

М. А. Болотина, Д. В. Попова, Е. Н. Яремовский

ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ЛОКАЛИЗАЦИИ
ВНУТРИИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ И РЕАЛИЙ
(на материале компьютерной игры «Disco Elysium»)

Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Калининград, Россия

Поступила в редакцию 11.10.2024 г.

Принята к публикации 20.11.2024 г.

doi: 10.5922/vestnikpsy-2025-1-4

Для цитирования: Болотина М. А., Попова Д. В., Яремовский Е. Н. Лингвокультурологический аспект локализации внутриигровых терминов и реалий (на материале компьютерной игры «Disco Elysium») // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология. 2025. №1. С. 41 – 55. doi: 10.5922/vestnikpsy-2025-1-4.

Исследуются оптимальные и эффективные стратегии локализации компьютерных игр в рамках лингвокультурного подхода. Пронализированы способы языковой локализации внутриигровых реалий компьютерных видеоигр и основания для выбора переводческих стратегий с целью адаптации игрового продукта для целевой аудитории. Исследование проведено на материале англоязычной ролевой компьютерной игры (РПГ) «Disco Elysium» и ее официальной русскоязычной версии. Составленный в процессе исследования глоссарий переводческих эквивалентов и последующее сопоставление лексических единиц оригинала и локализованной версии позволили выявить основные особенности переводческих решений. Анализ эмпирического материала показал, что при лингвистической локализации игрового продукта с целью его лингвокультурной адаптации в качестве основных стратегий используются domestикация, форенизация, компенсация, прямой перевод, транскреация.

Ключевые слова: ролевые компьютерные игры, РПГ, языковая локализация, лингвокультурология, стратегии перевода, реалия, форенизация, domestикация

Введение

Рост популярности и быстрое распространение компьютерных видеоигр с разнообразным и значимым внутриигровым дискурсом поставили перед лингвистами ряд новых практических задач, связанных с культурной адаптацией контента для иноязычной аудитории. Актуальность исследования определяется, с одной стороны, активным распространением, усилением воздействия и усложнением семантической составляющей компьютерных игр, с другой — необходимостью изучения суще-



ствующих стратегий локализации компьютерных игр и их дополнения в контексте межкультурного взаимодействия исходного языка (ИЯ) и переводящего языка (ПЯ).

Компьютерная игра «Disco Elysium», ставшая главным событием данного жанра [22], и ее локализация на русский язык, признанная эталонной [7], впервые выступают в качестве объектов сопоставительного межъязыкового анализа с точки зрения лингвокультурологических особенностей и адекватности перевода. В исследовании ставится задача выявления и анализа основных стратегий локализации компьютерной игры «Disco Elysium», с помощью которых реализуется функция воздействия на целевую аудиторию и взаимодействия с ней. В качестве основных исследовательских методов использовались описательный, сопоставительный, метод контекстуального анализа и метод интроспекции.

Предметом изучения является лингвокультурный аспект межъязыковой локализации на примере перевода игры жанра РПГ (role-playing game) «Disco Elysium» командой Testronic [28]. Выбор данного материала обусловлен несколькими факторами: 1) креативность продукта и уникальность сеттинга; 2) разнообразие и проработанность лингвистического материала; 3) сложный, своеобразный текст оригинала и, по оценкам специалистов и геймерского сообщества, исключительная успешность перевода, сделанного в сотрудничестве с разработчиками [7]. Лексические единицы были отобраны с помощью метода сплошной выборки из материалов перевода игры «Disco Elysium», выполненного командой переводчиков Testronic [20]; общий объем выборки, в которую вошли лексемы оригинального языка и их эквиваленты на языке перевода, составил 954 лексические единицы.

Локализация и перевод. Межъязыковая локализация

Теория перевода включает в себя обширный перечень явлений и классификаций, а также методов, знание которых необходимо каждому переводчику [1; 6; 11]. Для успешного перевода требуется уметь корректно сравнивать оригинальный текст и текст перевода, оценивать, анализировать и исправлять ошибки, а качество перевода определяется степенью его соответствия переводческой норме и характером от этой нормы [9, с. 34].

Под межъязыковой локализацией подразумевается лингвистическая адаптация продукта к определенной культуре, то есть локализация — это вид переводческой деятельности, обеспечивающей эффективную межкультурную коммуникацию и достижение прагматической цели. Если говорить более конкретно, межъязыковая локализация представляет собой: 1) акт межкультурной коммуникации (как и перевод); 2) вид языкового посредничества, включающий элементы непосредственно перевода и адаптивного транскодирования (в разной степени); 3) форму реализации прагматической адаптации, зависящей от выбора переводческой стратегии (форенизации, доместикации, транскреации и др.) [17].



Возникновение термина «локализация» связано с активным развитием информационных процессов и международного сотрудничества, что привело к усложнению языкового пространства и увеличению числа трудностей, с которыми сталкивается профессиональный переводчик. В первую очередь сюда следует отнести потребность в более глубоком анализе лингвокультурной составляющей языка, то есть язык должен рассматриваться как «носитель» культурного кода: ценностей, традиций и обычаев конкретного языкового сообщества [11, с. 68–70]. Исследования в области локализации имеют междисциплинарный характер и «развиваются на стыке переводоведения, кросс-культурного маркетинга, информационных технологий, культурологических исследований» [2, с. 288–297].

Классик отечественного переводоведения В. Н. Комиссаров рассматривает локализацию в качестве языкового посредничества, или подвида адаптивного транскодирования, при котором происходит не только транскодирование (перенос) информации с одного языка на другой (что имеет место и при переводе), но и ее преобразование, или адаптация, с целью изложения в иной форме, определяемой особой задачей межъязыковой коммуникации [11, с. 68–70]. Более точным представляется разведение терминов «локализация» и «лингвистическая локализация» [18, с. 128], когда последняя понимается как переводческая адаптация с целью достижения прагматической эквивалентности переведенного текста. Выделяются три аспекта локализации: технический, лингвистический и культурный [5, с. 61]. Переводческие преобразования должны производиться с учетом культурно-языковых особенностей и технико-нормативных требований основной локали [21, р. 4]. Лингвокультурный подход к адаптации в процессе локализации — это не упрощение текста для малоподготовленного реципиента, а приспособление перевода к соответствующей культуре, обеспечение его естественности, соответствия сообщения на языке перевода его аудитории [8].

В данной работе используется термин «межъязыковая локализация», на семантическом уровне приравняемый к термину «адаптация» [17, с. 169], которая трактуется как (1) определенный переводческий прием, заключающийся в замене неизвестного известным, непривычного привычным, (2) способ достижения тождественности коммуникативного эффекта текста оригинала и перевода для иной целевой культуры [16]. Межъязыковая локализация ролевых компьютерных игр представляет собой отдельный вид переводческой деятельности, заключающийся в прагматической адаптации и/или воссоздании нового релевантного для целевой культуры текста [17, с. 171], соответствующего восприятию иноязычного игрового сообщества.

Переводчик-локализатор использует различные переводческие стратегии, учитывая не только игровой контекст и культурные особенности языка-реципиента, но и скорость реакции игрока, последовательность реплик в игре, то есть определенные ограничения, заложенные в игровой текст. Все это требует от переводчика знания таких фундаментальных областей, как роль культурных или текстовых подходов к



переводу, а также учета специфики РПГ, связанной с ориентацией на пользователя (интерактивность, доступность, удобство использования) [23, p. 78–80, 97].

Стратегии и методы локализации. Доместикация и форенизация

Переводческая стратегия базируется на трех обобщенных принципах процесса перевода: уважение к оригиналу, цель перевода и выбор методов передачи оригинала, переводческий анализ [11, с. 32–35]. В теории перевода стратегии преобразования исходного текста определяются как выбор общего направления действий. Н. К. Гарбовский называет перевод «деформацией» [6, с. 508], а И. С. Алексеева считает, что переводческие стратегии — осознанно выбранный в ходе экспертной коммуникативной деятельности алгоритм действий, направленных на создание текста перевода, с учетом профессиональной этики переводчика [1, с. 148]. Суммируя основные подходы, мы рассматриваем стратегии перевода как сложное многокомпонентное понятие, в центре которого находится целенаправленное когнитивное поведение переводчика, фокусирующееся на решении коммуникативной задачи перевода и включающее такие неотъемлемые компоненты, как определенный набор методов, техник и приемов перевода, необходимых для достижения репрезентативности перевода [10, с. 16].

Одну из наиболее полных классификаций и подробное рассмотрение переводческих стратегий при локализации видеоигр дает А. Косталес [19], который выделяет восемь стратегий: доместикация (*domestication*), форенизация (*foreignization*), транскреация (*transcreation*), прямой (буквальный) перевод (*literal translation*), лояльность (*loyalty*), компенсация (*loss of meaning and compensation strategies*), цензура (*ensorship*), отсутствие перевода (*no translation*). Основоположники теории языковой локализации характеризуют цифровые игры как среду, предоставляющую беспрецедентную широту возможностей для проявления творческого потенциала переводчика, что отражается в термине «транскреация» [18, p. 129; 24, p. 199].

В различных научных трудах стратегии доместикации и форенизации считаются основными при решении переводчиком лингвокультурологических задач [23], поскольку они являются более сложными и инклюзивными, чем методы дословного и свободного перевода, и в основном касаются культурных факторов при переводе [27, p. 2423–2425]. Л. Венути, впервые использовавший термины «доместикация» и «форенизация», рассматривает указанные принципы как переменные, зависящие от времени и культурно-исторического статуса стран текстов оригинала и перевода: нивелирование или подчеркивание культуры текста оригинала имеет непосредственную связь с необходимостью создания этноцентрического перевода или, напротив, перевода-сопротивления [26, p. 41].

Процесс доместикации в контексте видеоигр входит в стратегию интернационализации (то есть на этапе пре-локализации в игровом материале могут убираться или унифицироваться различные реалии, оно-



мастические аспекты, которые непонятны для культуры-реципиента) и заключается в снятии языковых, культурных и стилистических указаний на иностранный характер текста. Форенизация – это способ сохранения оригинального колорита игры, например при переводе имен и названий. С этой целью используются такие приемы, как сохранение иноязычной формы с объяснением в комментариях или сносках, транскрипция или транслитерация, а также калькирование для буквального воспроизведения смысла. Однако при использовании этой стратегии необходимо учитывать потенциальные сложности для игроков, которые могут не знать иностранных обозначений или не иметь достаточного контекста для их понимания.

Доместикация и форенизация становятся ключевыми стратегиями в процессе локализации. В частности, реалии, играющие существенную роль в создании ярких художественных образов, при доместикации зачастую заменяются описательным переводом или даже опускаются, что приводит к ослаблению лингвокультурной составляющей воздействия на реципиента [12, с. 604]. Высокая частотность использования переводчиком функциональных аналогов свидетельствует о доместикации, в то время как применение приемов транскрибирования, транслитерации и калькирования, комментариев и сносок обычно является признаком форенизации. Необходимо отметить, что идентификация стратегий не подпадает под строгую классификацию, поскольку, во-первых, отсутствует единая иерархия приемов, во-вторых, некоторые термины находятся в гиперо-гипонимических отношениях и, в-третьих, наблюдается наложение и комбинирование стратегий.

Анализируя лингвокультурные особенности межъязыковой локализации игрового нарратива, необходимо иметь в виду, что акцентирование или игнорирование культурных особенностей конкретного иноязычного текста обусловлены доминантностью или подчиненностью его культуры. Для локализации игрового дискурса доминантность культуры иноязычного реципиента является аксиомой, и достижение заданной прагматической цели осуществляется посредством применения релевантных стратегий доместикации, форенизации или транскреации, влияющих на степень адаптации мультимодального текста к культуре-акцептору [2, с. 288 – 297].

Видеоигра – это отдельное дискурсивное пространство и особый мультимодальный текстовый материал [14, с. 52–63]. Хотя видеоигры разворачиваются в виртуальной среде и не отражают непосредственно определенную культуру, они вплетены в культуру, в которой создавались. Текстовое разнообразие видеоигр включает в себя диалоги, меню, описания предметов и учебные пособия / справочники. С одной стороны, точный перевод данных текстов имеет важное значение для передачи исходного смысла, сохранения контекста и тона оригинала, с другой – при локализации обычно допускается большая степень свободы при культурной обработке (culture filtering) информационной составляющей [24, р. 175]. Особую сложность для локализации представляет наличие в игре культурных отсылок, игры слов, вымышленных реалий и терминов, поскольку каждый из этих элементов зависит от конкретных культурных контекстов или языковых структур, которые



могут отсутствовать в языке перевода. Это, в свою очередь, обуславливает потребность замены культурно маркированных языковых единиц эквивалентными, передающими схожий смысл, или создание совершенно новых отсылок, соответствующих установкам целевой культуры [25, р. 206–210].

При локализации видеоигры принципиальная задача состоит не только в сохранении исходного текста, но и в достижении естественности языка перевода с точки зрения культурной составляющей. Лингвокультурный аспект любого произведения, затрагивающий традиции, обычаи разных народов, особенности национальной культуры, выраженной через язык, является неотъемлемой частью переводческого процесса [13, с. 3]. В фундаментальных работах по данной проблематике подчеркивается, что в процессе межъязыковой локализации интерпретация лингвокультурного содержания требует от переводчика глубокого понимания обеих культур и творческого подхода к нахождению наилучшего решения [18; 23; 24].

Локализация внутриигровых терминов и реалий «Disco Elysium»

В игре «Disco Elysium» (релиз состоялся в 2019 г., официальная русскоязычная локализация – в 2021 г.) разворачивается история, происходящая в созданном разработчиками неповторимом мире, где существуют города и культуры, уникальные для данной игры, но имеющие сходства со странами и культурами реального мира.

Лингвокультурный аспект семантики выражается через культурно маркированные языковые категории: реалии, топонимы, аллюзии, юмор, игру слов и другие элементы. Данное исследование сфокусировано на изучении стратегий и способов перевода внутриигровых терминов и реалий вселенной «Disco Elysium». В процессе работы составлен глоссарий, включающий 477 лексических единиц на языке оригинала и их эквиваленты, на основе которого проведен сопоставительный анализ.

Терминологические словари толкуют реалию как предмет, явление или понятие, характерное для уклада жизни, культуры, а термин – как слово или словосочетание специальной сферы употребления, являющееся наименованием понятия [15]. Можно выделить несколько лингвистических особенностей реалий и терминов внутриигрового дискурса: 1) отсутствие прямого словарного эквивалента в русском языке; 2) наличие авторских неологизмов и вымышленных реалий, поскольку сюжет и игровой мир – это фантазия разработчиков. Подобная лексика уникальна для данной игровой вселенной и требует учета контекста для поиска подходящего контекстуального эквивалента [3, с. 22–23].

Сравнивая реалии и термины, можно заметить, что они имеют схожие характеристики [4, с. 8–9]. В рамках конкретной игры внутриигровые термины являются реалиями данной игры и, наоборот, реалии становятся терминами: как и реалии, термины служат для обозначения конкретных, фактических или фантазийных, понятий, предметов и явлений, а своим происхождением они обязаны соответствующей вирту-



альной реальности. В таблице 1 приведены примеры «навыков» (Skills) персонажа, представляющих собой умение реагировать на окружение и решать возникающие задачи. Это уникальные игровые термины, которые одновременно могут быть определены и как реалии игры «Disco Elysium». Преобладающими стратегиями здесь становятся доместикация и смысловое развитие, благодаря чему выполняется задача раскрытия смысла термина для целевой русскоязычной аудитории.

Таблица 1

Навыки персонажа

Оригинал	Локализация	Стратегии	Пояснение
Ace's high	Пилотское приветствие	Доместикация, компенсация	Приветствие у революционеров после посадки
Ace's low	Пилотская пятерня	Доместикация, смысловое развитие	Приветствие после расправы над противниками
Coach Physical Instrument	Грубая Физручья Сила	Транскреация, смысловое развитие	Универсальное средство выживания в физическом мире
Volumetric Shit Compressor	Тряпкособира-тельство	Транскреация, компенсация	Привести в порядок свои мысли
Savoir Faire	Эквилибри-стика	Доместикация, смысловое развитие	Способность организма противостоять любым воздействиям
Esprit De Corps	Полицейская Волна	Доместикация, смысловое развитие	Лежит в основе работы истинного полицейского

В процессе работы с уникальными лексическими единицами, терминами или реалиями, в том числе игровыми, локализатору чаще приходится прибегать к лексико-семантическим трансформациям, чем в случае стандартных терминов. Последние могут быть переведены с помощью транскрипции или транслитерации, а при интерпретации понятий виртуального мира возникает необходимость использовать переводческую перифразу — переводческую дефиницию, обозначающую реалию в исходном тексте [6, с. 484]. Если транслитерация является основной стратегией перевода, текст перегружается иноязычными лексемами, и напротив, при частом использовании описательного метода увеличивается объем текста и, кроме того, может произойти обеднение игровой специфичности.

К внутриигровым реалиям относятся топонимы, выступающие неотъемлемой частью построения вселенной «Disco Elysium». Топонимы как названия местностей в семантическом плане представляют собой имена трех видов: 1) не обладающие собственным содержанием; 2) обладающие определенной семантикой; 3) меняющие в зависимости от контекста отнесенность к первой либо второй группе. Строго установленных правил для их перевода не существует [4, с. 216–217]. В мире Элизима существует семь континентов, «изол», названия которых и используемые при локализации стратегии перевода представлены в таблице 2.



Таблица 2

Названия континентов

Оригинал	Локализация	Стратегии
Mundi	Мунди	Форенизация, транскрипция, транслитерация
Seol	Соль	Форенизация, транскрипция
Samara	Самара	Форенизация, транскрипция, транслитерация
Iilmaraa	Ильдемарат	Транскреация, транскрипция
Graad	Граад	Форенизация, транскрипция, транслитерация
Katla	Катла	Форенизация, транскрипция, транслитерация
Insulinde	Островалия	Доместикация, транскреация, компенсация

48

Названия четырех из семи существующих континентов переводятся с помощью привычных транскрипции и транслитерации, однако это правило не распространяется на Seol, Iilmaraa и Insulinde. В игре поясняется, что Соль — протекционистское, изоляционистское государство. При соотнесении со странами реального мира ввиду закрытости Соли и политики протекционизма очевидна аналогия с Северной или Южной Кореей. Вероятно, разработчики дали этому континенту название Seol, поскольку, с одной стороны, оно созвучно с названием столицы Южной Кореи — Seoul, а с другой — является популярным корейским именем (в частности, так зовут известного певца), которое имеет устоявшийся русскоязычный эквивалент — Соль. Iilmaraa в переводе стал *Ильдемаратом*. В игре упоминаются два названия данной изоля: первое, более популярное — Iilmaraa, и второе — Ile Marat. Локализаторы игры решили оттолкнуться от второго названия, а вставку «де» можно трактовать как пример лояльности по отношению к лингва франка игры — французскому языку. Insulinde представляет собой отсылку к реально существующему индонезийскому архипелагу, где ранее располагались колониальные страны. Поскольку архипелаг — это группа морских островов, переводчиками было принято решение перевести этот топоним как *Островалия*, что является собой комбинированную стратегию, имеющую целью раскрыть внутреннюю семантику топонима.

Топонимика Элизима включает также названия городов и городских районов (табл. 3).

Таблица 3

Названия городов

Оригинал	Локализация	Стратегии
Oranje	Орания	Доместикация, транскрипция
Königstein	Кёнигштайн	Форенизация, транскрипция
Ubi Sunt?	Уби Сунт?	Лояльность, транслитерация
The Pox	Язва	Доместикация, смысловое развитие
Burnt Out Quarter	Выгоревший квартал	Доместикация
Coal City	Коул-Сити	Форенизация, транскрипция
Greater Revachol Industrial Harbour	Ревашольский грузовой порт	Доместикация, генерализация
Zemlyaki	Земели	Доместикация, смысловое развитие



Эквивалент *Орания* (город *Оранје*) является примером доместикации, поскольку «Орания» созвучно с привычными для русскоязычного пользователя названиями стран, такими как Германия, Великобритания. Пример перевода *Königstein* показывает, что не все имена в игре опираются на лингва франка, здесь разработчики обратились к немецкому языку, и в соответствии с его фонетикой была произведена транскрипция. Один из примеров уникальности мира и культуры игры «*Disco Elysium*» — название острова *Ubi Sunt?*, которое пишется с вопросительным знаком как в оригинале, так и в любом переводе. Латинская фраза «*Ubi sunt*» означает «Где они?», что, вероятно, указывает на ностальгию по ушедшим из жизни предкам. В переводе используется транслитерация в рамках стратегии форенизации, что позволяет сохранить уникальность звучания топонима. Название района города Ревашоль — *Рох* переводится как *Язва* с учетом игрового контекста: этот район стали избегать после эпидемии — он превратился в «язву» города. Название организации *Zemlyaki* также локализовано в рамках контекста, поскольку конвенциональные коннотации лексемы «земляки» не совпадают с контекстуальным смыслом данного названия.

Большая часть **топонимов** командой *Testronic* переводится посредством симбиоза транскрипции / транслитерации. Однако если в оригинальной версии встречаются ‘говорящие’ названия, включающие характеристику локации, интерпретация опирается на игровой контекст и используются стратегии доместикации, транскреации и смыслового развития. Подобные стратегии применяются и при переводе ‘говорящих’ антропонимов, что позволяет актуализировать маркированные для данной игровой реальности лингвокультурные коннотации.

Сопоставительный анализ лексических единиц в категории «Названия произведений» — книг, журналов, музыкальных альбомов, песен — выявил стратегии доместикации и транскреации; ни один пример перевода не использует форенизацию, что связано с наличием в семантике дополнительной важной информации (табл. 4).

Таблица 4

Названия произведений

Оригинал	Локализация	Стратегии
Wirrál Untethered	«Покинутый мир Виррала»	Транскреация, смысловое развитие
Bons baisers d'Insulinde	«Сладкие лобзания Островалии»	Доместикация, конкретизация
The Saddest Pig in The World	«Самый грустный в мире псих»	Доместикация, компенсация
A Brief Look at Infra-Materialism	«Инфраматериализм: краткий взгляд»	Доместикация, членение предложения
Medicinal Purposes of the Pale	«Лечебные свойства Серости»	Прямой перевод, смысловое развитие
Stand a Little Less Between Me and the Sun	«Не загораживай мне солнце»	Доместикация, антонимический перевод



Оригинал	Локализация	Стратегии
A Primer for Small Kids	«Букварь. Книга для малышей»	Доместикация, членение предложения
FROM A TO ZRIEEK! A GUIDE TO A WELL-BEHAVED СОСКАТОО	«От А до Я кр-р-расавчик! Руководство по воспитанию какаду»	Транскреация, доместикация, компенсация

Поясним некоторые выбранные переводчиками эквиваленты. *Wirrâl Untethered* — настольная игра, которая может быть использована игроком, чтобы пропустить определенное количество внутриигрового времени (*untethered* — дословно «отсоединенный, непривязанный»). Название переведено посредством транскреации как «Покинутый мир Виррала», что позволило контекстуально адаптировать его смысл. Перевод заголовков двух книг — *A Brief Look at Infra-Materialism* и *A Primer for Small Kids* — является примером доместикации и членения предложения, что делает их привычными для русскоязычных пользователей. Руководство по приручению попугаев под названием *FROM A TO ZRIEEK! A GUIDE TO A WELL-BEHAVED СОСКАТОО* было остроумно переведено как «От А до Я кр-р-расавчик! Руководство по воспитанию какаду». В первом предложении *zriiek* имитирует звук, издаваемый попугаем, и в переводе сохранена игра слов благодаря стратегиям транскреации, доместикации и компенсации.

Категория «Внутриигровые реалии / термины» содержит названия реалий (и одновременно терминов), уникальных для этой игры и не связанных с реалиями настоящего мира (табл. 5).

Таблица 5

Внутриигровые реалии / термины

Оригинал	Локализация	Стратегии
Reál	Реал	Форенизация, транскрипция, транслитерация
Pale	Серость	Лояльность, доместикация
Paledriver	Дальнобойщица	Доместикация, смысловое развитие
King Reaper	Верховный жнец	Доместикация, адекватная замена
Innocence	Светоч	Доместикация, адекватная замена
Motor carriage	Мотокарета	Доместикация, замена формы слова, калькирование
The New	Новая эра	Компенсация, смысловое развитие
Mesquito	Мескит	Доместикация, транслитерация

Приведенные в данной таблице эквиваленты также являются примерами лингвокультурной адаптации. При переводе *Reál* используется транскрипция / транслитерация: соблюдение формы оригинала дает возможность сохранить потенциальную игру слов в названии игрового артефакта — книги *Reál and Reality*. Концепт *Pale* (*Серость*) вызвал большое количество вопросов, что потребовало консультации с разработчиками РПГ. Оказалось, изначально термин появился на эстонском



языке — Hall, что переводится как «серый», и коннотации «посредственность, заурядность» релевантны для игрового контекста. Персонаж, названный в игре *Paledriver*, — водитель фуры, *Дальнобойщица* в мире Элизум, осуществляющая перевозки через Серость. Локализаторам удалось сохранить значение имени и гендерную идентификацию персонажа и избежать увеличения количества знаков, что является существенным ограничением в локализации игр и ПО, поскольку необходимо сохранять соотношение объема текста оригинала и перевода.

Одна из значимых фигур в данной игровой реальности — *Светоч* (Innocence). Он представляет собой высшую категорию исторической личности, к которым относились как к воплощенным божествам. Аргументация в пользу выбора указанного эквивалента контекстуально оправдана, поскольку Светоч в русском языке — божественное существо, источник истины.

В рамках данной статьи представлены фрагменты глоссария игры «Disco Elysium», включающего 8 тематических категорий и 477 проанализированных лексических единиц оригинала и их эквивалентов. Количественный анализ лексических единиц глоссария показывает, что в целом основными стратегиями перевода реалий и терминов являются форенизация (сохранение культурных аспектов оригинала) и доместикация (замена незнакомых пользователю аспектов на привычные), несмотря на их противопоставленность. Общее соотношение стратегий при локализации внутриигровых терминов и реалий представлено на рисунке.



Рис. Соотношение стратегий

Полученные результаты по отдельным категориям были вполне прогнозируемы с точки зрения как лингвокультурологического, так и лексико-семантического и стилистического подходов. Например, в категориях «Имена и прозвища персонажей» и «Топонимы» преобладает стратегия форенизации (69 и 81 % соответственно), в категориях «Шкафчик мыслей» и «Внутриигровые предметы» — доместикация (51 и 40 %). Очевидно, что имена собственные, как и в переводческой традиции в целом, подвергаются форенизации, что позволяет сохранить уникальность антропонимических и топонимических наименований.



И наоборот, предметные реалии, которые либо аналогичны предметам реальной среды, либо являются необходимыми инструментами игры, должны быть семантически прозрачными и переводятся посредством доместикации.

Заключение

Лингвокультурная адаптация продуктов игровой индустрии, связанная с особенностями культуры языка-источника, языка перевода и уникальной культурой созданной виртуальной вселенной, выраженной через особый язык игры, выступает неотъемлемой частью процесса межязыковой локализации. Сохранение национально-культурной составляющей оригинальной версии игры, с одной стороны, и доступность для пользователей целевой культуры — с другой, обуславливают выбор переводческих решений.

Существенную сложность при локализации оригинальной версии в контексте культурной адаптации представляют внутриигровые термины и реалии, которые не имеют прямых эквивалентов, приобретают окказиональное значение или несут дополнительные контекстуальные и культурные коннотации. Для успешной локализации внутриигровых терминов и реалий переводчик должен учитывать культурные особенности игры, выбирать релевантные методы перевода и обеспечивать сохранение атмосферы игры. Баланс между использованием стратегий доместикации и форенизации позволяет соблюдать паритет между точностью перевода и доступностью для адресата. Исследование показало, что разноплановость и неоднозначность семантики внутриигровых терминов и реалий определяют одновременное использование нескольких стратегий. Интегрированный подход, инкорпорирующий элементы различных переводческих стратегий, является наиболее перспективным инструментом в процессе локализации компьютерных игр.

Список литературы и источников

1. *Алексеева И. С.* Текст и перевод. Вопросы теории. М., 2008.
2. *Ачкасов А. В.* Переосмысляя практику локализации // Журнал Сибирского федерального университета. Гуманитарные науки. Сер. 10. 2017. Вып. 3. С. 288 – 297.
3. *Болотина М. А., Смирнова А. А.* Перевод безэквивалентной лексики при локализации компьютерных игр // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология. 2018. №1. С. 20 – 28.
4. *Влахов С., Флорин С.* Непереводимое в переводе. М., 1980.
5. *Гамбе И.* Перевод и переводоведение на перекрестке цифровых технологий // Вестник Санкт-Петербургского университета. Сер. 9. 2016. Вып. 4. С. 56 – 74.
6. *Гарбовский Н. К.* Теория перевода. М., 2004.
7. *Кортес Д.* Диска Элизийум на русском – пример образцовой локализации // DTF : [сайт]. URL: [https:// dtf.ru/games/621706-disco-elysium-na-russkom-primer-obrazcовой-lokalizacii](https://dtf.ru/games/621706-disco-elysium-na-russkom-primer-obrazcовой-lokalizacii) (дата обращения: 05.12.2023).



8. Дулленский М. Письменный перевод. Рекомендации переводчику, заказчику и редактору. 3-я ред. // Национальная лига переводчиков : [сайт]. URL: <https://www.russian-translators.ru/projects/metodologicheskije-rekomendatsii/01/> (дата обращения: 25.04.2023).

9. Илюшкина М. Ю. Теория перевода: основные понятия и проблемы. Екатеринбург, 2015.

10. Кафискина О. В. Стратегия перевода как термин переводоведения // Вестник Московского университета. Сер. 22. Теория перевода. 2017. №1. С. 4–18.

11. Комиссаров В. Н. Современное переводоведение. 2-е изд. М., 2011.

12. Морилова Е. С., Зинкевич А. А. Проблемы применения стратегии доместики при переводе реалий (на материале переводов произведений Чингиза Айтматова на английский язык) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2022. Т. 15, вып. 2. С. 603–608.

13. Саитбатталова Ю. А. Лингвокультурологический аспект переводов произведений современных англоязычных писателей на русский язык (на материале произведений И. Бэнкса, Г. Джойса и Д. Киза) : автореф. дис. ... канд. филол. наук. Уфа, 2020.

14. Саяхова Д. К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр) // Казанский лингвистический журнал. 2020. №1. С. 52–63.

15. Академик : [онлайн-словари]. URL: <https://dic.academic.ru/> (дата обращения: 19.03.2024).

16. Фененко Н. А. Язык и культура сквозь призму перевода // Вестник Воронежского государственного университета. Сер.: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2012. №2. С. 229–231.

17. Чистова Е. В. Теоретический статус межъязыковой локализации как особого вида переводческой деятельности // Культура и текст. 2020. №3 (42). С. 161–175.

18. Bernal-Merino M. A. The Localisation of Video Games. L., 2013.

19. Costales A. F. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization // MonTI. Monographs in Translation and Interpreting. 2012. Vol. 4. P. 385–408. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.16>.

20. Disco Elysium Wiki. URL: https://disco-elysium-archive.fandom.com/wiki/Disco_Elysium_Wiki (дата обращения: 11.10.2023).

21. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Amsterdam, Philadelphia, 2000.

22. Disco Elysium: reviews // GameSpot : [сайт]. URL: <https://www.gamespot.com/games/disco-elysium/reviews/> (дата обращения: 20.06.2023).

23. Jiménez-Crespo M. A. Localization in translation. Abingdon, Oxon ; N. Y., 2024.

24. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. J. Benjamins Publishing, 2013.

25. Harding S.-A., Carbonell Cortés O. The Routledge Handbook of Translation and Culture. Routledge, 2021.

26. Venuti L. The Translator's Invisibility. L. ; N. Y., 1995.

27. Wang F. An Approach to Domestication and Foreignization from the Angle of Cultural Factors // Theory and Practice in Language Studies. 2014. Vol. 4, №11. P. 2423–2427.

28. Disco Elysium – The Final Cut / Steam : [сайт]. URL: https://store.steam-powered.com/app/632470/Disco_Elysium_The_Final_Cut/ (дата обращения: 15.01.2024).



Об авторах

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

E-mail: mbolotina@kantiana.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8163-0693>

Дарья Вячеславовна Попова — ассист., Балтийский федеральный университет им. И. Канга, Россия.

E-mail: popovaa.daria@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8363-025X>

Егор Николаевич Яремовский — магистрант, Балтийский федеральный университет им. И. Канга, Россия.

E-mail: egorich0599@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-9109-7139>

54

M. A. Bolotina, D. V. Popova, E. N. Yaremovskiy

LINGUOCULTURAL ASPECT OF LOCALIZATION
OF IN-GAME TERMS AND REALIA
(based on the computer role-playing game *Disco Elysium*)

Immanuel Kant Baltic Federal University, Kaliningrad, Russia

Received 11 October 2024

Accepted 20 November 2024

doi: 10.5922/vestnikpsy-2025-1-4

To cite this article: Bolotina M. A., Popova D. V., Yaremovskiy E. N., 2025. Linguocultural aspect of localization of in-game terms and realia (based on the computer role-playing game *Disco Elysium*), *Vestnik of Immanuel Kant Baltic Federal University. Series: Philology, Pedagogy, Psychology*, №1. P. 41 – 55. doi: 10.5922/vestnikpsy-2025-1-4.

This research is devoted to the study of efficacious translation strategies in the process of game localization. It discusses the means of linguistic localization of videogames in terms of cultural linguistic approach. The attention is paid to the analysis of the methods and grounds for choosing certain translation strategies so as to adapt the in-game realia and terms for the target gaming community. The research is based on the materials of the role-playing computer game (RPG) Disco Elysium and its official Russian translation. The game glossary drawn up in the process of the study and the subsequent comparison of the lexical units enables to identify the main peculiarities of translation solutions. The analysis of the empirical material has shown that in the linguistic localization of a game product domestication, foreignization, compensation, direct translation and transcreation are used as the main strategies of linguistic and cultural adaptation. The article explores optimal and effective strategies for video game localization within a linguocultural framework. Methods of linguistic localization for in-game realities of computer video games and the rationale for choosing translation strategies to adapt the game product for the target audience are analyzed. The study is based on the material of the English-language role-playing game (RPG) Disco Elysium and its official Russian version.



A glossary of translation equivalents compiled during the study and the subsequent comparison of lexical units in the original and localized versions revealed the main features of translation decisions. The analysis of empirical material demonstrated that linguistic localization for the linguistic localization of the game product employs strategies such as domestication, foreignization, compensation, direct translation, and transcreation.

Keywords: role-playing game, RPG, linguistic localization, cultural linguistics, translation strategies, realia, foreignization, domestication

The authors

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

E-mail: mbolotina@kantiana.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8163-0693>

Daria V. Popova, Assistant, Immanuel Kant Baltic Federal University, Russia.

E-mail: popovaa.daria@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8363-025X>

Egor N. Yaremovskiy, Master's student, Immanuel Kant Baltic Federal University, Russia.

E-mail: egorich0599@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-9109-7139>