – консьержка),

4) семантический неологизм (snow-shoes – снегоступы);

б) замена реалии (50 inch – 127 см);

в) приблизительный перевод:

1) родовидовая замена (Боржоми – mineral water),

2) функциональный аналог (бадья – tub),

3) описание, объяснение, толкование (jet-lag – естественная реакция организма на смену часовых поясов);

г) контекстуальный перевод (I'm innocent. I don't belong here – Я невиновна, мне здесь не место)» [8, с. 87].

В свою очередь, С. Г. Бархударов дает следующие способы передачи реалий:

– «транслитерация и транскрипция,

– калькирование,

– описательный («разъяснительный») перевод,

– приближенный перевод (душегрейка – vest),

– трансформационный перевод (He's dead – Он умер)» [5, с. 96-102].

Рассмотрев и проанализировав данные классификации, мы пришли к выводу, что классификация реалий, предложенная С. И. Влаховым и С. П. Флориным, является наиболее подробной, в следствии чего позволит лучше рассмотреть, какие способы преобладают при переводе реалий в компьютерных текстах.

Далее следует рассмотреть какие бывают слова-реалии и способы их перевода в компьютерных играх. Так, в серии игр Dark Souls «огромное количество реалий, как географических, так и этнографических, и даже политических» [35, с. 552]. Автор исследования перевода слов-реалий из вышеупомянутой игры утверждает, что «большинство упоминаемых в игре топонимов переводчики выбрали приемы транслитерации» [35, с. 552].

Например, Астора – Astora, Карим – Carim, Форосса – Forossa, в данных примерах мы видим, что действительно была выбрана транслитерация, как прием перевода. В других случаях топонимы были переведены с помощью калькирования. К примеру, Тлеющее озеро – Smouldering Lake, Цитадель Фаррона – Farron Keep, Катакомбы Картуса – Catacombs of Carthus.

Также, автор статьи разобрал интересный случай перевода реалии, когда переводчикам пришлось развивать мысль оригинала и придумать свое. Таковым стало явление «негорящий», в оригинале которое является как Ashen One. В игре полно нежити, которая возвращается к жизни после смерти, «они стремятся продолжить цикл горения первого пламени, чтобы мир не погрузился во тьму» [35, с. 553]. То есть, в оригинале подразумевается, что «они сгорели и стали пеплом или же пепельными» [35, с. 553]. Однако, переводчики-локализаторы создали более узуальное слово – «негорящий».

В свою очередь, автор другой статьи выявил, что в компьютерных играх наблюдается «насыщенность специфическими реалиями, которые включают названия боевых единиц, построек, названий званий и титулов и так далее» [40, с. 153]. Также, автор выделил тематические группы реалий:

- «фракции: Julii, Scipii, Brutii, SPQR, Carthage, Numidia, Britannia, Dacia, Gaul, Germania, Scythia, Seleucid;
- боевые единицы: Velites, Principes, Triarii, Praetorian, Equites, Ballistae, Arcani, Peltasts, Phalanx, Hoplites;
- постройки: Hippodrom, Circus Maximus, Scriptorium, Amphitheatre Coliseum, Curia, Forum, Latifundia, Ludus Magna, Pantheon, Bazaar;
- божества: Bachus, Jupiter, Baal, Ceres, Juno, Athena;
- чудеса света: Colosus of Rhodes, Pharos of Alexandria, Great Pyramid and Sphinx of Gaza, Mausoleum at Halicarnassus, Statue of Zeus at Olympia;
- значимые события: lex aebutia, lex papira, de rerum natura, lex pompeia, de materia medica, trouble in judea, lex fufia cantinia, Lex Adulteriis Coercendis;
- этнонимы, преимущественно употребляющиеся в качестве прилагательных при существительных – названиях типа боевой единицы,

например: *Lamtuna Spearman, Alan Cavalry, Nubian Archers, Nubian Spearmen, Irish Mercenaries*» [40, с. 153-154].

Как можно заметить, в компьютерных играх присутствует разнообразие как самих реалий, так и способов их передачи на русский язык. В некоторых случаях, переводчикам-локализаторам приходится прибегать к креативному подходу для перевода реалии, дабы сохранить смысл понятия.

Таким образом, локализация компьютерных игр требует от переводчика не только знания языка, но и глубокого понимания культурных особенностей исходного языка. Такие культурно маркированные элементы, как реалии, термины, топонимы, юмор, аллюзии, игра слов, метафора – играют важную роль в построении игрового мира и формировании его уникальной атмосферы. Они могут быть как заимствованными из реального мира, так и вымышленными. Их адекватная передача становится ключевым условием успешной лингвокультурной адаптации, а значит, и полноценного игрового опыта для игрока.

#### Выводы по первой главе

В первой главе были рассмотрены основные теоретические положения, которые касались локализации компьютерных игр как особого вида перевода. При изучении теоретического материала были сделаны следующие выводы.

Компьютерная игра представляет собой мультимодальный продукт, сочетающий в себе визуальные, аудиальные и текстовые компоненты. Внутриигровой текст включает в себя элементы интерфейса, диалоги, описания предметов, внутриигровые документы.

Локализация компьютерных игр – это не только перевод, но и комплексная адаптация игрового контента с учетом технических, лингвистических и культурных особенностей целевой аудитории. В локализацию входит как перевод интерфейса и диалогов, так и адаптацию реалий, терминов, культурных отсылок, юмора и образной лексики.

Локализация осуществляется на различных уровнях таких, как бумажный, поверхностный, экономический, углубленный, избыточный и глубокий. Уровень локализации выбирается в зависимости от цели и возможностей разработчиков. Переводчику-локализатору приходится учитывать не только лингвистические особенности текста, но и технические, такие как длина строк, форма кавычек, сохранение переменных и тегов, кодировка символов, форматирование чисел и дат в соответствии с локальными стандартами, а также необходимость согласования с визуальной частью интерфейса.

Особое внимание при локализации требует работа с культурно маркированными элементами – единицами, отражающие уникальные черты культуры и мира игры. К ним относятся топонимы, юмор, аллюзии, метафора, игра слов, реалии и термины.

Реалии и термины являются одними из наиболее значимых компонентов внутриигрового текста, поскольку они выступают опорными точками в построении вымышленного мира, они также влияют на нарратив, игровой процесс и восприятие персонажей. Их передача требует особого внимания со стороны переводчика, поскольку большинство из них не имеют прямых эквивалентов в языке перевода и требуют адаптации.

## **Глава 2 Лингвистические особенности локализации видеоигры Mass Effect: практический аспект**

### **2.1 Характеристика внутриигрового текста видеоигры Mass Effect**

В первой главе мы рассмотрели понятие локализации, выяснили, что в компьютерных играх особый текст – внутриигровой. Также, рассмотрели технические и культурные особенности локализации. Во второй главе рассмотрим и проанализируем внутриигровой текст видеоигры Mass Effect, а также его особенности.

Нами была проанализирована трилогия игры: Mass Effect [55], Mass Effect 2 [56] и Mass Effect 3 [57]. Рассмотрим общую характеристику данной серии видеоигры.

Начнем с небольшой вводной информации. Трилогия игры Mass Effect – научно-фантастическая видеоигра в жанре ролевого боевика, она вышла на трех платформах: Xbox 360, PC, PS3. Игра была разработана компанией BioWare в 2007 году и выпущена на Xbox 360, в 2008 году вышла на Windows и только в 2012 году на PlayStation 3. Спустя 14 лет компания BioWare решает выпустить обновленную версию Mass Effect вместе со второй и третьей частью в сборник Mass Effect: Legendary Edition для таких платформ, как Xbox One, PlayStation 4 и PC.

Согласно данным, которые предоставила студия разработки видеоигр BioWare, трилогия игры Mass Effect была переведена на 5 языков таких, как: французский, немецкий, испанский, итальянский и русский. Локализация на русский язык для PC была выпущена 6 июня 2008 года. Локализацией занималась студия Snowball, а издателем выступила компания «1С».

Обратимся к краткому описанию сюжета вселенной игры. Капитан Шепард отправляется на задание, целью которого является доставить артефакт древней цивилизации протеан, найденный археологами на одной из человеческих колоний Иден Прайм. При контакте с артефактом Шепард видит

некое видение апокалиптического характера. В ходе дальнейших путешествий Шепард понимает, что видение является предзнаменованием будущего. На своем пути он встречает представителей инопланетных рас, которые впоследствии присоединяются к его команде. Шепарду вместе со своей командой удастся остановить одурманенного Сарена, бывшего Спектра – члена элитного подразделения. План Сарена состоял в том, что он с помощью гетов ускорит возвращение древней кибернетической расы Жнецов (в другом переводе – Пожирателей), которая, согласно легендам, должна уничтожить всю разумную жизнь в Галактике.

При детальном изучении внутриигрового текста трилогии видеоигры Mass Effect, время прохождения которой в сумме составляет 214 часов, нам удалось выявить ее характеристики.

В данной видеоигре внутриигровой текст играет ключевую роль в создании уникального игрового опыта, так как игра является представителем жанра РПГ. В отличие от многих других жанров, внутриигровой текст в Mass Effect не просто передает информацию игроку, но активно вовлекает его в процесс принятия решений. Тем самым, можно сказать, что игра является нелинейной, так как текстовые элементы могут меняться в зависимости от действия игрока. Например, в одном сценарии персонаж может выжить благодаря правильному выбору диалога, тогда как в другом – погибнуть. Создает ощущение влияния на ход событий и позволяет игрокам выбирать различные варианты ответов, каждый из которых имеет свои последствия.

В Mass Effect осуществляется та самая система выбора, которая называется «ветви решений» (рисунок 12).

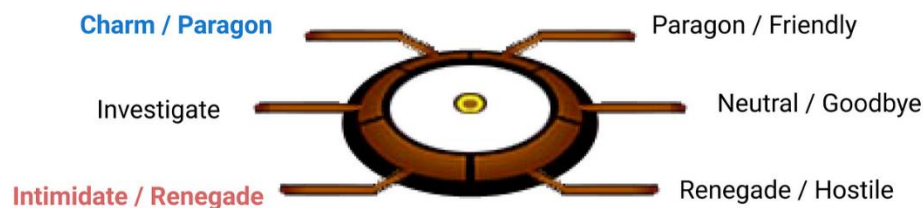


Рисунок 12 – Пример «ветви решений» в видеоигре Mass Effect

Система «Герой» (синяя ветвь) и «Отступник» (красная ветвь), которая отслеживает моральные выборы игрока, оказывает значительное влияние на развитие истории и отношение окружающих персонажей к главному герою. В зависимости от выбора «ветви» игроком, он может повлиять на игровой сюжет. Также, выбор «ветви» в диалогах влияет не только на сюжет, но и на игровые механики. Например, некоторые решения могут привести к получению новых союзников, улучшений для корабля или даже открытию дополнительных заданий. Далее перейдем к анализу интерфейса.

При запуске одной из частей трилогии видеоигры Mass Effect игрока встречает начальный экран, где его просят нажать любую клавишу для того, чтобы начать играть. Данный экран меняется с каждой игрой, показывая тем самым, что в игровом мире произошли некие изменения между частями трилогии. Такой способ погружает игрока в игровой процесс, позволяет почувствовать себя частью происходящего и продолжить свою историю, начатую ранее.

Также в самой игре присутствует внутренняя почта (рисунок 13), на которую игрок получает сообщения от персонажей. Сообщения могут варьироваться от официальных отчетов до личных переписок с членами экипажа, содержание которых зависит от ранее принятых игроком решений. Сообщения также могут содержать важные подсказки и дополнительные задания.



Рисунок 13 – Внутренняя почта из первой части игры Mass Effect

Внутренняя почта позволяет поддерживать постоянное взаимодействие с членами экипажа и другими не менее важными фигурами игры. Через почту персонажи делятся своими мыслями, переживаниями и планами, что помогает лучше понять их мотивацию и развивает эмоциональную привязанность к ним. Также с помощью почты, можно отследить как решение игрока повлияло на ситуацию с планетой, или с персонажем.

Таким образом, внутренняя почта в Mass Effect выполняет не только информативную, но и коммуникативную функцию, приближая структуру внутриигрового текста к реальному письменному общению.

Перейдем к анализу лингвистических особенностей внутриигрового текста.

Поскольку мы уже знаем, что в компьютерных играх внутриигровые тексты стилистически разнообразны, и дабы доказать, что Mass Effect не является исключением, мы отобрали тексты из игры и для их анализа обратились к классификации функциональных стилей, предложенной И. Р. Гальпериным.

В первую очередь мы рассмотрим такой функциональный стиль, как художественный. Как правило, он выражается через отрывки рассказов и романов, но в игре Mass Effect его можно встретить в кодексе при описании планет и локаций, либо в монологах персонажей. К примеру, рассмотрим отрывок монолога Жнеца:

*«Rudimentary creatures of blood and flesh, you touch my mind, fumbling in ignorance, incapable of understanding.*

*There is a realm of existence so far beyond your own you cannot even imagine it. I am beyond your comprehension. I am Sovereign.*

*Reaper? A label created by the Protheans to give voice to their destruction. In the end, what they chose to call us is irrelevant. We simply... are.*

*Organic life is nothing but a genetic mutation, an accident. Your lives are measured in years and decades. You wither and die. We are eternal, the pinnacle of evolution and existence. Before us, you are nothing. Your extinction is inevitable. We are the end of everything» [63].*

В данном тексте, на лексическом уровне можно выделить такие единицы, как термины, например:

- *organic life*,
- *genetic mutation*,
- *the pinnacle of evolution*.

Также, на лексическом уровне можно выделить прецизионную лексику, например:

- *Sovereign*,
- *Reaper*,
- *the Protheans*.

На грамматическом уровне в данном тексте можно выделить:

- параллельную конструкцию (например: *I am beyond your comprehension. I am Sovereign*), которая используется для акцентирования превосходства говорящего;
- инверсию (например: *Reaper? A label created by the Protheans*).

Можно встретить такое стилистическое средство, как метафора:

- *Rudimentary creatures of blood and flesh;*
- *genetic mutation, an accident;*
- *we are the end of everything.*

Также, можно встретить противопоставление органической жизни (*you wither and die*) и бессмертия говорящего (*we are eternal*).

Перейдем к рассмотрению следующего функционального стиля такого, как официально-деловой стиль.

*«Official Input Required*

*From: C-Sec Central HQ*

*RE: REPORT #2843-AD3/F4*

*Commander Shepard,*

*Your presence has been requested concerning an incident involving a krogan identified as Grunt. Please report to the C-Sec officer on patrol on the Silversun Strip for additional details.*

*Officer Johnson*

*C-Sec Communications» [60].*

В данном тексте, на лексическом уровне можно выделить прецизионную лексику:

- *C-Sec Central HQ;*
- *#2843-AD3/F4;*
- *Silversun Strip.*

Также, на лексическом уровне можно встретить клише:

- *Official Input Required;*
- *Your presence has been requested concerning an incident involving a krogan identified as Grunt;*
- *Please report to the C-Sec officer on patrol on the Silversun Strip for additional details.*

На грамматическом уровне данного текста можно увидеть:

– пассивную конструкцию (например: *Your presence has been requested concerning an incident involving a krogan identified as Grunt*);

– императив (например: *Please report to the C-Sec officer on patrol on the Silversun Strip for additional details*).

Стилистические образные средства отсутствуют, так как текст относится к официально-деловому стилю и тексты такого рода лишены эмоциональности.

Далее мы рассмотрим текст, который можно отнести к текстам публицистического стиля.

#### *«FLOOD OF BATARIAN TRAFFIC BRINGS RUMORS OF WAR – ALLIANCE NEWS NETWORK*

*From: Alliance News Network Information Partners*

*September 21, 2186*

*Flood of batarian traffic brings rumors of war*

*By Shirin Kazemi*

*UTOPIA SYSTEM – A massive influx of batarian ships is raising tensions in the Exodus Cluster, putting Alliance forces on high alert. According to Alliance officials, the ships came from the batarian-held Harsa relay with minimal warning, some barreling right through. The Alliance reportedly fired on some of the ships with the intent to disable them.*

*It's a miracle any of them are still alive, one human frigate captain said. According to the batarians, they are neither invaders nor defectors, but refugees. They claim a hostile species has attacked the Hegemony's fleet, bombarding Khar'shan and other batarian planets.*

*With the Harsa comm buoy system crippled, communication is sporadic at best between far-flung batarians and their government on Khar'shan. Some refugees claim the attackers were Council. Others blame the geth or even the rachni. All report that the enemy, in whatever form, is blockading the relay, destroying most spacecraft trying to make it through. The refugees are not solely civilians. Hegemony Commander, Eruz Mathat, who is under guard while his cruiser*

*is inspected, was blunt in his assessment of the situation. I never thought I would say this to the human navy, he said, but we need you» [45].*

На лексическом уровне в данном тексте можно выделить прецизионную лексику:

- *Alliance News Network Information Partners;*
- *September 21, 2186;*
- *Khar'shan.*

Также можно встретить военные термины:

- *frigate captain;*
- *blockading;*
- *under guard.*

На грамматическом уровне можно встретить прямую речь:

- *It's a miracle any of them are still alive, one human frigate captain said;*
- *I never thought I would say this to the human navy, he said, but we need you.*

Из стилистических образных средств встречается метафора:

- *Flood of batarian traffic brings rumors of war.*

Следующий функциональный стиль, который мы рассмотрим, – это научный стиль.

#### *«Genetic Engineering*

*In the 22nd century, manipulation of the human genome became commonplace. Techniques of genetic engineering advanced to the point where the rich could custom-build fetuses that grew into stronger, smarter, and more attractive adults. In more permissive regions, custom-designed life forms and 'uplifted' animals occupied an ill-defined niche between 'property' and 'sapient being'.*

*Travel to planets with unique forms of life brought an awareness that Earth's unique biodiversity could be lost if spliced and hybridized to gain useful alien qualities. The Sudham-Wolcott Genetic Heritage Act was passed by the Systems Alliance Parliament in 2161. It imposed sharp restrictions on controversial uses of genetic engineering, but provided government subsidies for beneficial applications.*

*SCREENING AND THERAPY: Most governments provide free assessments and corrective therapy for genetic diseases in prospective parents. This has nearly eliminated everything from cystic fibrosis to nearsightedness. The earlier screening and therapy is performed, the more comprehensive the results. Though ideally performed on artificially fertilized zygotes in a lab, procedures are available for embryos in the womb and newborns, out of respect for personal beliefs.*

*ENHANCEMENT: Improvement of natural human abilities is legal, but adding new abilities is not. Treatments to improve strength, reflexes, mental ability, or appearance are permitted; adding a tail or the ability to digest cellulose is not. Some genetic enhancement is provided for free to Alliance military recruits, but the average citizen must pay for the privilege. The process can take years to reach fruition in an adult.*

*ENGINEERING: Artificial hybridization of genes from compatible non-human species with human genetic code is illegal. Creation of designed life is broadly legal (and mainly used for terraforming and medical applications), but sentient creatures are heavily regulated, and creation of sapient life is outlawed by both the Systems Alliance and the Citadel Council» [48].*

На лексическом уровне в данном тексте выделяются термины такие, как:

- *biodiversity*,
- *gene*,
- *cystic fibrosis*.

Также, на лексическом уровне встречается прецизионная лексика:

- *the 22nd century*,
- *The Sudham-Wolcott Genetic Heritage Act*,
- *Citadel Council*.

На грамматическом уровне пассивные и безличные конструкции:

- *Creation of designed life is broadly legal (and mainly used for terraforming and medical applications), but sentient creatures are heavily regulated, and creation of sapient life is outlawed by both the Systems Alliance and the Citadel Council*

– *Travel to planets with unique forms of life brought an awareness that Earth's unique biodiversity could be lost if spliced and hybridized to gain useful alien qualities.*

На грамматическом уровне также можно увидеть инфинитивы:

– *Travel to planets with unique forms of life brought an awareness that Earth's unique biodiversity could be lost if spliced and hybridized to gain useful alien qualities;*

– *Treatments to improve strength, reflexes, mental ability, or appearance are permitted; adding a tail or the ability to digest cellulose is not.*

Стилистические образные средства отсутствуют, поскольку текст научного стиля ориентирован на точность, объективность и строгость. В данном тексте, можно заметить преобладание нейтральной лексики, насыщенной терминами, а также, четкости и однозначности формулировок.

Последний функциональный стиль, который мы рассмотрим, – это разговорно-бытовой стиль. В отличие от научного, официально-делового, художественного или публицистического стилей, он используется в неформальном общении и характеризуется естественностью и спонтанностью.

*«Ashley: Huh. Nobody died.*

*Kaiden: I could shoot someone if it would make you feel better.*

*Ashley: Nah, I'm good» [58].*

В данном диалоге нет терминов, клише и прецизионной лексики, которые бы можно было отнести к лексическому уровню.

На грамматическом уровне можно заметить простые и короткие предложения, прямая речь:

– *I could shoot someone if it would make you feel better;*

– *Nah, I'm good.*

Диалог состоит из лаконичных реплик, без сложных конструкций.

Из стилистических средств присутствует ирония (например: *I could shoot someone if it would make you feel better*).

Проанализировав и выделив особенности внутриигрового текста видеоигры Mass Effect, можно сказать, что игра действительно имеет стилистическое разнообразие, так как в ней присутствуют все функциональные стили, такие как художественный, официально-деловой, публицистический, научный и разговорно-бытовой. Такое широкое разнообразие функциональных стилей позволяет игроку погрузиться в игровой мир и прочувствовать его атмосферу.

Следовательно, на основании всего вышесказанного, можно сделать вывод, что характеристики игры Mass Effect соответствуют большинству основным признакам художественного произведения, таким как: «образность, антропоцентризм, целостность, диалогичность, эмоциональность, экспрессивность, символичность и наличие образа автора» [28, с. 149]. Делая вывод, можно сказать, что видеоигра является сложным и многогранным явлением, сочетающее в себе текстовую, визуальную и аудиальную информацию. Данные элементы неотделимы друг от друга и совместно формируют уникальное средство коммуникации между игроком и виртуальным миром.

## **2.2 Особенности локализации видеоигры Mass Effect**

Внутриигровой текст видеоигры Mass Effect представляет собой сложную систему, включающую не только диалоги и описания, но и множества элементов, которые отражают особенности вымышленного мира. Такие единицы тесно связаны с жанром игры, ее сюжетом и культурным контекстом, а потому требуют особого подхода при локализации, поскольку в ее процессы входит целый комплекс лингвистических и культурологических аспектов.

В данном параграфе будут рассмотрены особенности локализации видеоигры, ее технический аспект, влияющий на то, как текст будет выглядеть в конечном итоге в самой игре, а также использование тегов и переменных, и рассмотрим лингвокультурологические особенности.

В предыдущем параграфе было определено, что внутриигровой текст в видеоигре *Mass Effect* характеризуется стилистическим разнообразием, сочетающим в себе элементы научного, публицистического, официально-делового, художественного и разговорного стилей. Такое разнообразие обусловлено как жанровой спецификой игры, так и структурой повествования, в которой задействовано множество диалогов, внутриигровых документов, заданий, сообщений, а также особое внимание стоит уделить именно интерфейсу, поскольку качественное отображение текста напрямую влияет на качество и успешность локализации видеоигры.

При локализации игрового интерфейса разработчики сталкиваются с необходимостью соблюдать тонкий баланс между точностью передачи смысла и компактностью текста. Основная сложность заключается в том, что перевод должен не только точно отражать оригинальное содержание, но и органично вписываться в ограниченное пространство интерфейсных элементов. Такие трудности усугубляются техническими ограничениями, среди которых наиболее существенным является строгое ограничение по длине текстовых строк. Например, в уже в готовой локализации игры или приложения текст может обрезаться, накладываться на другие элементы интерфейса или вовсе не отображаться, если его длина превышает допустимую. Так, рассмотрим на примере, где текст не помещается в место, которое ему было выделено в игре (рисунок 14). В оригинальной английской версии текст был таким: *Customize vehicles and other equipment*, который если переводить дословно, то получится: «*Настройка транспортных средств и другого оборудования*». Однако, в процессе локализации для русскоязычной аудитории переводчики приняли решение в пользу формулировки более естественной и понятной для игроков, а именно: «*Выбор транспортных средств и другого оборудования*».

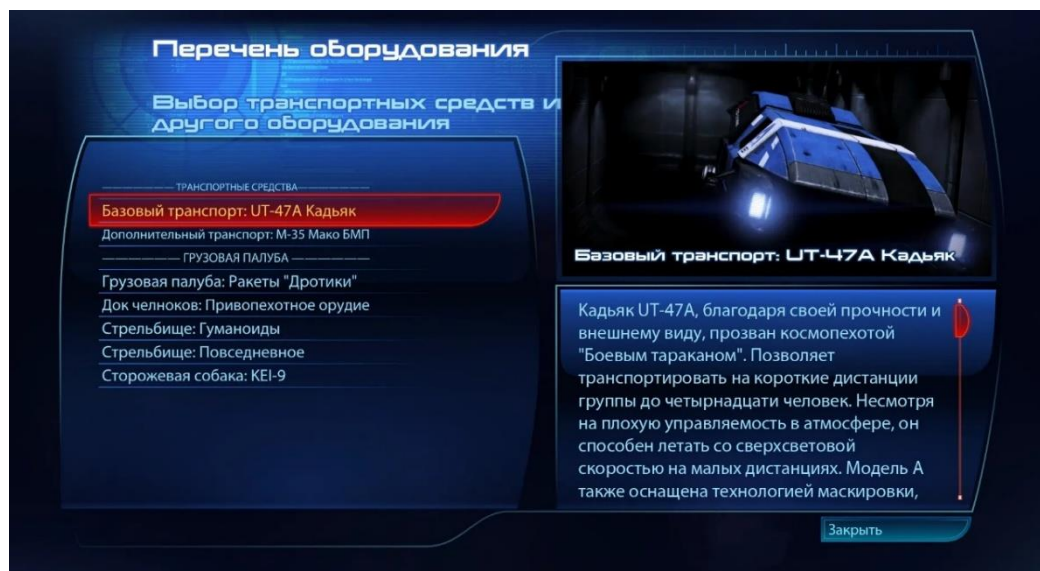


Рисунок 14 – Пример ошибки локализаторов

На данном рисунке видно, что подзаголовок, а именно: «*Выбор транспортных средств и другого оборудования*» – не влез в отведенное ему место и поэтому текст немного вылез за рамки. Можно предположить, что переводчик-локализатор выполнял работу, не зная где будет использоваться и располагаться данная фраза. В дальнейшем переводчики исправили эту ошибку тем, что заменили словосочетание «транспортных средств» на слово «транспорт» и тогда подзаголовок не нарушает границы интерфейса.

Помимо соблюдения ограничения строк, также при локализации должны учитываться переменные и теги. Данные элементы встроены в текст игры и позволяют автоматически проставлять нужную информацию в зависимости от выбора игрока или настроек игрового процесса.

Проанализировав оригинальный текст игры, был сделан вывод, что большинство переменных стоят уже в таком положении, в котором переводчик без труда может перевести, не думая об ошибках с согласованием времен, чисел и пола. К примеру, в оригинальном тексте была такая строчка: *This explosive plasma blast inflicts damage over time to all nearby enemies and permanently stops their health regeneration. Very effective against armor. Recharge Time: {CooldownTime} seconds Impact Radius: {ImpactRadius%m} meters*

*Damage: {Damage} points over {EffectDuration} seconds.* В русской локализации данная строчка была переведена переводчика таким образом: *Плазменный заряд не только наносит единовременный урон, но и не дает противнику восстанавливать здоровье в течение определенного времени. Крайне эффективен против брони. Время перезарядки: {CooldownTime} сек. Радиус: {ImpactRadius}%m м. Урон: {Damage} ед. в течение {EffectDuration} сек.*

Можно заметить, что все переменные стоят на том же месте, что и в оригинале, а также переводчику не пришлось обходить трудности с согласованием тегов, поскольку уже в оригинале структура предложения выстроена таким образом, чтобы переменные функционировали как числовые вставки в конце фраз, не влияя на грамматическую форму других слов.

Далее рассмотрим пример, в котором переводчику-локализатору все-таки приходилось изменять предложение так, чтобы сохранилось согласование: *You have lost <font color='#FF0000'><CUSTOM0></font> Weapon round(s). – Потеряно патронов: <font color='#FF0000'><CUSTOM0></font>.* Как мы видим, переводчику пришлось реорганизовать синтаксис, не сохраняя структуру «Вы потеряли [X] патронов», а вынести количество вперед. Такой прием позволил избежать грамматических ошибок и сделать фразу универсальной для любого значения переменной.

Таким образом, неправильное использование или несогласование переменных и тегов может привести к некорректному отображению текста, а также к потере смысла в диалогах или сообщениях. К примеру, если случайно убрать открывающий или закрывающий знак тега: *<font color='#FF0000'></font>* – то в самой игре игрок может увидеть не цветной текст, а элемент кода, который раскрылся при удалении одного из элементов.

Наравне с техническими особенностями, переводчику также стоит учитывать и лингвокультурологические, тем более в рамках такой видеоигры, как Mass Effect, поскольку ее вымышленный игровой мир достаточно богат

культурно маркированными единицами. В самой игре игрок может найти кодекс (рисунок 15), либо же базу данных, которая содержит подробную информацию о вселенной игры, включая историю рас, планет, технологий, культуре и политике.



Рисунок 15 – Кодекс первой части игры Mass Effect

Данный кодекс послужил для переводчика своеобразным навигатором, поскольку в нем концентрируются ключевые культурно маркированные элементы: названия рас, общественных и политических институтов, звания, титулы, иерархии, планеты, станции, космические корабли, имена собственные, уникальные научно-фантастические технологии и даже исторические моменты, которые происходили до событий первой части трилогии видеоигры Mass Effect. Именно в представленных в кодексе статьях заложена вся терминология вселенной, которой оперируют все остальные игровые компоненты, такие как диалоги, внутренняя почта, карты.

В рамках исследования видеоигры Mass Effect были отобраны культурно маркированные элементы, вымышленные реалии и термины. Выбранные единицы были классифицированы по типологии С. Влахова и С. Флорина, которая позволяет систематизировать элементы, отражающие культурную

специфику, по их принадлежности: географические, этнографические, труд, искусство и культура, ономастические, меры и деньги, общественно-политические.

Так, проанализируем способы перевода отобранных реалий по их группам принадлежности.

Первую группу реалий, которую мы рассмотрим, составляют географические реалии. Приведем несколько примеров:

*Citadel – Цитадель, Omega – Омега, Tuchanka – Тучанка, Illium – Иллиум, Vermire – Вермайр, Eden Prime – Иден Прайм, Horizon – Горизонт, Noveria – Новерия, Arcturus Station – Станция «Арктур», Ilos – Илос, Sanctum – Святилище, Sharjila – Шарджила, Palaven – Палавен, Sur'Kesh – Сур'Кеш, Dekuuna – Декууна, Rannoch – Раннох, Haestorm – Хестром, Feros – Ферос, Anadius – Анадиус, Kamala – Камала, Verush – Веруш, Khar'Shan – Хар'Шан, Bekenstein – Бекенштейн, Ontarom – Онтаром, Trebin – Требин, Antilin – Антилин, Altakiril – Алтакирил, Zorya – Зоря, Thessia – Тессия.*

Большинство географических реалий из вселенной Mass Effect представляют собой вымышленные названия планет, станций, звездных систем и других космических объектов. Поскольку такие наименования не имеют прямых эквивалентов в русском языке, в официальной локализации преимущественно использовалась транскрипция:

*During this uplift, the salarians constructed the Shroud facility on Tuchanka to shield the planet from harmful forms of solar radiation. – В это время саларианцы построили на Тучанке т.н. Завесу, чтобы защитить планету от вредной солнечной радиации.*

*Countless celebrities maintain palatial estates on Illium and in its capital, Nos Astra. – Бесчисленные знаменитости содержат на Иллиуме и в его столице Нос Астрэ роскошные особняки.*

*The Citadel has written off the colonization of Vermire as impossible without significant political change. – Совет Цитадели пришел к выводу, что колонизация Вермайра невозможна без смены политической обстановки.*

Однако, все же были случаи, когда переводчики применяли другие приемы перевода, к примеру, как соответствие:

*The Citadel is an ancient deep-space station, presumably constructed by the Protheans. – Цитадель – это древняя космическая станция, предположительно построенная Протеанами.*

*Today, Omega is a major hub of narcotics, weapons, and eezo trafficking without even a pretense of civilian government or military control. – Сегодня Омега является центром торговли наркотиками, оружием и нулевым элементом.*

Следующая группа реалий, которая будет рассмотрена, – этнографические реалии. Рассмотрим способы перевода данной единицы:

*Medi-Gel – Панацелин, Omni-Tool – Омнитул, Biotic Amp – Биотический усилитель, Red Sand – Красный песок, Varren meat – Мясо варрена, Quarian Envirosuit – Среда-защитный костюм, Translator implant – Имплант-переводчик, Combat armor – Бронекостюм, Med-bay – Медомсек, Shuttle – Шаттл, Thermal Clip – Тепловой магазин, Hardsuit – Защитный костюм, Rebreather – Дыхательный фильтр, Serrice Ice Brandy – Бренди «Серрайс Айс», Navigation module – Навигационный модуль, Datapad – Планшет, Cryo tube – Криокамера, Tactical cloak – Тактический плащ, Barracks – Казармы, Docking Bay – Стыковочный отсек.*

Этнографические реалии охватывают широкий спектр предметов и явлений, связанных с бытом, технологиями, вооружением и повседневной жизнью персонажей в научном-фантастическом мире. Поскольку большая часть данных реалий не имеет прямых аналогов в реальности, переводчики прибегали к разным приемам перевода, в основном к калькированию:

*I have proof that Pitne For smuggled in red sand and illegal weapons tech – У меня есть доказательства того, что Питне Фор занимается контрабандой красного песка и оружия.*

*I'm sorry sir, but I'll need you to remove any biotic amp you might be wearing – Прошу прощения, сэр, но вам придется отказаться от использования биотического усилителя, если у вас таковой есть.*

Однако, есть уникальный случай, когда при переводе этнографической реалии в игре прибегли к решению создать неологизм. Термин *Medi-Gel* в игре обозначает универсальное лечебное средство, применяемое для мгновенного лечения ран и восстановления здоровья. В русской локализации было принято решение создать неологизм «панацелин», очевидно, образованный от слова «панацея», как универсальное средство от всех болезней и с добавлением суффикса, который напоминает медикаментозные препараты (пенициллин).

Далее рассмотрим способы перевода реалий, которые относятся к труду. Приведем примеры:

*Spectre* – Спектр, *Mercenary* – Наемный, *Councilor* – Советник, *Adept* – Адепт, *Soldier* – Солдат, *Engineer* – Инженер, *Vanguard* – Штурмовик, *Sentinel* – Страж, *Infiltrator* – Разведчик, *Bastion* – Защитник, *Commando* – Спецназовец, *Medic* – Медик, *Nemesis* – Мститель, *Shock Trooper* – Ударный боец, *Agent* – Агент, *Defender* – Помощник, *Operative* – Оперативник, *Asari Scientist* – Ученый-азари, *Krogan Battlemaster* – Кроган-воитель, *Quarian Machinist* – Техник-кварианец, *Turian Agent* – Турианский Агент, *Ardat-Yakshi* – Ардат-якши, *Asari Justicar* – Юстицар Азари, *Cerberus Officer* – Офицер «Цербера», *Cerberus Operative* – Оперативник «Цербера», *Drell Assassin* – Дрелл-убийца, *Geth Infiltrator* – Лазутчик Гетов, *Krogan Berserker* – Кроган-берсерк, *Master Thief* – Талантливая воровка, *Mercenary Veteran* – Наемник-ветеран, *Salarian Scientist* – Саларианский ученый, *Subject Zero* – Подопытная Ноль, *Turian Rebel* – Турианский повстанец, *Alliance Officer* – Офицер Альянса, *Arms Master* – Специалист по оружию, *Pure Biotic* – Чистый биотик, *Unshackled AI* – Неограниченный ИИ, *Vengeful Ancient* – Месть древних, *Alliance Admiral* – Адмирал Альянса, *Biotic Boss* – Биотический босс.

Реалии данной группы охватывают как стандартные наименования классов, так и уникальные игровые классы, фракции. В случае стандартных классов применялось соответствие, как прием перевода, к примеру:

*Councilor Udina said you'd be coming.* – Советник Удина предупредил, что вы придете.

*Soldiers are pure combat specialists: no one is tougher or more suited to taking down enemies with barrages of gunfire. – Солдаты просто созданы для боя – никто другой не сможет быстрее справиться с врагом при помощи грубой силы.*

*Engineers have the unique ability to spawn combat drones that can harass enemies or force them out of entrenched cover positions. – Инженеры способны вызывать боевые дроны, преследующие врага и заставляющие покинуть удобную позицию.*

Однако, в случаях уникальных классов, связанных с расовой принадлежностью или внутрифракционной иерархией использовалось транслитерация:

*Drell Assassin – Дрелл-убийца, Krogan Berserker – Кроган-берсерк, Asari Justicar – Юстицар Азари.*

Еще рассмотрим группу реалий, относящихся к культуре и искусству. Приведем несколько примеров:

*Ardat-Yakshi Monastery – Монастырь Ардат-якиши, Keelah se'lai – Кила се'лай, Janiris – Янирис, Atame Doctrine – Культ Атаме, Matriarch – Матриарх, Siarists – Суаристы, My Suit and Me – Мой костюм и я, Code of the Ancients – Кодекс Древних, Shaman – Шаман, Rite of Passage – Обряд посвящения, Pilgrimage – Паломничество, Heretics – Еретики, Ancestor Worship – Поклонение предкам, Citadel Archives – Архивы Цитадели.*

Реалии данной группы отражают особенности мифологии, религиозных культов, обрядом, философских учений и социальных традиций инопланетных рас. Большинство из них были переведены с помощью калькирования, к примеру:

*Ancestor Worship – Поклонение предкам, Citadel Archives – Архивы Цитадели, Ardat-Yakshi Monastery – Монастырь Ардат-якиши, My Suit and Me – Мой костюм и я.*

В случае терминов, которые представляют собой имена собственные или устойчивые выражения, например, *Keelah se'lai* – *Кила се'лай* и *Janiris* – *Янирис*, была использована транскрипция.

Рассмотрим такую группу реалий, как ономастические реалии:

*The Illusive Man* – *Призрак*, *Archangel* – *Архангел*, *Wrex* – *Рекс*, *Joker* – *Джокер*, *Jack* – *Джек*, *Grunt* – *Грюнт*, *Legion* – *Легион*, *Garrus Vakarian* – *Гаррус Вакариан*, *Miranda Lawson* – *Миранда Лоусон*, *Urdnot* – *Урднотт*, *Shepard* – *Шепард*, *Anderson* – *Андерсон*, *Liara T'Soni* – *Лиара Т'Сони*, *Thane Krios* – *Тейн Криос*, *Tali'Zorah* – *Тали'Зора*, *Mordin Solus* – *Мордин Солус*, *Kai Leng* – *Кай Ленг*, *EDI* – *СВЗИ*, *Chakwas* – *Чаквас*, *Brooks* – *Брукс*, *Nyreen Kandros* – *Найрин Кандрос*, *Zaeed Massani* – *Заид Массани*, *Kasumi Goto* – *Касуми Гото*, *Javik* – *Джавик*, *Samara* – *Самара*, *James Vega* – *Джеймс Вега*, *Dr. Bryson* – *Доктор Брайсон*, *Padok Wiks* – *Падок Уикс*, *Khalisah al-Jilani* – *Халиса аль-Джилани*, *Niftu Cal* – *Нифту Кал*.

Большая часть имен собственных в официальной локализации была передана через транслитерацию, к примеру:

*Garrus Vakarian* – *Гаррус Вакариан*, *Liara T'Soni* – *Лиара Т'Сони*, *Thane Krios* – *Тейн Криос*, *Kasumi Goto* – *Касуми Гото*.

Однако, в случаях с говорящими именами или прозвищами, которые обладают скрытым смыслом, применялась модуляция, например, *The Illusive Man*. Буквальный перевод «неуловимый человек» – не подходит, поскольку его форма слишком длинная и не влезла бы в интерфейс игры, следовательно выбор был сделан в пользу более краткой формы, а именно «Призрак».

Далее будет рассмотрена группа реалий, которая включает в себя меры и деньги:

*Credits* – *Кредиты*, *Metric tons* – *Метры/тонны*, *Galactic Standard Time (GST)* – *Галактический час*, *Clicks* – *Клики (единицы расстояния)*, *Shield %* – *Процент щита*, *XP (experience)* – *Очки опыта*, *Cooldown seconds* – *Время перезарядки (секунды)*, *Thermal capacity* – *Теплоемкость*, *Range (m)* – *Дальность (м)*, *Weight (kg)* – *Вес (кг)*, *Calibration ratio* – *Коэффициент*

калибровки, *Level* – Уровень, *Damage points* – Единицы урона, *Energy units* – Энергетическая единицы, *Duration (sec)* – Продолжительность (сек), *Area of Effect* – Радиус действия, *Recharge time* – Время восстановления, *Distance units* – Единицы расстояния, *Precision %* – Точность (%), *Skill points* – Очки навыков.

Данная группа реалий преимущественно выполняет техническую функцию. Такие реалии представляют собой либо единицы измерения времени, расстояния, массы и урона, либо игровые показатели (опыт, уровень, точность), а также внутриигровую валюту. Их особенность заключается в том, что при переводе необходимо учитывать не только строгое соответствие смыслу, но и техническому ограничению длины текста, поскольку данные показатели можно встретить в интерфейсе игры. Большинство терминов данной группы были переведены с помощью подбора эквивалента, к примеру:

*Cooldown seconds* – Время перезарядки (секунды), *Range (m)* – Дальность (м), *Weight (kg)* – Вес (кг), *Calibration ratio* – Коэффициент калибровки, *Level* – Уровень.

Однако, все же некоторые термины были переведены с помощью калькирования, например:

*Damage points* – Единицы урона, *Energy units* – Энергетическая единицы, *Distance units* – Единицы расстояния, *Skill points* – Очки навыков.

И, наконец рассмотрим такую группу реалий, как общественно-политические реалии:

*System Alliance* – Альянс систем, *Citadel Council* – Совет Цитадели, *Cerberus* – Цербер, *Special Tasks Group (STG)* – Группа особого реагирования (ГОР), *Spectres* – Спектры, *Blue Suns* – Синие светила, *Eclipse* – Затмение, *Blood Pack* – Кровавая стая, *Councilor* – Советник, *First Contact War* – Война Первого Контакта, *Shadow Broker* – Серый Посредник, *Hierarchy* – Иерархия, *Alliance Parliament* – Парламент Альянса, *Migrant Fleet* – Мигрирующий флот, *Justicar* – Юстикар, *Terminus Systems* – Системы Терминуса, *Alliance Navy* – Флот Альянса, *Alliance Intelligence* – Разведка Альянса, *The Crucible* – Горн, *The Catalyst* – Катализатор, *Andromeda Initiative* – Инициатива «Андромеда»,

*Asari Commando – Десатница-азари, The Reapers – Жнецы, Turian Hierarchy – Турианская Иерархия, Unification War – Война за Объединение.*

Многие общественно-политические реалии были переведены с помощью калькирования, к примеру:

*The Citadel Council was founded in 500 BCE by the asari and salarians. – Совет Цитадели был создан Союзом Республик Азари и Саларианским Союзом в 500 году до н. э. по человеческому летоисчислению.*

*The First Contact War, referred to as the Relay 314 Incident by the turians, was a three-month, low-intensity conflict between the human Systems Alliance and the Turian Hierarchy. – Война Первого контакта, также известная среди турианцев как «Инцидент у Ретранслятора 314» – это небольшой трёхмесячный военный конфликт между Альянсом систем и Турианской иерархией.*

*The Migrant Fleet is the massive collection of starships that became home to the quarians after they were driven from their home world by the geth. – Мигрирующий флот – огромное скопление кораблей кваррианцев, образовавшееся после вытеснения их гетами.*

*This terrorist attack prompted the Turian Hierarchy and Taetrian colonialist forces to invade Facinus' strongholds and systematically eliminate the separatists in a short, decisive conflict called the War on Taetrus. – В ответ вооружённые силы Турианской Иерархии полностью истребили сепаратистов, вторгнувшись в крепости «Фацинуса». Этот эпизод был позднее назван Войной на Таэтрусе.*

Таким образом, проанализировав оригинал и перевод культурно-маркированных элементов из видеоигры, можно сказать, что переводчики-локализаторы применяли по большей части транслитерацию, транскрипцию и калькирование как приемы перевода. Данные приемы перевода применялись, поскольку на переводящем языке эквивалентов и соответствий, которые можно было бы легко найти в словаре – не оказалось, следовательно для сохранения научно-фантастической атмосферы был сделан выбор в пользу вышеупомянутых приемов перевода.

Подводя итог всему вышесказанному, сделаем вывод, что локализация видеоигры Mass Effect представляет собой комплексную задачу, сочетающую в себе как технические, так и лингвокультурологические особенности. Внутриигровой текст характеризуется жанровой спецификой, смешением научной, художественной, разговорной, официально-деловой, публицистической лексики, а также насыщенностью игровыми терминами и культурно маркированными единицами, которые отражают структуру и атмосферу вымышленной вселенной видеоигры.

#### Выводы по второй главе

Во второй главе были рассмотрены практические аспекты локализации видеоигры Mass Effect, что позволило более глубоко проанализировать специфику внутриигрового текста и особенности локализации. При исследовании практического материала были сделаны следующие выводы.

Проведенный лингвостилистический анализ показал, что внутриигровой текст в видеоигре Mass Effect имеет стилистическое разнообразие, включающее все функциональные стили: научный, художественный, разговорный, официально-деловой и публицистический. Такое разнообразие стилей обусловлено как жанровой спецификой игры, так и функциональной нагрузкой различных текстовых фрагментов: диалогов, всплывающих подсказок, внутриигровой почты и кодекса.

Технические особенности локализации, такие как наличие тегов и переменных, требуют от переводчика высокого уровня внимательности к контексту и грамматическим формам, а также к самому коду, поскольку, если удалить один элемент, то может сломаться весь текст. Несмотря на то, что в большинстве случаев структура оригинального текста облегчает задачу тем, что переменные вставлены грамматически нейтрально, то в отдельных случаях возникает необходимость перестройки фразы для сохранения правильности синтаксической и стилистической формы.

Особое внимание в работе было уделено передаче культурно маркированных единиц, которые отражают вымышленную культуру, политику, расы, технологии и другие ключевые аспекты вселенной Mass Effect. Данные единицы были классифицированы по типологии С. Влахова и С. Флорина, что позволило систематизировать приемы перевода в зависимости от типа реалии: географической, этнографической, относящейся к труду, искусству и культуре, ономастической, меры и деньги, общественно-политической.

Таким образом, эмпирический анализ позволил выявить, что чаще всего реалии переводились посредством транслитерации, транскрипции и калькирования. Данные способы перевода сохраняют аутентичность оригинальных терминов, что особенно важно в контексте научно-фантастической вселенной. Следовательно, анализ локализации видеоигры Mass Effect позволяет сделать вывод о важности комплексного подхода к переводу внутриигровых текстов, при котором учитываются как технические особенности, так и культурные.

## Заключение

За последние десятилетия видеоигры превратились из развлекательного хобби в полноценную форму цифрового искусства и важный элемент глобальной медийной индустрии. Компьютерные игры объединяют в себе сюжетное повествование, визуальный дизайн, музыку, геймдизайн и интерактивность, а потому представляют собой особое мультимодальное пространство.

В первой главе были рассмотрены теоретические основы локализации видеоигр. Показано, что компьютерная игра представляет собой особый вид мультимодального текста, сочетающего визуальные, аудиальные и текстовые компоненты. Локализация в данном контексте выступает как комплексный процесс, включающий техническую, языковую и культурную адаптацию. Особое внимание было уделено культурно маркированным элементам, таким как топонимы, юмор, аллюзии, метафоры, термины и реалии, которые создают уникальную языковую и культурную среду игрового мира. Именно передача таких единиц представляет наибольшую сложность, поскольку требует не только знания языка, но и культурного контекста, а также творческого подхода к переводу.

Вторая глава была посвящена практическому анализу локализации видеоигры Mass Effect. В ходе лингвостилистического анализа установлено, что внутриигровой текст анализируемой игры характеризуется стилистическим разнообразием: официально-деловые элементы сочетаются с разговорной речью, научной терминологией и экспрессивной лексикой. Были проанализированы технические особенности локализации, в частности, ограничения длины текста, использование тегов и переменных, влияющих на согласование и структуру текста при локализации на русский язык.

Основное внимание во второй главе было уделено анализу способа передачи культурно-маркированных единиц, встречающихся во

внутриигровых текстах игры. Такие единицы были классифицированы по типологии С. Влахова и С. Флорина.

Проанализировав оригинал и перевод культурно-маркированных элементов из видеоигры Mass Effect, можно сказать, что переводчики-локализаторы применяли по большей части транслитерацию, транскрипцию и калькирование как приемы перевода. Чаще всего данные приемы перевода применялись, поскольку на переводящем языке эквивалентов и соответствий, которые можно было бы легко найти в словаре – не оказалось, следовательно для сохранения научно-фантастической атмосферы был сделан выбор в пользу вышеупомянутых приемов перевода.

В результате проведенного исследования стало очевидно, что полноценная и качественная локализация невозможна без внимательного учета технических, лингвистических и культурных особенностей. Только комплексный и многоуровневый подход к переводу, в который входит работа с жанровой спецификой, прагматикой, стилистикой и культурной адаптацией, позволяет обеспечить адекватное восприятие игры аудиторией и сохранить ту атмосферу, которую задумал разработчик, в условиях иной языковой и культурной среды.

Результаты исследования могут быть использованы в практике перевода и локализации, а также в обучении будущих переводчиков, специализирующихся на интерактивных медиа.

### Список используемой литературы и используемых источников

1. Академик [онлайн-словари]. URL: <https://dic.academic.ru/> (дата обращения: 26.04.2025).
2. Алексеева И. С. Введение в переводоведение. Учеб. пособие для фиол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2012. 352 с.
3. Арнольд И. В. Стилистика. Современный английский язык. Изд. 14, Москва: Флинта. 2021. 384 с.
4. Базаргелдиев Б. Перевод как лингвистический аспект локализации компьютерной игры / Б. Базаргелдиев, Е. Э. Яренчук // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. 2018. № 4. С. 25-30.
5. Бархударов Л. С. Язык и перевод: Вопросы общей и частной теории перевода. М.: Ленанд, 2023. 240 с.
6. Болотина М. А. Перевод безэквивалентной лексики при локализации компьютерных игр / М. А. Болотина, А. А. Смирнова // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. 2018. № 1. С. 20-28.
7. Большой толковый словарь русского языка [Электронный ресурс] М.: Справочно-информационный интернет-портал ГРАМОТА.РУ. URL: <http://www.slovari.gramota.ru> (дата обращения: 17.04.2025).
8. Влахов С. И., Флорин С. П. Непереводимое в переводе. Учебное пособие. 5-е изд. М.: «Р.Валент», 2012. 406 с.
9. Война И. А. Лингвистические особенности текстов компьютерных игр. 59-я Научная Конференция Аспирантов, Магистрантов и Студентов БГУИР, Минск. 2023. 11 с.
10. Волкова А. И. Особенности локализации пользовательского интерфейса компьютерных игр (на материале игры the Elder Scrolls V: Skyrim) / А. И. Волкова // Лексикография и коммуникация - 2022 : Сборник материалов VIII Международной научной конференции, Белгород, 14–15 апреля 2022 года / Отв. редактор А.П. Седых. Белгород: Белгородский государственный национальный исследовательский университет. 2022. С. 82-87.

11. Вострецова В. А. Аллюзии в компьютерных играх: виды, источники, сложности перевода / В. А. Вострецова, А. А. Сучков // Переводческий дискурс: междисциплинарный подход: Материалы II международной научно-практической конференции. Симферополь, 2018. С. 72-77.
12. Гальперин И. Р. Стилистика английского языка. Учебник // English Stylistics. (In English). М.: Высш. школа. 2022. 334 с.
13. Гашенко А. Кодекс переводчика. Изд. ИП Гашенко. 2024. 101 с.
14. Гашенко А. Что нужно помнить про единообразие текста. Изд. ИП Тырышкина А. С. 2021. 26 с.
15. Гашенко А. Gamelocalization // Канал Антона Гашенко про локализацию и ее бизнес-сторону. URL: [t.me/gamelocalization](https://t.me/gamelocalization) (дата обращения: 08.04.2025).
16. Голяк А. А. Понятие компьютерной игры и видеоигры / А. А. Голяк, Н. М. Власова, Е. Ю. Полякова // Наука нового поколения: конвергенция знаний, технологий, общества : Сборник научных трудов по материалам I Международной научно-практической конференции, Смоленск, 03 июня 2019 года. Смоленск: МНИЦ «Наукосфера». 2019. С. 37-40.
17. Демонова Ю. М., Лавриненко В. А., Кемечеджиева В. П. Реалии как лингвистическое явление // Вестник Таганрогского института имени А. П. Чехова. 2021. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/realii-kak-lingvisticheskoe-yavlenie> (дата обращения: 03.05.2025).
18. Добросмыслова А. Н. Разница в понятиях «перевод» и «локализация» в сфере компьютерных игр / А. Н. Добросмыслова // Актуальные вопросы общества, науки и образования : сборник статей X Международной научно-практической конференции, Пенза, 15 января 2024 года. Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.). 2024. С. 127-129.
19. Долгова А. О. Лингвистические трудности перевода английского юмора (на примере английских шуток и анекдотов) // Гуманитарные

технологии в образовании и социосфере: сборник научных статей. 2016. С. 139-145. URL: <https://elib.bsu.by/handle/123456789/161012> (дата обращения: 15.04.2025).

20. Дьяченко И. И. Жанрово-стилистическое разнообразие текстов компьютерных игр как сложность переводческого аспекта локализации / И. И. Дьяченко // Студент и наука (гуманитарный цикл) 2019: материалы международной студенческой научно-практической конференции, Магнитогорск, 21–22 марта 2019 года / Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова. 2019. С. 425-429.

21. Ефимова Н. И., Моржанаев Н. И. Текст в компьютерной игре: филологический аспект // Вестник Марийского государственного университета. 2015. № 4 (19). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tekst-v-kompyuternoy-igre-filologicheskiiy-aspekt> (дата обращения: 27.04.2025).

22. Карпова П. С. Особенности перевода и локализации компьютерных игр на материале компьютерной игры the last of us / П. С. Карпова // Политехнический молодежный журнал. 2023. № 5(82).

23. Кривошеева В. В. Комплексный характер переводческих преобразований при локализации англоязычных компьютерных игр для русскоязычной аудитории / В. В. Кривошеева, Ю. Н. Кириллова // Педагогическое образование на Алтае. 2022. № 1. С. 87-92.

24. Лукинова М. Ю. Особенности локализации компьютерных игр (на материале игр Phasmophobia, Horizon Zero Dawn и The Last of Us) / М. Ю. Лукинова, М. А. Потапова // Переводческий дискурс: междисциплинарный подход : материалы VIII международной научно-практической конференции, Симферополь, 25–26 апреля 2024 года. Симферополь: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство Типография «Ариал». 2024. С. 234-238.

25. Мальцева П. А. Лингвистические особенности функциональных стилей текстов компьютерных игр / П. А. Мальцева // Жизненно важные навыки 21 века: новые подходы к иноязычному образованию и переводу:

Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, посвященной памяти профессора Борисовой Людмилы Михайловны, Коломна, 01–02 декабря 2022 года. Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет. 2022. С. 278-282.

26. Миронов А. С. Игровой интерфейс и управление игрой / А. С. Миронов // Молодой ученый. 2016. № 15(119). С. 147-149.

27. Мугу М. С. Проблемы языковой локализации компьютерных игр / М. С. Мугу, М. М. Бричева, С. А. Сасина // The Scientific Heritage. 2021. № 61-3(61). С. 40-42.

28. Никонова Е. В. Функции языковой составляющей в компьютерной игре // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2019. № 6 (822). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/funksii-yazykovoy-sostavlyayuschey-v-kompyuternoy-igre> (дата обращения: 25.03.2025).

29. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения. URL: <http://dailytelefrag.com/articles/read.php?id=1291&page=4> (дата обращения: 25.03.25)

30. Перфилов Ю. А. Языковые особенности текстов компьютерных игр / Ю. А. Перфилов // Гуманитарные науки. 2019. № 5. С. 188-190.

31. Перфилов Ю. А. Композиционные особенности текстов видеоигр в период 1970-1982 гг. Вестник Удмуртского университета. Серия История и филология. 2020. С. 853-858.

32. Петраченко М. В. Локализация компьютерных игр. URL: <https://www.rgph.vsu.ru/ru/science/sss/reports/5/petrachenko.pdf> (дата обращения: 25.03.2025).

33. Плиско Ю. А. Лингвостилистические особенности перевода текстов компьютерных игр / Ю. А. Плиско // 79-я научная конференция студентов и аспирантов Белорусского государственного университета : Материалы конференции. В 3-х частях, Минск, 10–21 мая 2022 года. Минск: Белорусский государственный университет, 2023. С. 328–331.

34. Розенталь Д. Э. Справочник по русскому языку. Словарь-справочник лингвистических терминов : справочник / Д. Э. Розенталь, М. А. Теленкова. М.: Мир и Образование. 2023. 624 с.

35. Романов В. А. Методы перевода реалий в локализации видеоигр (на материалах серии игр Dark Souls) / В. А. Романов, Л. И. Тарарина. — Текст : электронный // Иностранный язык в сфере профессиональной коммуникации в условиях реальной и виртуальной среды : сборник материалов международной конференции преподавателей, студентов и аспирантов (Екатеринбург, 18 апреля 2024 г.). Екатеринбург : Издательский Дом «Ажур». 2024. С. 549-555.

36. Рудаков А. О. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенной компьютерной игры the Witcher 3: Wild Hunt / А. О. Рудаков // Первые шаги в науке : сборник научных работ студентов кафедры «Теория и практика перевода» ФГАОУ ВО «Севастопольский государственный университет». Том Вып. 2. Севастополь : Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Севастопольский государственный университет». 2018. С. 64-68.

37. Рудакова Е. В. Сущность понятия «компьютерная игра» и их классификация / Е. В. Рудакова // Российская наука и образование сегодня: проблемы и перспективы. 2024. № 3(58). С. 64-66.

38. Руссков Р. Ф. Лингвостилистические особенности локализации компьютерных игр при переводе с английского языка на русский (на примере игр Grand Theft Auto San Andreas' и Need For Speed Most Wanted) / Р. Ф. Руссков, Н. Ю. Шугаева // Актуальные вопросы теории и практики перевода в контексте межкультурного взаимодействия : Сборник научных статей XXXVI Международной научно-практической конференции, Чебоксары, 18–19 апреля 2024 года. Чебоксары: Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева. 2024. С. 211-218.

39. Саяхова Д. К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр). Казанский лингвистический журнал. 2020. 1 (3). С. 52-63.

40. Солопий Д. К. Виртуально-игровые реалии в компьютерной игре «Rome: Total War» / Д. К. Солопий // Актуальные вопросы перевода, лингвистики, истории литературы и фольклора : сборник статей XI Международной научной конференции молодых ученых (Екатеринбург, 10 февраля 2023 г.). Екатеринбург : Издательство УМЦ-УПИ. 2023. С. 152-156.

41. Томахин Г. Д. Реалии в культуре и языке. Реалия-предмет и реалия-слово / Г. Д. Томахин // Иностранные языки в школе. 2007. № 8. С. 19а-28а.

42. Юхин К. А. Особенности перевода компьютерных игр с английского на русский язык / К. А. Юхин // Студент и наука (гуманитарный цикл) - 2020 : Материалы международной студенческой научно-практической конференции, Магнитогорск, 16–20 марта 2020 года / Гл. редактор Н.Н. Макарова, отв. редактор М.С. Закамалдина. Магнитогорск: Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова. 2020. С. 1784-1791.

43. Якутина М. В. К вопросу о переводе реалий в контексте компьютерных и видеоигр // МНКО. 2023. № 2 (99). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-perevode-realiy-v-kontekste-kompyuternyh-i-videoigr> (дата обращения: 03.05.2025).

44. Яренчук Е. Э. Перевод и локализация компьютерной игры League of Legends / Е. Э. Яренчук, А. А. Степанец // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. 2022. № 9. С. 75-79.

45. Alliance News Network Information Partners [Электронный ресурс]. URL: [https://masseffect.fandom.com/wiki/Alliance\\_News\\_Network\\_Information\\_Partners#Shirin\\_Kazemi](https://masseffect.fandom.com/wiki/Alliance_News_Network_Information_Partners#Shirin_Kazemi) (дата обращения: 10.06.2025).

46. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. MIT Press. 2007.

47. Bowker L. De-mystifying Translation: Introducing Translation to Non-translators. New York, Routledge. 2023. P. 216
48. Codex/Humanity and the Systems Alliance [Электронный ресурс]. URL: [https://masseffect.fandom.com/wiki/Codex/Humanity\\_and\\_the\\_Systems\\_Alliance#Genetic\\_Engineering](https://masseffect.fandom.com/wiki/Codex/Humanity_and_the_Systems_Alliance#Genetic_Engineering) (дата обращения: 10.06.2025).
49. Costales A. F. Exploring translating strategies in video game localization. MonTI. 2012. № 4. p. 385-408.
50. Chandler H. M., Deming S. O. The Game Localization. Handbook Jones & Bartlett Publishers. 2011. P 376.
51. Ensslin A. The language of gaming. Basingstoke: Macmillan International Higher Education. 2011. P. 20.
52. Esposito N. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. DiGRA Conference. 2005. P. 6.
53. Harding S. A., Carbonell Cortés O. The Routledge Handbook of Translation and Culture. Routledge, 2021. P. 656.
54. Jones S. E. The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies (1st ed.). Routledge. 2008. P. 208.
55. Mass Effect Full Game Walkthrough – No Commentary (Longplay) [Электронный ресурс]. URL: [https://youtu.be/BT5HhrIQfrY?si=pv\\_ZMb8RQSw8GUdh](https://youtu.be/BT5HhrIQfrY?si=pv_ZMb8RQSw8GUdh) (дата обращения: 10.03.2025).
56. Mass Effect 2 Gameplay Walkthrough [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL2FC5211D39FB4EF7> (дата обращения: 10.03.2025).
57. Mass Effect 3 Legendary Edition Full Walkthrough Gameplay – No Commentary (PS4 Longplay) [Электронный ресурс]. URL: <https://youtu.be/1r4lilqwDQo?si=A32XxiU1AnpCzBx9> (дата обращения: 10.03.2025).

58. Mass Effect Stuff – Nah, i’m good – Ashley Williams & Kaiden Alenko line (Extra rare) [Электронный ресурс]. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=6wc9P\\_fAmBM](https://www.youtube.com/watch?v=6wc9P_fAmBM) (дата обращения: 10.06.2025).

59. O’Hagan M., Mangiron C. Game Localization. Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins. 2013. 386 p.

60. Personal Apartment [Электронный ресурс]. URL: [https://masseffect.fandom.com/wiki/Personal\\_Apartment#Summons\\_to\\_elsewhere\\_on\\_the\\_Citadel](https://masseffect.fandom.com/wiki/Personal_Apartment#Summons_to_elsewhere_on_the_Citadel) (дата обращения: 10.06.2025).

61. Tavinor G. Definition of Videogames. Contemporary Aesthetics (Journal Archive): Vol. 6, Article 16. 2008.

62. Ton of Clay. TA-ncient History #11 : Around The World [Электронный ресурс]. URL: <http://ton-of-clay.blogspot.com/2008/12/ta-ncient-history-11-ganz-vernichtung.html> (дата обращения: 27.03.2025).

63. Sovereign Mass Effect: We Are Legion! [ME1] [Электронный ресурс]. URL: <https://youtu.be/xZhudBr7ZcE?si=yTI6Q7tCGiyYbNJY> (дата обращения: 10.06.2025).