

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.55.19>ЛЕКСИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР (НА МАТЕРИАЛЕ ДИЛОГИИ
“HORIZON”)

Научная статья

Шугручинов Ц.С.^{1,*}, Чередникова Е.А.²¹ORCID : 0000-0001-9841-3919;²ORCID : 0000-0001-7271-3067;^{1,2} Ростовский Государственный Экономический Университет (РИНХ), Ростов-на-Дону, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (tseren20r[at]gmail.com)

Аннотация

Данная статья анализирует локализацию видеоигр и рассматривает её лексические особенности на примере диалогии “Horizon” путем сопоставления текстов внутриигровых материалов, кат-сцен и диалогов оригинала и языка локализации. Представляется краткий обзор научных исследований, посвященных локализации и её типам. В статье предпринимается попытка проанализировать и объяснить переводческие решения при переводе текстов с лексическими особенностями. В результате выявлены основные особенности и трудности локализации видеоигр данной серии, к которым относятся перевод названий (имена персонажей, врагов), перевод интерфейса и передача игры слов. Был сделан вывод, что для достижения максимальной адекватности перевода нужно глубоко разбираться в исходном материале.

Ключевые слова: локализация, перевод, переводческие трансформации, видеоигра, Horizon.LEXICAL FEATURES OF VIDEO GAME LOCALIZATION (ON THE MATERIAL OF THE "HORIZON"
DIALOGY)

Research article

Shugruchinov T.S.^{1,*}, Cherednikova E.A.²¹ORCID : 0000-0001-9841-3919;²ORCID : 0000-0001-7271-3067;^{1,2} Rostov State University of Economics (RINH), Rostov-on-Don, Russian Federation

* Corresponding author (tseren20r[at]gmail.com)

Abstract

This article analyses the localization of video games and examines its lexical features on the example of the "Horizon" dialogy by comparing the texts of in-game materials, cutscenes and dialogues of the original and the localization language. A brief review of scientific research on localization and its types is presented. The work attempts to analyse and explain translation decisions when translating texts with lexical features. As a result, the main features and difficulties of localization of video games of this series are identified, which include translation of titles (names of characters, enemies), interface translation and word game transfer. It was concluded that in order to maximize the adequacy of the translation, it is necessary to have a deep understanding of the source material.

Keywords: localization, translation, translation transformations, video game, Horizon.**Введение**

Актуальность исследования объясняется растущим спросом на видеоигры. В 2022 году аналитический центр НАФИ провел исследование, согласно которому в России 60% населения играют в видеоигры, и это число продолжает расти [2]. Большая часть игр выходит на английском языке. Для любой игры важны высокие продажи, которые практически невозможны без выхода на мировой рынок. Следовательно, возникает потребность в локализации продукта на другие языки и необходимость аккумулирования знаний по осуществлению качественной работы в сфере видеоигровой локализации в России.

Для достижения поставленной цели исследования необходимо решить следующие задачи:

-рассмотреть существующие понятия видеоигры

-рассмотреть существующие понятия видеоигровой локализации

-провести сравнительно-сопоставительный анализ локализационных версий диалогии *Horizon*:

Для решения поставленных задач были применены следующие методы исследования: метод анализа и синтеза, системный подход, метод дедукции, сравнительный метод, метод предпереводческого и переводческого анализа, а также метод лингвистического эксперимента.

Материалом исследования является диалогия игр *Horizon: Forbidden West* в жанре экшен и РПГ (ролевая игра) от третьего лица. Игра разработана студиями *Guerrilla* и *Nixxes Software*. В исследовании рассматриваются данные, которые представлены в виде текста и подлежат переводу с языка оригинала (английский) на язык локализации (русский).

Теоретической базой исследования послужили публикации авторов Анисимовой А.Т., Овчарова Д.В. Шурлиной О.В., в которых рассматриваются понятие локализации в контексте видеоигровой индустрии и этапы данного вида переводческой деятельности [1], [7], [8].

Практическая значимость исследования состоит в том, что его результаты могут быть использованы в практической деятельности переводчиков-локализаторов видеоигр, а также в процессе академической подготовки студентов-лингвистов.

Основные результаты

2.1. Понятие видеоигры

Часто термины «видеоигра» и «компьютерная игра» отождествляются. В работе Васильева А.А. и Печатнова Ю.В. о термине «компьютерная игра» исследователи придерживаются мнения, что эти два термина взаимозаменяемы [3, С. 135]. Овчаров В.Д. придерживается мнения, что термин «видеоигра» более широкий и подразумевает под собой игры, запускаемые на различных устройствах, включая игровые консоли, компьютер, ноутбук и игровые автоматы [6].

Таким образом, опираясь на определения выше, можно говорить о том, что «видеоигра» – это программа, работающая на технических и игровых устройствах, выводящих изображения на дисплей, в которой игрок, с помощью игрового контроллера, клавиатуры или другого устройства, совместимого с устройством, на котором запускается игра, взаимодействует с игровым процессом.

2.2. Понятие локализации

Локализация тесно связана с понятиями «перевод» и «адаптация», но их стоит различать между собой. Для того чтобы понять, что такое локализация, мы обратимся к определению В.Г. Якуниной, приведенному на сайте международной ассоциации стандартизации в области локализации (The Localization International Standards Association – LISA): «Локализацией следует считать культурную и лингвистическую адаптацию продукта для той целевой аудитории (страны, региона, языкового ареала), которая будет использовать данный продукт» [4].

Анисимова А.Т. дает следующее определение термину «локализация». По её мнению, «локализация» — это процесс адаптации иностранного текста к культурному контексту страны, на язык которой делается перевод. Термин «адаптация» подразумевает более обширную переводческую деятельность, в которой изменение текста происходит на всех уровнях языка [1].

Перевод, по мнению Петраченко М.В. вслед за Эсселинком Б., – это процесс преобразования письменного или устного текста одного языка на другой, а локализация – это процесс, который включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности [7].

Исходя из определений выше, термин локализация в контексте игровой индустрии представляет собой перевод текстовой составляющей видеоигр с исходного языка на язык перевода и адаптации продукта для целевой страны.

Локализация имеет следующие типы:

1. Поверхностная или «коробочная локализация». Перевод информации, изображенной на коробке продукта, в которой продается диск.
2. Локализация интерфейса.
3. Текстовая локализация. Перевод всего текстового наполнения игры.
4. Локализация с озвучиванием.
5. Графическая локализация. Перевод внутриигровых надписей.
6. Культурная адаптация. Самый глубокий тип локализации, который включает в себя адаптацию под целевую аудиторию и её культуру [8].

2.3. Анализ общих сведений о процессе создания и локализации серии видеоигр “Horizon: Forbidden West”

Первая часть дилогии Horizon вышла в 28 февраля 2017 года под заголовком Horizon: Zero Dawn. Видеоигра изначально разрабатывалась Guerrilla Games эксклюзивно для платформы PlayStation 4, но позже была портирована на персональные компьютеры 7 августа 2020 года на видеоплатформах Steam и Epic Games Store. Видеоигра с открытым миром в жанре экшн/РПГ заинтересовала многих игроков своим необычным сеттингом и игровым процессом. Действия Horizon Zero Dawn происходят в постапокалиптическом мире 31 века, который был захвачен огромными звероподобными машинами. Общество было отброшено к племенному образу жизни. Главной героиней выступает Элой – лучница, охотница и изгой, которой предстоит защитить своё племя. К игре вышло одно дополнение Horizon: Zero Dawn – The Frozen Wilds в 2017 году и спин-офф Horizon: Call of the Mountain в 2023 году.

После финала первой части и её дополнения вышло продолжение Horizon: Forbidden West 18 февраля 2022 года и была позже портирована на персональные компьютеры. События сиквела разворачиваются спустя полгода после событий оригинальной игры. Жизнь на Земле снова находится под угрозой полного уничтожения, и никто не знает причину происходящего. Элой предстоит предотвратить очередную угрозу и спасти людей от вымирания.

Horizon: Forbidden West была переведена на 25 языков, а локализация с озвучиванием была осуществлена на 12 языков, включая русский [5]. Переводом, локализацией и распространением игры на территории России занималась крупнейшая российская компания СофтКлуб, которая является официальным дистрибьютором компании Sony Computer Entertainment [10]. Первая часть номинирована на лучшую игровую режиссуру, лучший нарратив, лучший арт-дизайн и на лучшую актёрскую игру на престижной церемонии награждения “The Game Awards”. Вторая часть не осталась в стороне и была номинирована на лучшую игру года на этой же церемонии в 2022 году [9].

Horizon: Forbidden West осталась в жанре экшн/РПГ и, как большинство игр в этом жанре, отличается большой продолжительностью и вариативностью в выборе диалогов. Прохождение основного сюжета и некоторых побочных заданий у работников новостного и информационного веб-сайта IGN заняло от 30 до 42 часов. Полное прохождение может занять в 2 раза больше часов. Такое наполнение игры говорит о том, что локализаторы работали с большим количеством материала. Процесс локализации был осложнен тем, что в диалогах присутствует вариативность и выбор определенной реплики влияет на них.

2.4. Анализ процесса локализации текстового материала в видеоиграх серии “Horizon: Forbidden West”

Анализ процесса локализации осуществляется путем сопоставления материала на языке оригинала (английский) и на языке перевода (русский). Примеры отобраны при помощи метода сплошной выборки и структурированы в соответствии с типом локализации.

В качестве примера поверхностной локализации было проанализировано название видеоигры, которое перевели как Horizon: Запретный Запад. Не всегда названия игр переводятся полностью ввиду договорённости между локализаторами и издателем. Перевод названия видеоигры может вызвать определённые трудности из-за различий исходного языка и языка перевода, игры слов, культурных различий и т.д. Примером подобного перевода является видеоигра The Last of Us, название которой было переведено как Одни из Нас. Трудность здесь заключается в том, чтобы сохранить ритмику, смысл, а также примерное количество символов. Место на постере видеоигры ограничено и по этой причине переводчики зачастую должны укладываться в определенное количество символов. Перевод названия Horizon: Forbidden West не вызывает таких трудностей. Локализаторы воспользовались калькированием, передав полностью смысл оригинала и сохранив практически одинаковое количество символов.

В качестве локализации интерфейса было проанализировано меню игры. Элементы *new game*, *settings*, *accessibilities*, *extras* были переведены с помощью переводческого соответствия *новая игра*, *настройки*, *специальные возможности*, *дополнительно*. Переводческое соответствие используется для того, чтобы игроку было более привычно, так как главное меню в большинстве игр одинаковое.

В качестве текстового материала были проанализированы:

- диалоги между персонажами;
- названия предметов;
- названия противников.

В оригинале визор называется focus. Визор – это небольшое устройство, которое сканирует предметы, размещает метки, отображает следы, позволяет нам увидеть маршруты механических врагов и т.д. Это одна из главных игровых механик диалогии игр Horizon. В данном случае локализаторами была применена модуляция. Благодаря этому переводческому приему игрокам сразу становится понятна главная функция визора.

Следующий пример был взят из первой части Horizon. Высший Матриарх Тирса приводит Элой к «богине», которая на самом деле является искусственным интеллектом и закрывает вход в сюжетно важное помещение. Для того чтобы туда войти, искусственный интеллект должен просканировать Элой. При сканировании происходит следующий диалог:

- Error. Alpha Registry *Corrupted*. Identity cannot be confirmed. Entry denied.
- It didn't recognize me!
- Because of *corruption*! The Goddess's own words! Surely, if you heal this *corruption*, she will see you clearly!
- Ошибка. Альфа-реестр *повреждён*. Невозможно подтвердить личность. В доступе отказано.
- Она меня не узнала!
- Это из-за *порчи*! Богиня мне так сказала! Если ты снимешь эту *порчу*, она сможет тебя разглядеть.

Здесь можно заметить смысловую неточность. Текст оригинала заключается в том, что слово *corrupted* используется для характеристики агрессивных машин. В русскоязычной версии *corrupted* переводится как *зараженные* или *порча*. В этом диалоге Высший Матриарх слышит, как «богиня» произносит *Alpha Registry Corrupted* и делает вывод, что дверь невозможно открыть из-за порчи. В переводе не совсем понятно почему Матриарх приходит к такому выводу.

Локализаторы иногда могут столкнуться с непередаваемыми элементами. Так, в игре есть персонаж Sylens и его имя созвучно с английским словом *silence* – тишина. К примеру, в этом диалоге Элой обращается к Сайленсу, который её игнорирует:

- Did you get that, Sylens?
- Fitting name you got there
- Ты слышишь меня, Сайленс?
- Ну и молчи себе.

В этом примере теряется игра слов, основанная на омофонах в ИЯ.

Один из основных видов противников в диалогии Horizon являются роботы, напоминающие животных. Их названия чаще описывают их основную функцию. К примеру «норокопы» способны рыть норы, а «светокрылы» летает и способен накапливать солнечную энергию. Для их перевода локализаторы использовали различные трансформации. К примеру, для перевода *bugtower* переводчики использовали смысловое развитие. Слово *bugtower* в английском языке используют для описания роющих животных. Локализаторы используют слово, значение которого является логическим развитием значения переводимой единицы. Некоторые названия немного проще и могут быть переведены с помощью калькирования. К примеру, *sunwing* – светокрыл, *dreadwing* – смертокрыл, *sawtooth* – пилозуб, *fireclaw* – огнеклык и *frostclaw* – ледоклык.

Заключение

По итогам данного исследования мы приходим к следующим заключениям. Локализацию диалогии Horizon можно назвать удачной и по сравнению с предыдущей частью есть заметные улучшения. В первой части диалогии Horizon была проблема с синхронизацией движения губ со звуком, которая стала менее заметной в сиквеле.

С учетом большого объёма работы, локализаторами практически не было допущено серьёзных смысловых неточностей, мешающих прохождению игры.

Каждый из типов локализации требует отдельного внимания и имеет собственные особенности.

На примерах были показаны лексические трансформации (калькирование) и лексико-семантические замены (смысловое развитие). Для достижения качественного перевода локализаторам необходимо быть хорошо знакомым с

исходным материалом, чтобы избежать смысловых неточностей. В локализации встречаются и непере译имые элементы, которые никак нельзя передать. К примеру, игра слова или шутки.

Основываясь на анализе локализации дилогии игр Horizon, можно сделать вывод, что для качественной локализации необходимы контекст и глубокое изучение самой игры, которые помогут достичь качественного перевода и избежать смысловых неточностей.

Благодарности

Автор выражает благодарность Чередниковой Екатерине Аркадьевне, РГЭУ (РИНХ).

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Acknowledgement

The author expresses gratitude to Cherednikova Ekaterina Arkadyevna, RSEU (RINH).

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводческом дискурсе / А.Т. Анисимова // Научный вестник Южного института менеджмента. — 2018. — 2.
2. Гейминг в России – 2022. Социальные и экономические эффекты. Аналитический центр НАФИ. 2022. — URL: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geyming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/> (дата обращения: 03.05.2024)
3. Васильев А.А. Термин «компьютерная игра»: опыт междисциплинарного анализа / А.А. Васильев // Пролог: журнал о праве. — 2021. — 2.
4. Якунина В.Г. Лингвоиндустрия: локализация и перевод / В.Г. Якунина // Наука без границ. — 2017. — 6(11). — с. 16-20.
5. Horizon: Zero Dawn. Форум игроков. — URL: https://horizon.fandom.com/ru/wiki/Horizon_Forbidden_West (accessed: 04.05.2024)
6. Овчаров Д.В. Сравнительно-правовой анализ терминов «видеоигра» и «компьютерная игра» / Д.В. Овчаров // Юридическая наука. — 2021. — 5.
7. Петраченко М.В. Локализация компьютерных игр / М.В. Петраченко. — URL: <https://www.rgph.vsu.ru/ru/science/sss/reports/5/petrachenko.pdf> (дата обращения: 05.05.2024)
8. Шурлина О.В. Трудности «локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения / О.В. Шурлина // Журнал Воронежского государственного университета. — 2019. — 2.
9. IMBD. The Game Awards. — URL: https://www.imdb.com/event/ev0003846/2022/1/?ref=ev_eh (accessed: 05.05.2024)
10. СофтКлуб : официальный сайт студии локализатора. — URL: <https://www.softclub.ru/company/about> (дата обращения: 05.05.2024)

Список литературы на английском языке / References in English

1. Anisimova A.T. Fenomen komp'yuternoj igrы v perevodcheskom diskurse [Phenomenon of computer game in translation discourse] / A.T. Anisimova // Scientific Bulletin of the Southern Institute of Management. — 2018. — 2. [in Russian]
2. Gejming v Rossii – 2022. Social'nye i ekonomicheskie efekty. Analiticheskij centr NAFI. 2022 [Gaming in Russia – 2022. Social and economics effects. Analytical center NAFI 2022]. — URL: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geyming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/> (accessed: 03.05.2024) [in Russian]
3. Vasil'ev A.A. Termin «komp'yuternaja igra»: opyt mezhdistsiplinarnogo analiza [The term “computer game”: experience of interdisciplinary analysis] / A.A. Vasil'ev // Prologue: Law Journal. — 2021. — 2. [in Russian]
4. Jakunina V.G. Lingvoindustrija: lokalizatsija i perevod [Language industry: localization and translation] / V.G. Jakunina // Science without borders. — 2017. — 6(11). — p. 16-20. [in Russian]
5. Horizon: Zero Dawn. Форум игроков. — URL: https://horizon.fandom.com/ru/wiki/Horizon_Forbidden_West (accessed: 04.05.2024)
6. Ovcharov D.V. Sravnitel'no-pravovoj analiz terminov «videoigra» i «komp'yuternaja igra» [Comparative legal analysis of the terms “video game” and “computer game”] / D.V. Ovcharov // Legal science. — 2021. — 5. [in Russian]
7. Petrachenko M.V. Lokalizaciya komp'yuternyh igr [Localization of computer games] / M.V. Petrachenko. — URL: <https://www.rgph.vsu.ru/ru/science/sss/reports/5/petrachenko.pdf> (accessed: 05.05.2024) [in Russian]
8. Shurlina O.V. Trudnosti «lokalizatsii» kak lingvokul'turnoj adaptatsii tekstov programmogo obespechenija [Difficulties of “localization” as linguocultural adaptation of software texts] / O.V. Shurlina // Journal of Voronezh State University. — 2019. — 2. [in Russian]
9. IMBD. The Game Awards. — URL: https://www.imdb.com/event/ev0003846/2022/1/?ref=ev_eh (accessed: 05.05.2024)
10. SoftKlab : oficial'nyj sajt studiilokalizatora [SoftClub : Official website of the localization studio]. — URL: <https://www.softclub.ru/company/about> (accessed: 05.05.2024) [in Russian]