

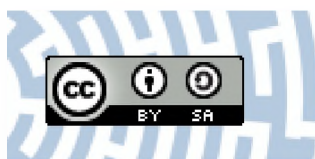


You have downloaded a document from  
**RE-BUS**  
repository of the **University of Silesia in Katowice**

**Title:** Neskol'ko slov o teorii lokalizacji videoigr

**Author:** Aleksandra Gnyp

**Citation style:** Gnyp Aleksandra. (2020). Neskol'ko slov o teorii lokalizacji videoigr. W: A. Paszkowska, D. Adamczyk, S. Bryzek, Ł. Gęborek (red.), "Studenckie przestrzenie przekładu" (S. 35-45). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wylsonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.



UNIWERSYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

Александра Гнып  
Силезский университет в Катовице

## Несколько слов о теории локализации видеоигр

Локализация видеоигр является примером молодой, но быстро развивающейся научной дисциплины, а именно переводоведения. Для того, чтобы заниматься анализом специфики перевода компьютерных игр, надо сначала обратить внимание на то, чем они являются и какова их история.

Согласно польской энциклопедии PWN, компьютерная игра – это:

inform. gry wymagające do przeprowadzenia rozgrywki programu komputerowego; także programy komputerowe pozwalające jednemu lub więcej użytkownikom na rozgrywanie gier; często naśladują znane gry tradycyjne: planszowe (np. szachy, warcaby), karciane (poker, brydż, pasjanse) i in.; dzięki bogatej grafice komputerowej mogą symulować udział użytkownika np. w zawodach sport., locie samolotem, wydarzeniach hist.; partnerem gracza może być komputer lub inne osoby, także przebywające w odległych miejscach i dysponujące połączeniem przez sieć komputerową (g. k. sieciowe)<sup>1</sup>.

Как видно из этого описания, тем, что выделяет видеоигры из других форм развлечения, является интерактивность. Это понятие

---

<sup>1</sup> <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/gry-komputerowe;3908365.html> [дата обращения: 11.01.2020].

образует степень взаимодействия между объектами<sup>2</sup>. Оно важно потому, что каждая видеоигра дает игроку возможность войти в роль данного героя или исследователя и оказывать влияние на ее ход, что имеет значение в процессе локализации. Кроме вышепредставленной дефиниции следует отметить, что общим элементом всех игр – как компьютерных, так и видео, является использование электронного оборудования. Речь прежде всего идет об экране, благодаря которому игрок имеет возможность увидеть мир данной игры, ее героев и локации, а также разного вида манипуляторы, которые позволяют игрокам как бы реально участвовать в происшествяях сюжета<sup>3</sup>.

История видеоигр начинается уже в середине прошлого века, поскольку первой компьютерной видеоигрой считается игра, которая была создана в 1952 году и напоминала крестики-нолики. Важными для истории этой отрасли развлечения являются также такие игры, как *Tennis for Two* и *Space War*, созданные в 1958 и 1961 годах. Однако настоящее развитие видеоигр началось лишь десятилетие спустя. Переломом в истории компьютерных игр являются 90-е годы, когда они перестали быть развлечением только для немногочисленной группы людей, а стали быстро развивающейся и очень прибыльной частью экономики. На протяжении лет, вместе с их быстрым развитием и возрастающей популярностью, изменилась также целевая группа, для которой они производятся. Сегодня это не только подростки, но и взрослые люди, чаще всего двадцати-тридцатилетнего возраста<sup>4</sup>. В связи с популярностью компьютерных игр появилась потребность переводить их на другие языки. Таким образом появилась локализация, которая является более сложным процессом, чем сам перевод диалогов.

---

<sup>2</sup> <https://expeducation.ru/ru/article/view?id=4709> [дата обращения: 11.01.2020].

<sup>3</sup> K. MARAK, M. MARKOCKI: *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*. Toruń 2016, с. 6–13.

<sup>4</sup> A. JUSZCZAK, *Polski rynek gier wideo – sytuacja obecna oraz perspektywę na przyszłość*, „Gospodarka w Praktyce i Teorii”, nr 2 (47), Łódź, 2017, с. 30–31.

Принимая во внимание то, что компьютерные игры состоят из многих элементов, их перевод требует использования ряда техник, которые выступают в разных типах переводческой деятельности. Таким образом, он обладает спецификой технического перевода, киноперевода и перевода художественной литературы. В связи с этим сложно создать дефиницию перевода видеоигр, а также разработать классификацию и выявить расположение данного типа перевода в конкретной научной дисциплине. Неслучайно поэтому в обиход, в том числе научный, было введено понятие *локализация*, относящееся именно к переводу видеоигр. По словам части переводоведов, среди прочего Эвы Драб – локализация компьютерных игр является гибридом киноперевода и перевода компьютерного обеспечения<sup>5</sup> или, как доказывает А. Т. Анисимова, определяют ее как соединение трех видов трансляции: киноперевода, технического и художественного переводов<sup>6</sup>. Другие, как например Д. Кудла, классифицирует локализацию как отдельную переводческую категорию<sup>7</sup>.

Отметим, что основными понятиями при работе с переводом видео- или компьютерных игр являются перевод и языковая локализация. В разговорном языке эти термины взаимозаменяются, однако переводоведы понимают перевод как часть более обширного понятия, каким является локализации игры<sup>8</sup>. Ее можно объяснить следующим образом:

---

<sup>5</sup> E. DRAB, *Gry wideo a przekład: Nowe pole badań w obrębie tłumaczenia audiowizualnego*, „Rocznik przekładoznawczy”, nr 9, Katowice, 2014, s. 105.

<sup>6</sup> А. Т. АНИСИМОВА, *Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе*, „Научный вестник Южного института менеджмента”, nr 2, Краснодар, 2018, с. 84.

<sup>7</sup> D. KUDŁA, *Jak nie tłumaczyć gier na rosyjski. Analiza lokalizacji gry Księżę i Tchórz z języka polskiego na język rosyjski*, „Homo Ludens” 1/ (11), Warszawa, 2018, с. 138.

<sup>8</sup> В. А. КУНЦЕВ, Д. Р. ТОВМИРЗАЕВ: *Особенности локализации видеоигр*, „Лингвистика, лингводидактика, лингвокультурология: актуальные вопросы и перспективы развития: материалы III Международной научно-практической конференции”, Минск, 2019, с. 510, 514.

локализация (от англ. localization – программное обеспечение) – это не просто другое название перевода, это совершенно новая дисциплина, которая пытается помочь людям осваивать Интернет и ориентироваться на его просторах, а также в компьютере. Чтобы уточнить природу и сущность локализации, мы сформулировали следующие определение: локализация – это разновидность переводческой деятельности в виде культурной и лингвистической адаптации продукта информатики, кибернетики и смежных с ними наук. Целью процесса локализации является языковая и, главным образом, культурная адаптация продукта к территории его распространения посредством различных компьютерных программ<sup>9</sup>. [...] Существуют три уровня локализации.

Первый уровень обеспечивает поддержку языка и национальных стандартов, необходимый минимум, чтобы программа могла выполнять свои функции в другой стране (вывод на экран символов языка, ввод текста, алфавитная сортировка, строковые операции и т.д.).

Второй уровень обеспечивает перевод текстов в интерфейс программы на целевой язык.

Третий уровень – тонкую настройку под целевую страну (это работа словоформами, дополнительными стандартами, не влияющими на основную функциональность программы, учет национального менталитета и т.д.)<sup>10</sup>.

Переводчик, который занимается переводом видеоигры, должен перевести не только выступающие в ней диалоги, но также тексты, которые сопровождают сюжет, но не являются его главной частью. Таким образом, можно выделить два уровня локализации:

---

<sup>9</sup> Н. Молчанова, Е. Михайлова, *Локализация как разновидность переводческой деятельности: лингвистические, технологические, психологические аспекты*, „Международный студенческий научный вестник”, Пермь, 2010, с. 1–2.

<sup>10</sup> С. Е. Мерлян, *Локализация как разновидность переводческой деятельности*, „Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых”, г. Томск, 2014, с. 241–242.

перевод фраз, составляющих главный текст, и тех высказываний, которые в него не входят.

К первой группе принадлежат следующие элементы: интерактивные диалоги между героями, внутриигровое видео как перерывы в игре, а также распоряжения задач, которые игрок должен выполнить. В этой группе находится также побочная информация, которая дополняет сюжет, показывает локацию героя или является помощью для игрока<sup>11</sup>.

Во вторую группу входят такие элементы, как начало, заключение игры, параметры громкости звука, а также возможности персонализации хода игры, например: выбор героев, их внешний вид или знания. Кроме того, в состав этой группы включаются инструкции пользования, упаковка, рекламные слоганы и веб-сайт, посвященный определенному продукту<sup>12</sup>.

Элементами, которые могут вызывать проблемы при процессе локализации, являются имена и фамилии героев, названия локаций, к примеру: городов, рек, магазинов или ресторанов, а также наименования одежды, оружия или предметов экипировки.

Кроме того, существенным оказывается перевод таких деталей, как единицы измерения, способ записи дат или адресов<sup>13</sup>. Переводчик должен учитывать, что переведенные названия, прежде всего собственные имена, соответствовали миру, который представляет данная игра. В связи с этим иногда лучшим решением является оставить некоторые элементы неперевоенными.

Особое внимание следует уделить локализации на языки, которые имеют разные виды алфавита. Примером может быть перевод на русский, арабский или китайский языки игр, созданных на языке

---

<sup>11</sup> E. Drab, *Gry wideo a przekład: Nowe pole badań...*, с. 103.

<sup>12</sup> E. J. KUIPERS, *Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych*, „Homo Ludens” 1/ (2), Kraków, 2010, с. 80.

<sup>13</sup> <https://antyweb.pl/czym-jest-lokalizacja-gier-i-czemu-mialaby-mnie-interesowac/> [дата обращения: 29.08.2019].

с латинской основой. Переводчик имеет несколько способов перевода этой части игр, в частности, транслитерацию и транскрипцию<sup>14</sup>. Первый способ базируется на передаче знаков одного языка с помощью букв, выступающих в другом алфавите. Вторая техника опирается на передаче звуков языка оригинала с помощью исходного языка. В таких случаях локализатор должен помнить о том, что перевод должен позволить игрокам хотя бы прочесть названия, появляющиеся в игре, и таким образом функционировать в мире, представленном в видеоигре<sup>15</sup>. При этом понимание названий, выступающих в игре, далее остается затруднительным и часто невозможным.

Для того, чтобы сделать полную локализацию, надо адекватно передать все переведенные элементы в исходном коде<sup>16</sup>. Отметим, что локализация видеоигр отличается от локализации другого типа программного обеспечения тем, что игрок связан с игрой, изображенным в ней миром и ее ходом. Кроме того, цель локализатора заключается в наиболее верной передаче эмоций и ощущений, которые вызывает данная видеоигра в ее новой, переведенной версии.

Следует подчеркнуть, что по словам некоторых исследователей, среди прочего, вышеуказанной, Э. Драб, локализация видеоигр классифицируется как вид аудиовизуального перевода, расширенного элементами, которые характерны для других видов трансляции. Как мы уже обратили внимание, локализация содержит элементы специального перевода, с учетом перевода программного обеспечения, а также перевода литературы<sup>17</sup>.

---

<sup>14</sup> [http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina\\_article\\_2015.pdf](http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina_article_2015.pdf) [дата обращения: 10.08.2019].

<sup>15</sup> <https://antyweb.pl/czym-jest-lokalizacja-gier-i-czemu-mialaby-mnie-interesowac/> [дата обращения: 29.08.2019].

<sup>16</sup> Е. ДРАБ, *Gry wideo a przekład: Nowe pole badań...*, с. 104.

<sup>17</sup> Е. ДРАБ, *Przekład gier wideo: Charakterystyka ogólna, uwarunkowania i perspektywy edukacyjne*, „Między oryginałem a przekładem”, nr 25, Katowice, 2014, с. 35.

Киноперевод и локализацию компьютерных игр объединяют также технические ограничения. Как и фильмы, видеоигры могут быть переведены двумя способами. Первым из них является трансляция с помощью дубляжа, а вторым – с использованием субтитров. Эти техники имеют свои преимущества и недостатки.

При дубляже, как и в кинопереводе, переводчик ограничен длиной высказывания героя, а также его мимикой. При этом виде локализации важно совпадение времени переведенного выражения и времени, которое занимает то же предложение на языке оригинала. Существенным становится передача высказывания таким образом, чтобы слова, произносимые на языке перевода, были близки движению губ героя, которого игрок видит на экране. Преимуществом данного вида перевода можно считать то, что играющий не отвлекает внимания от разыгрывающейся партии. Это значительно влияет на качество игры, облегчая ее. Однако при дубляже проблемой может быть точная передача контекста высказывания. Кроме того, отсутствие синхронизации между услышанным выражением и движением губ героя, которого видим на экране, понижает эстетическую ценность игры, а даже может мешать игрокам во время игры.

С похожими трудностями переводчик встречается при локализации видеоигр с помощью субтитров. Как доказывает в своей статье Доминик Кудла одними из первых проблем могут быть в таком случае ограничения, связанные со временем дисплея данного выражения и числом знаков, которые могут быть однократно показаны на экранах компьютера или телевизора<sup>18</sup>. Следующим недостатком является то, что локализация с помощью субтитров вызывает у игроков необходимость разделения своего внимания между партией и надписями, появляющимися на экране. Для некоторых игроков дискомфорта может стать необходимость читать субтитры во время быстро происходящего действия партий. Как показывает Э. Дрэн – эта

---

<sup>18</sup> D. KUDŁA, *Jak nie tłumaczyć gier...*, с. 137.



проблема часто возникает, к примеру, в шутерах, аркадах и спортивных играх<sup>19</sup>.

Как и в кинопереводе, два из вышеуказанных методов локализации видеоигр имеют как своих сторонников, так и противников. В большинстве игр существует возможность выбора между дубляжом и субтитрами. Благодаря этому игроки сами могут организовать игру согласно индивидуальным предпочтениям. Однако отмечаются также случаи, в которых производитель навязывает, какой тип локализации будет использован в игре.

Необходимо отметить, что независимо от классификации перевода компьютерных игр, цель перевода заключается в том, чтобы игрок исходной и локализованной версии игры смог свободно пройти всю игру и ощущать те же самые эмоции и впечатления, что и первичный адресат. Как подчеркивает А. Т. Анисимова важным является также то, чтобы язык как оригинала, так и перевода помогал игроку давать своему герою точные инструкции, подсказки и позволял вести его вперед<sup>20</sup>.

Следующим фактором, от которого зависит работа при локализации, является вид данной компьютерной игры. Переводчики выделяют две категории видеоигр: те, которые дают локализатором более свободы при трансляции и такие, которые дают ее меньше. Это довольно общее подразделение, применяемое в зависимости от того, возникла ли данная игра на основе, например известной книги, фильма, исторического события или спортивной дисциплины. Видеоигры, созданные на вышеуказанных основаниях, в значительной степени ограничивают свободу работы переводчика. Так, если вдохновением стала определенная спортивная дисциплина или исторические события, переводчик должен сохранить специализированную лексику, используемую в данной области. Примерами может быть лексика,

---

<sup>19</sup> E. DRAB, *Przekład gier wideo: Charakterystyka ogólna...*, с. 35–36.

<sup>20</sup> А. Т. АНИСИМОВА, *Феномен компьютерной игры...*, с. 85.

соответствующая данному виду спорта, военная терминология или названия реалий, существующих в данную эпоху.

Процесс перевода видеоигр происходит подобным образом, если инспирацией для них стала известная повесть или кинолента. Как утверждают переводоведы, в таком случае, кроме правильной локализации, переводчик должен выполнить еще одну важную задачу – удовлетворить круг поклонников данной книги или фильма. Это вытекает из того, что мир, представленный в игре, должен относиться к ранее осуществленным переводам, на основе которых возникла данная игра. Данный факт вынуждает локализатора познакомиться с ними и применить используемую в них терминологию, чтобы как можно лучше передать реалии мира, который был изображен в компьютерной игре<sup>21</sup>. Перед решением такой задачи стояли переводчики, которые локализовали видеоигры, созданных по мотивам серии романов Джоанн Роулинг *Гарри Поттер* или саги Анджея Сапковского *Ведьмак*. В первом случае у локализаторов были два источника, на которых они могли базироваться: перевод романов и серии фильмов, а во втором – только перевод книг. Важным элементом при переводе таких видеоигр является то, чтобы специфическая терминология, свойственная локализации, совпадала с той, которая наблюдается в предшествующем игре переводе книг и фильмов. К существенным сторонам перевода принадлежит также передача собственных имен, таких как имена и фамилии героев, названия городов или рек. Как подчеркивает Куиперс в своей статье – это связано с тем, чтобы не было несоответствия между игрой и тем, что поклонники читали или смотрели раньше. В результате, в играх этого типа переводчик не может полагаться на свою креативность, но его обязанностью является поиск эквивалентов, укоренившихся в культуре перевода данного произведения, и их воспроизведение в переводе игры<sup>22</sup>.

---

<sup>21</sup> E. J. KUIPERS, *Lokalizacja gier komputerowych...*, с. 79–80.

<sup>22</sup> Ibidem.

Подытоживая, отметим, что локализация видеоигр – это молодая и быстро развивающаяся отрасль переводческой деятельности, специфика которой привлекает в последнее время внимание исследователей. Ее изучение может быть весьма разносторонним, так как в ней наблюдается тесная взаимосвязь таких научных дисциплин, как локализация программного обеспечения, аудиовизуальный, технический и художественный перевод, а также компьютерно-игровой дискурс<sup>23</sup>. Следует отметить, что ученые подчеркивают, что при самом процессе локализации следует учитывать все лингвистические, культурные, юридические и технические требования страны целевого потребителя<sup>24</sup>. К ключевой его задаче принадлежит передача эмоций и игрового опыта адресата-игрока, независимо от уровня знаний языка и культуры исходного текста.

#### Ключевые слова

локализация, перевод, компьютерная игра, видеоигра, игрок

---

<sup>23</sup> М. А. Болотина, Е. В. Кузьмина, *Лексические проблемы перевода компьютерных игр*, „Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия Филология, педагогика, психология” 1, Калининград, 2019, с. 43.

<sup>24</sup> Е. Ковалькова, *Проблемы лингвистической локализации компьютерных игр на русский язык (на примере игры „Half life 2”)*, „Vertimo studijos”, nr 6, Вильнюс, 2013, с. 89.

Aleksandra Gnyp

## **Kilka słów o teorii lokalizacji gier wideo**

### **Streszczenie**

Artykuł *Kilka słów o teorii lokalizacji gier wideo* jest poświęcony procesowi lokalizacji gier wideo. Autor przedstawia w nim rodzaje gier wideo, omawia pokrótce historię gier komputerowych oraz stara się podać ich definicję. Kolejnymi problemami poruszonymi w artykule są klasyfikacja lokalizacji, sposoby jej tworzenia, a także trudności, jakie mogą spotkać tłumacza podczas pracy z tego rodzaju przekładem.

### **Słowa kluczowe**

lokalizacja, przekład, gra komputerowa, gra wideo, gracz