

## Проблема языковой локализации видеоигр (на примере игры MOBA “Overwatch”)

Научный руководитель – Бакулев Алексей Валентинович

*Смирнова Анна Георгиевна*

*Студент (магистр)*

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет гуманитарных наук, Москва, Россия

*E-mail: dwis-conque@yandex.ru*

В век технологий и общества потребления разные возрастные группы стали чаще уделять время такому досугу, как видеоигры. Выбор термина был сделан в пользу слова «видеоигра», так как он используется и для компьютерных, и для кроссплатформенных игр.

Внимание пользователей уделяется не только самому процессу игры, но и качеству: графической составляющей, проработке сюжета, качеству перевода и т.д.. Крупные создатели видеоигр заинтересованы в удовлетворении потребностей и просьб клиентов - создаются форумы для обсуждения, особые подразделения службы поддержки, которые учитывают замечания игрового общества.

Одной из видеоигр, привлекающей внимание аудитории разного возраста, является Overwatch - командная онлайн кроссплатформенная видеоигра в жанре шутер (от англ. shooter - разновидность компьютерной игры, где надо стрелять) [5]. Overwatch занимает 8-е место среди самых просматриваемых игр на стриминговой платформе Twitch [3].

Рассматриваемая видеоигра не является бесплатной, поэтому особое внимание должно уделяться качеству и адекватности перевода. Качество и адекватность перевода тесно связаны с процессом языковой локализации. Языковая локализация - процесс, объединяющий перевод и культурную адаптацию [1].

В процессе языковой локализации видеоигр переводчик может столкнуться со следующими проблемами, влияющими на качество продукта:

- 1) отсутствие эквивалентной единицы;
- 2) необходимость передачи языковой игры, а также сохранения смысла высказывания на языке перевода;
- 3) нехватка фоновых знаний (знаний о глобальной культуре, о поп-культуре страны, создающей продукт).

Одним из примеров работы с вышеупомянутыми проблемами является локализация ежегодного события, связанного с китайским Новым годом (Lunar New Year Event) в игре Overwatch. Каждый Новый год связан с символом животного, и разработчики Blizzard стараются включать аллюзии и отсылки к данным животным в виде фраз, произносимых персонажами.

За время существования игры было проведено 3 тематических события: год Петуха, Собаки и Свиньи. В рамках исследования рассматриваются реплики героев в локализации видеоигры Overwatch, выполненной командой локализаторов компании “Blizzard” на примере перевода фраз, посвящённых китайскому новому году за 2017-2018 год. Анализу подвергаются высказывания, в рамках которых фигурируют петухи и собаки. Прокомментируем некоторые из них.

Oh! My dog is barking! - Ух, все болит, хоть волком вой.

Этот пример демонстрирует успешное переводческое решение: сохранение смысла и аллюзии к году собаки. Английское выражение my dogs are barking означает “ноги очень

сильно устали и болят” [2]. Использование слова “dog” в единственном числе не случайно, так как у героя, ее произносящего, нет одной ноги. Решение переводчиков в отношении русского языка расширяет идею: “болит нога” трансформируется в “всё болит”, также в русском варианте изменяется представитель семейства собачьих: “собака (dog)” становится волком.

You’re barking up the wrong tree. - Никакой породы.

Приведённый пример нельзя назвать удачным. Хотя благодаря ассоциативному ряду «собака - порода собаки - порода» можно идентифицировать отсылку к символу Нового года, эти высказывания не являются эквивалентными и снижают адекватность перевода. Фразу “You’re barking up the wrong tree” возможно интерпретировать как «Ты ошибся», «Не на того напал» или подобрать близкие по значению варианты «Ты идешь по ложному следу», «Не на того тьявкаешь (лаешь)», сохраняющие более очевидную отсылку к собаке.

Every rooster crows in its own pen. - Каждый хвалит свой насест.

Этот пример также иллюстрирует выбор переводчиков в пользу сохранения символики, но выбора фразы с другим значением. Реплика “Every rooster crows in its own pen” имеет следующий смысл: человек набирается храбрости в привычном окружении [4]. Русскоязычная интерпретация пословицы, формально приближающая ее к оригиналу, «Каждый хвалит свой насест», повествует о том, что человек всегда будет хвалить и превозносить то, что ему знакомо и близко. Это нельзя назвать эквивалентным содержанию английскому варианту.

В результате проведенного анализа можно прийти к следующим заключениям: 1) в игровых событиях, где используется символ (например, год Петуха), локализаторы предпочитают сохранить отсылку-символ, при этом потеряв или изменив смысл высказывания; 2) некоторые переводческие решения неадекватно мотивированы и могут быть заменены более подходящим вариантом; 3) переводчики не столько локализируют, сколько интерпретируют игру и (или) сюжет на свой лад; 4) в процессе межкультурной коммуникации игроки будут испытывать трудности, так как реплики отличаются по смыслу и стилистической окраске.

### Источники и литература

- 1) Hartley, Tony. Technology and Translation. In The Routledge Companion to Translation Studies, Jeremy Munday (ed.), 107. London and New York:: Routledge. 2009.
- 2) Idioms by Free Dictionary: <https://idioms.thefreedictionary.com/my+dogs+are+barking>
- 3) Overwatch - Twitch Statistics and Charts: <https://twitchtracker.com/games/488552>
- 4) Turkish proverbs: <http://www.turkishcampus.com/lessons/proverbs/proverbs3.htm>
- 5) What is shooter?: <https://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>