

*М. А. Болотина, Е. В. Кузьмина*

## ЛЕКСИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ПЕРЕВОДА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

*На материале англоязычных компьютерных игр и их переводов на русский язык рассматриваются лексические проблемы локализации. Выявляются типы лексических трудностей при переводе игрового дискурса и анализируются переводческие решения. В частности, исследуются проблемы: перевод слов, не зависящих от контекста; перевод слов, зависящих от контекста; перевод безэквивалентной лексики и неологизмов; передача «ложных друзей переводчика».*

43

*The article deals with lexical issues of game localisation based on the comparison of English and Russian versions of videogames. The research is focused on typical lexical challenges in the process of translation, in particular, interpretation of context-independent and context-dependent words, non-equivalent words and neologisms, and "false friends of the translator".*

**Ключевые слова:** локализация видеоигр, локализация и перевод, лексические проблемы перевода, контекст.

**Keywords:** video game localisation, localization and translation, lexical issues of translation, context.

Лингвистические исследования последнего десятилетия часто посвящаются проблемам, связанным с локализацией компьютерных игр. Это происходит прежде всего потому, что для осуществления успешной локализации необходим поиск решения существующих проблем перевода игрового дискурса [1; 2].

Локализация является частью системы, известной как GILT, то есть «Globalization, Internationalization, Localization, Translation» [3, с. 4]. Термины, образующие этот акроним, многие считают взаимозаменяемыми, однако приведенные элементы не синонимичны. Глобализация выступает обобщающим компонентом, в который входят локализация и интернационализация [4, с. 2]. Локализация, с точки зрения языковедения относящаяся к переводческой области, — это специфический вид перевода, при осуществлении которого учитываются культурно-специфические особенности адресата, а адаптация считается ключевым компонентом всего процесса [2, с. 17]. Главная цель языковой локализации компьютерно-игрового дискурса — передача эмоций, воссоздание схожего игрового опыта у представителей целевой аудитории, независимо от уровня владения языком и культурного опыта. Локализация компьютерных игр находится на пересечении таких дисциплин, как локализация программного обеспечения, аудиовизуальный перевод, технический и художественный виды перевода, компьютерно-игровой дискурс [5, с. 190].



Достижение адекватности перевода текста компьютерной игры в процессе локализации среди ряда различных задач требует решения проблемы выбора оптимального эквивалента на лексико-грамматическом уровне.

В настоящем исследовании анализ лексических трудностей, возникающих при переводе игрового дискурса, основывается на классификации, предложенной Н. К. Яшиной [6]. Основные лексические проблемы перевода: перевод слов, не зависящих от контекста; перевод слов, зависящих от контекста; перевод безэквивалентной лексики и неологизмов; передача «ложных друзей переводчика»; перевод заголовков; лексико-семантические трансформации [6, с. 3–4]. Рассмотрим некоторые из указанных проблем на примере сравнительного анализа текстов оригинала и перевода популярных видеоигр, представляющих различные игровые жанры, что позволит выявить наиболее общие переводческие задачи и рассмотреть подходы к их решению.

**Перевод слов, не зависящих от контекста.** Первая группа лексических проблем связана с передачей имен собственных и географических названий, поскольку имя собственное часто обладает определенной семантической составляющей, которая не зависит от общей темы игры. Данная проблема решалась локализаторами компьютерной игры *The Elder Scrolls: Skyrim* [7]: в каких случаях для перевода имен собственных будет уместнее использовать транскрипцию или транслитерацию, а в каких — привлекать семантический перевод или калькирование. В игре встречаются такие топонимы, как *Solitude*, *Dawnstar*, *Windhelm*, *Winterhold*, *Riverwood* и т. д., которые, несмотря на общую фэнтезийную атмосферу игры и наличие искусственного языка для описания внутриигрового мира, несут в себе семантику реально существующих слов, требующих поиска адекватного эквивалента в языке перевода.

В качестве примера способов перевода *слов, не зависящих от контекста* игры, можно привести ситуацию из *Finding Paradise* [8], в которой встречается игра слов, основанная на именах персонажей. В игре главные герои встречают маленькую девочку по имени *Potato* (картофель), чье имя было переведено как *Картошечка*. У девочки скоро появится младший брат, которого мать решила назвать *Spud* (разг. картофелина, картошина). Обе лексические единицы обозначают картофель, на основе чего создается дополнительный комический эффект. Сам разработчик добавил комментарий для переводчиков: «*Spud* — это другое слово, обозначающее *Potato*». Имена персонажей можно было перевести как *Картошка* и *Картофель*, но локализаторами было придумано имя *Клубень*.

**Перевод слов, зависящих от контекста.** К данной группе относятся сложности, связанные с контекстуальным значением широкозначных слов и полисемантов. Проблема актуальна ввиду характера текста игры, поскольку в файле, содержащем всю текстовую информацию, строки реплик из диалогов и других текстов находятся не в логическом, а произвольном порядке. Поэтому, в отдельных случаях, локализаторам довольно сложно определить, какое из значений слова функционирует в конкретной ситуации. В компьютерной игре *Tales from the Borderlands*:



*Episode 5 – The Vault of the Traveler* [9] встречаются короткие строки «On it» или «There», перевод которых крайне сложен без линейного контекста. В частности, последнюю фразу можно перевести как «Туда», «Там», «Вон», «Вот».

В качестве другого примера можно привести игру *Mass Effect II*, в которой лексическая полисемия привела к некорректной локализации. Слово *Credits* чешскими локализаторами было переведено как *авторы*, что абсолютно правильно, если слово употребляется в финальных титрах игры для указания разработчиков. Но переводчики не учли, что в данной игровой вселенной *credits* также является и названием игровой валюты. В результате официальной локализации персонажи игры расплачивались «авторами», и каждая вторая строка в игре содержала данную ошибку [10, с. 72].

Схожая ситуация прослеживается и в компьютерной игре *Magical Encyclopedia*. При осуществлении перевода с английского на литовский язык локализаторы в большинстве случаев пренебрегали контекстом, из-за чего перевод получался не только неточным, но и вводящим в заблуждение [11, с. 48]. Например, *nail extractor* из английского оригинала перевели как *Nagų traukiklis* («выдиратель ногтей»), хотя *nail* переводится не только как *ноготь*, но и как *гвоздь*. В оригинале под *nail extractor* подразумевался *гвоздодер*, который герой игры использовал для открывания бочки [11, с. 50].

В качестве отдельной проблемы, связанной с контекстом, можно выделить перевод внутриигровых достижений. Как правило, внутриигровые достижения представляют собой короткую фразу-заголовок и описание самого достижения. Дословный перевод будет неясным, требуется контекстуальная адаптация и семантическая замена (табл. 1).

Таблица 1

#### Перевод коротких названий достижений в *Lion's Song*[12]

Оригинал	Перевод
Here to stay	Твое место здесь
Where it's at	Где веселье, там и он
Nowhere to be found	И днем с огнем
No one came this close	По тонкому льду
So many destinations	Как много дорог

Фраза, выбранная для перевода достижений, должна быть краткой и транспарантной, чтобы у игрока сразу складывалось правильное представление о полученном достижении. В вышеуказанных примерах на выбор варианта перевода влияет игровой контекст. Так, полное описание достижения из второго примера звучит как: «Артур Кабан не пропускает ни одного званого вечера. Ему нравится заводить новые знакомства». В рамках конкретного игрового пространства выбранный вариант перевода адекватно отражает суть достижения.

Источником контекста для видеоигр может служить не только сам текст игры, но и визуальная составляющая. Так, в большинстве ситуа-



ций при работе над локализацией *Finding Paradise* в качестве необходимого контекста выступало именно происходящее на экране, что определило корректный выбор эквивалента для широкозначных лексических единиц (табл. 2).

Таблица 2

Перевод с учетом контекста в *Finding Paradise* [12]

Оригинал	Перевод
Arrgh, ...give me my <i>fix</i> , you stupid <i>thing</i> !	Р-р-р, ...отдай мою дозу, ...тупая <i>железяка</i> !
You're in my <i>room</i> ?!	Ты в моем <i>кабинете</i> ?!
That <i>coat</i> and tag... ...you are from Sig-mund	Этот <i>халат</i> и бейджик... ...вы из «Зигмунда»

46

В первом примере пилот стоит у автомата, пытаясь купить кофе. Поэтому использование слова *доза*, под которой подразумевается «кофейная доза», подходит в качестве перевода широкозначной лексики *fix*, а *железяка* (кофе автомат) — для *thing*. Во втором примере слово *room* без контекста можно перевести как *комната*, *кабинет*, *пространство*. Но героиня находится именно в личном кабинете другого сотрудника, поэтому для перевода выбран вариант *кабинет*. *Coat* из третьего примера может быть и *пальто*, и *медицинским халатом*. В самой игре главные герои, доктора, носят белые халаты, поэтому второй вариант перевода с учетом видеоконтекста является правильным.

**Перевод безэквивалентной лексики и неологизмов.** К подобной лексике можно отнести термины, понятия и названия, созданные под конкретную игру. Игра представляет собой отдельную вселенную со своими персонажами, архитектурой и атрибутами [13, с. 11]. Соответственно, для создания игрового мира гейм-дизайнеры и сценаристы придумывают не только уникальные правила, но и включают креативные элементы, такие как, например, создание искусственного языка D'ni компьютерной игры *Myst* [14, с. 26] или использование безэквивалентной лексики (подробнее см. [15]) и неологизмов.

Несмотря на то, что для исследования были выбраны игры различных жанров, представленная в них безэквивалентная лексика довольно однородна и включает в основном сленговые выражения (табл 3).

Таблица 3

Безэквивалентная лексика в *Sally Face* [16]

Оригинал	Перевод
I hate to break it to you, guy, but I don't think I'm part of your bold mint, <i>thingamajig</i> , or whatever. This is just a video game system	Мужик, не хочу тебя расстраивать, но не думаю, что имею отношение к твоему предназначению и <i>волшебныхрени</i> . Это просто игра



При переводе неологизмов проблемы возникли в игре *Finding Paradise* (табл. 4). В приведенных примерах из-за недостатка контекста сложно определить, неологизм основывается на соединении имени персонажа *Potato* и глагола *vegetate* или имени персонажа и глагола *procrastinate*. Реплика принадлежит маленькой девочке, которую герои встречают в парке. При отсутствии дополнительного контекста ее слова можно трактовать по-разному: а) мама сказала девочке, что если она ничего не делает, то *прокрастинирует*, и ввиду юного возраста девочка неправильно поняла слово; б) мама сказала девочке, что даже если она ничего не делает, то все равно *растет*. А уже сама девочка решила «скрестить» свое имя и слово *расти*.

Таблица 4

Неологизмы в *Finding Paradise* [8]

Оригинал	Перевод
I'm <i>potating</i> ! ...Уааауууу!	Я <i>прорастаю</i> ! ...Ура-а-а!
Ma said if I ever get bored, ...I can just <i>potate</i> !	Мама сказала, ...что если мне будет скучно, ...я могу начать <i>прорастать</i> !

Независимо от того, какой из вариантов подразумевался авторами, в переводе его сохранить не удалось, поэтому было принято решение использовать глагол *прорастать*, который контекстуально связан со словом *картофель* и созвучен с глаголом *procrastinate*.

Перевод имен собственных, являющихся неологизмами, стал источником проблем при осуществлении локализации *Dope Game* [17]. Здесь неологизмы представляют собой аллюзию на реальные топонимы. Так, название бара *Noose&Rafter* намекает на подпольную деятельность — рынок наемников. Логотип бара указывает на прямое значение слов: *петля* и *стропила крыши*. Но если принимать во внимание дополнительный контекст, то *rafter* можно перевести как *паромщик* — человек, перевозящий души в загробный мир. Таким образом, итоговый вариант перевода названия выглядит как *Аркан* и *паромщик*.

Другое название заведения *Chicken Hut* — аллюзия на существующую американскую сеть фастфуда *Pizza Hut*. При переводе на русский язык было решено применить адаптацию, заменив название одной сети на название другой, более распространенной в России — *Бургер Кинг*. Но, чтобы избежать потенциальных проблем с копирайтом, поменяли две буквы — *Бюргер Кинк*.

В ходе игры упоминается название группы *Sailor Moonshine* — неологизм, построенный методом словосложения сразу двух реально существующих компонентов: *Sailor Moon* — персонажа одноименного японского аниме [18, с. 268] и слова *moonshine*, которое, согласно Oxford Online Dictionary, может обозначать как *пустую болтовню*, так и *самогон*. Название аниме-сериала, переводимое на русский язык с помощью трансли-



терации (Сейлор Мун), ввиду популярности стало прецедентным феноменом. Так как лексема *moonshine* многозначна, а контекст не позволяет уточнить, какое из значений актуализируется, при переводе было решено сохранить аллюзию на мультсериал и перевести неологизм также посредством транслитерации — *Сейлор Мунишайн* [19, с. 351].

**Перевод «ложных друзей переводчика».** Данную проблему можно считать универсальной по своей природе, ведь присутствие «ложных друзей переводчика» не ограничивается каким-то конкретным видом текста. Несмотря на многогранность этого явления, все слова, попадающие под понятие «ложных друзей переводчика» можно разделить на две большие группы:

1) слова и выражения, у которых фонетическая или графическая оболочка в языковой паре полностью совпадает, а само значение слова — нет;

2) слова и выражения, идентичные в одном из нескольких значений, но расходящиеся в других.

В статье «Как локализируют игры» описывается пример перевода слова второй группы: переводчик использует для *tunic* в качестве эквивалента *тунику* вместо *мундира*. В результате локализации появился *офицер в тунике* [20].

Перевод лексических единиц, составляющих также вторую группу «ложных друзей переводчика», представлен в таблице 5.

Таблица 5

«Ложные друзья переводчика» в *Finding Paradise* [8]

Оригинал	Перевод
Eva? ...Are you calling from <i>the machine</i> ?	Ева? ...Ты из системы звонишь?
Hey, ...listen, ...I think I might've figured out something about Colin's <i>notebook</i> ...	Эй, ...слушай, ...мне кажется, ...я кое-что понял про книжку Колина...

*Machine* переводится не только как машина, но и механизм, устройство (в данном случае, речь идет о *системе*, внутри которой находятся герои), а слово *notebook* обозначает не только *ноутбук*, но и *записную книжку* или *тетрадь*.

Рассмотренный круг лексических проблем локализации компьютерных видеоигр не является исчерпывающим. Сюда можно отнести особенности перевода интертекстуальных включений, обценной лексики, перевод заголовков и некоторые другие. Данные категории представляют собой лексико-стилистические и лексико-грамматические вопросы, которые могут стать темой отдельного исследования.

В процессе локализации компьютерных игр переводчику приходится сталкиваться с целым рядом проблем лингвистического характера. Несмотря на наличие уже существующих практик по их решению, применение некоторых из них в рамках локализации имеет свою специфику, так как природа компьютерной игры накладывает определенные технические ограничения на осуществление перевода, требует знания игрового процесса и современной игровой терминологии.



## Список литературы

1. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam ; Philadelphia, 2013.
2. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games // The Journal of Specialized Translation. 2006. №6. P. 22–36.
3. Dunne K.J. Perspectives on Localization. Amsterdam ; Philadelphia, 2006.
4. Anastasiou D., Schäler R. Translating Vital Information: Localisation, Internationalisation, and Globalisation // Journal Syn-thèses. Traduction: médiation, négociation, communication. 2010. №3. P. 11–25.
5. Mangiron C. Games without borders: the cultural dimension of game localization // Hermēneus. 2016. №18. P. 187–208.
6. Яшина Н.К. Практикум по переводу с английского языка на русский: учеб. пособие. М., 2013.
7. The Elder Scrolls Wiki. Locations // FANDOM. URL: <http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Locations> (дата обращения: 13.06.2018).
8. Finding Paradise // STEAM. URL: [https://store.steampowered.com/app/337340/Finding\\_Paradise/](https://store.steampowered.com/app/337340/Finding_Paradise/) (дата обращения: 13.06.2018).
9. Tales from the Borderlands // STEAM. URL: [https://store.steampowered.com/app/330830/Tales\\_from\\_the\\_Borderlands/](https://store.steampowered.com/app/330830/Tales_from_the_Borderlands/) (дата обращения: 13.06.2018).
10. Petrů J. Video game translation in the Czech Republic – from fan translation to professionalism // MUNI. Informační systém Masarykovy univerzity. URL: [http://is.muni.cz/th/134766/ff\\_m/](http://is.muni.cz/th/134766/ff_m/) (дата обращения: 13.06.2018).
11. Šiaučiūnė V., Liubinienė V. Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts // Studies About Languages. 2011. №19. P. 46–55.
12. Lion's Song Episode 4 – Closure // STEAM. URL: [https://store.steampowered.com/app/477030/The\\_Lions\\_Song\\_Episode\\_4\\_Closure/](https://store.steampowered.com/app/477030/The_Lions_Song_Episode_4_Closure/) (дата обращения: 13.06.2018).
13. Баева Л. Медиаобъекты как гетеротопии // Медиафилософия. 2017. №13. С. 6–13.
14. Сидорова М.Ю., Шувалова О.Н. Интернет-лингвистика: вымышленные языки. М., 2006. С. 184.
15. Болотина М.А., Смирнова А.А. Перевод безэквивалентной лексики при локализации компьютерных игр // Вестник БФУ им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология. 2018. №1. С. 20–28.
16. Sally Face: Episode 2 // STEAM. URL: [https://store.steampowered.com/app/567990/Sally\\_Face\\_EPISODES\\_2\\_3\\_Season\\_Pass/](https://store.steampowered.com/app/567990/Sally_Face_EPISODES_2_3_Season_Pass/) (дата обращения: 13.06.2018).
17. Dope Game // STEAM. URL: [https://store.steampowered.com/app/466800/The\\_Dope\\_Game/](https://store.steampowered.com/app/466800/The_Dope_Game/) (дата обращения: 13.06.2018).
18. Close S. Moon Prism Power!: Censorship as adaptation in the case of *Sailor Moon* // Journal of Audience & Recertion studies. 2017. Vol. 14, iss. 1. P. 264–281.
19. Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. М., 2012.
20. Псмит Ричард (Ленский А.) Как локализуют игры // Лучшие компьютерные игры. 2008. №10. URL: <http://www.lki.ru/archive.php?Num=83> (дата обращения: 13.06.2018).

## Об авторах

Марина Александровна Болотина — канд. филол. наук, доц., Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Россия.

E-mail: MBolotina@kantiana.ru



Екатерина Викторовна Кузьмина — магистр, Балтийский федеральный университет им. И. Канта, старший специалист отдела маркетинга в компании по разработке мобильных игр «Panzerdog», Россия.

E-mail: e.kuzmina.wa@mail.ru

#### **The authors**

Dr Marina A. Bolotina, Associate Professor, Immanuel Kant Baltic Federal University, Russia.

E-mail: MBolotina@kantiana.ru

Ekaterina V. Kuzmina, Senior Marketing Specialist in Panzerdog OY mobile game development company, Russia.

E-mail: e.kuzmina.wa@mail.ru