

УДК 81'42:004.9
doi 10.17072/2073-6681-2022-3-16-25

Лингвистические аспекты локализации видеоигр

Светлана Алексеевна Коптелова

студентка 5 курса гуманитарного факультета

Пермский национальный исследовательский политехнический университет

614990, Россия, г. Пермь, Комсомольский просп., 29. moltenlight@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8838-1818>

Екатерина Александровна Руцкая

к. пед. н., доцент кафедры иностранных языков, лингвистики и перевода

Пермский национальный исследовательский политехнический университет

614990, Россия, г. Пермь, Комсомольский просп., 29. re10@yandex.ru

SPIN-код: 1275-2710

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7415-3761>

Статья поступила в редакцию 15.12.2021

Одобрена после рецензирования 31.01.2022

Принята к публикации 15.06.2022

Информация для цитирования

Коптелова С. А., Руцкая Е. А. Лингвистические аспекты локализации видеоигр // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2022. Т. 14, вып. 3. С. 16–25. doi 10.17072/2073-6681-2022-3-16-25

Аннотация. Статья посвящена исследованию лингвистических аспектов локализации видеоигр. Практическим материалом исследования послужили оригинальные и локализованные версии игр Dishonored 2, Control и Monster Hunter: Rise. Представлен краткий обзор научных исследований, посвященных локализации. Их анализ дает основание говорить об актуальности изучения лингвистического аспекта локализации видеоигр, его специфики и взаимосвязи с другими аспектами данного процесса. Дискурс видеоигры как многожанровый продукт, включающий в себя все виды коммуникативного воздействия, рассматривается как разновидность компьютерного дискурса на основе ряда общих признаков, выделенных вслед за другими исследователями. Данный дискурс представляет собой креолизованный текст, состоящий из визуального и аудиального компонентов. Лингвистический компонент данного дискурса представлен в письменной и звучащей форме. В статье указаны основные виды современных видеоигр в зависимости от сюжета и роли игрока.

Представлен краткий обзор истории термина «локализация», который в настоящее время трактуется как процесс адаптации продукта или контента для определенного региона или рынка. Авторы рассматривают соотношение понятий «локализация» и «перевод» в контексте современного переводоведения и переводческой практики.

В работе приводится типология уровней локализации видеоигр, дано описание ее основных моделей. Анализ локализации видеоигр проводился с учетом трех «блоков» локализации, работа с которыми включает лингвистические аспекты, а именно предполагает осуществление перевода: интерфейс, внутриигровой текст, субтитры и озвучивание. К факторам, которые затрудняют процесс перевода, были отнесены лингвистические и экстралингвистические, прежде всего технические факторы.

Ключевые слова: локализация; перевод; видеоигра; дискурс видеоигры; лингвистический компонент локализации; лингвистические факторы; экстралингвистические факторы.

Постановка проблемы

Рост индустрии цифрового контента – веб-сайтов, программ и видеоигр – вызывает все большую потребность в услугах локализации. Вопросы локализации и различные определения данного понятия рассмотрены, в частности, в исследованиях А. В. Ачкасова [Ачкасов 2019], О. В. Зинкевича [Зинкевич 2018], А. Э. Левицкого [Левицкий 2019], О. В. Шурлиной [Шурлина 2013]. Некоторые авторы уделяют внимание локализации интернет-сайтов [Сухарева, Шурлина 2016, Тараскина 2020]. Локализации видеоигр как одному из значимых направлений современной индустрии перевода также посвящен ряд работ, преимущественно статьи студентов и молодых ученых. При этом авторы нередко пересказывают содержание интернет-сайтов, посвященных локализации [Морозов 2019, Знамеровская, Агеева 2021], упоминают роль технических и культурных факторов, обуславливающих требования к локализации [Знамеровская, Агеева 2021], анализируют перевод игровых текстов, рассматриваемая их вне взаимосвязи с техническими факторами (перевод идиом и устойчивых выражений, аллюзий, шуток, отдельных смысловых ошибок), исследуют проблему передачи эмоциональной окраски высказывания [Мугу, Бричева, Сасина 2021], приемы перевода с учетом грамматических особенностей русского языка, отдельные примеры изменения терминологии на протяжении развития игровой индустрии [Зеленько]. В диссертационном исследовании Д. К. Саяховой рассматриваются стилистические особенности языка видеоигр, использование аудиовизуального перевода и так называемой «непрерывной локализации», выделена группа лексических единиц, перевод которых представляет наибольшую трудность [Саяхова 2021]. В то же время не определена специфика лингвистического компонента локализации видеоигр, не рассмотрена подробно взаимосвязь между переводческими трудностями и другими аспектами локализации. Этим обусловлена **актуальность** данной статьи.

Целью нашего исследования является определение специфики лингвистических аспектов видеоигровой локализации и факторов, обуславливающих переводческие трудности и ошибки при осуществлении данной деятельности.

Теоретическая значимость работы заключается в систематизации и обобщении исследований по проблеме локализации видеоигр в российской индустрии, в выделении значимых блоков локализации, предполагающих выполнение перевода, в изучении взаимосвязи лингвистических и экстралингвистических, в особенности

технических, факторов, обуславливающих принятие переводческих решений.

Практическая ценность обусловлена тем, что результаты исследования могут представлять интерес для переводчиков, начинающих карьеру в сфере локализации видеоигр и программного обеспечения, а также использоваться в процессе обучения студентов-лингвистов.

Методы

В настоящее время исследованием видеоигр занимаются различные научные дисциплины. Однако в лингвистике и переводоведении видеоигры до недавнего времени не рассматривались.

Начало систематическому изучению данной области было положено в монографии Астрид Энслин “The Language of Gaming” [Ensslin 2012], которую можно рассматривать как основополагающее лингвистическое исследование, посвященное видеоиграм. А. Энслин относит видеоигры к сложным и многогранным средствам массовой информации. В них используются различные виды коммуникативного воздействия на человека, в числе которых письменная и устная речь, а также звуки, музыка, статичные и анимированные изображения, с которыми пользователь взаимодействует через интерфейс компьютера [там же]. Таким образом, видеоигры представляют собой многожанровый продукт, затрагивающий практически все сферы индустрии развлечений, а также программную составляющую компьютера или другого устройства, оснащенного программным обеспечением.

Дискурс видеоигр принято рассматривать в рамках компьютерного дискурса, так как эти дискурсы обладают сходными характеристиками. Е. Н. Галичкина выделила конститутивные признаки, отличающие компьютерный дискурс от других коммуникативных сред: электронный сигнал как канал сообщения, виртуальность, дистантность, опосредованность, высокая степень проницаемости, наличие гипертекста, креолизованность, статусное равноправие участников, передача эмоций, комбинация различных типов дискурса и специфическая компьютерная этика [Галичкина 2001].

А. Б. Кутузов предложил следующие восемь основных признаков компьютерного дискурса, большинство из которых сопоставимы с ведущими характеристиками дискурса видеоигр [Кутузов 2006]:

- цифровой канал передачи сигнала – видеоигры запускаются на электронных цифровых носителях;
- дистантность – все игры подразумевают наличие одного и более игроков, участники коммуникации, как правило, находятся на значи-

тельных расстояниях и их общение опосредовано видеоигрой;

- анонимность – характерное свойство компьютерного дискурса в целом;
- мультимедийность – видеоигра сопровождается изображениями, аудио- и видеоэлементами, погружающими игрока в виртуальную реальность;
- устно-письменный характер коммуникации – сочетание письменной и устной речи в видеоигре.

Главной особенностью компьютерного дискурса является опосредованность электронной средой, в которой он реализуется. Определение видеоигры как формы программного обеспечения развлекательного характера, для которого необходима электронная платформа и которое предполагает наличие как минимум одного игрока в физическом или сетевом окружении [Ensslin 2012], также подчеркивает причастность дискурса видеоигр к компьютерному дискурсу.

Опираясь на определение дискурса как текста, погруженного в ситуацию общения [Арутюнова 1990], Д. К. Саяхова предлагает рассматривать видеоигровой дискурс как «текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности» [Саяхова 2021], пространство, созданное человеческим воображением с помощью компьютерной техники. Учитывая всё вышеизложенное, мы понимаем под дискурсом видеоигр креолизованный текст, состоящий из аудиального и визуального компонентов (рис. 1). К аудиальному компоненту видеоигры относятся устные диалоги (вербальная составляющая), музыка и другие звуки (невербальная составляющая). Визуальный компонент включает вербальные (письменные тексты) и невербальные знаковые средства (видеоряд). Таким образом, лингвистический компонент представлен в письменной и звучащей форме. Данная структура дискурса видеоигры представлена ниже в разработанной нами схеме.

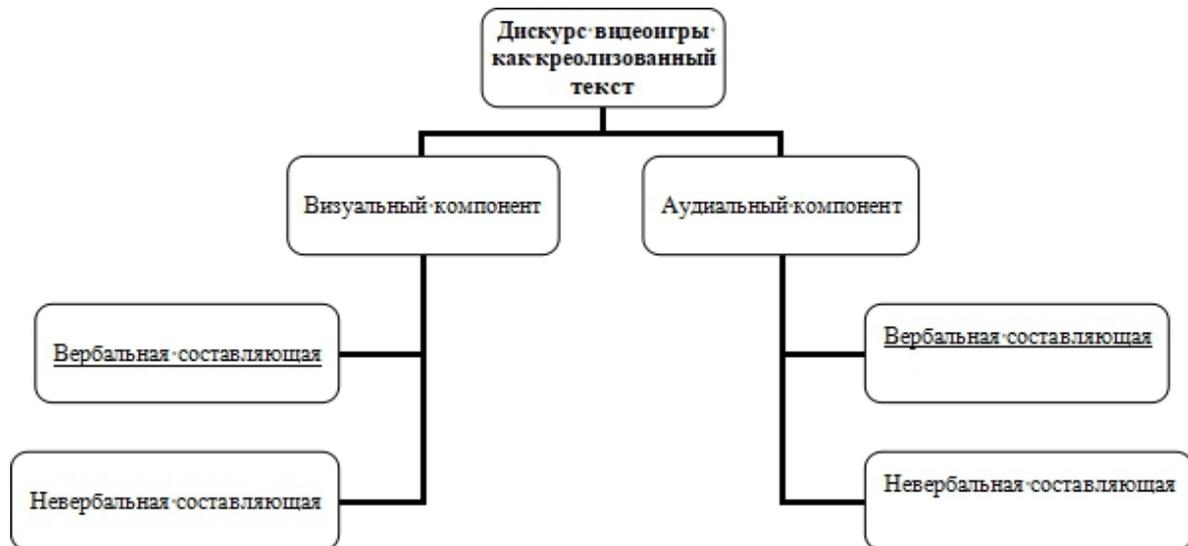


Рис. 1. Структура дискурса видеоигры
Fig. 1. Structure of the video game discourse

Д. К. Саяхова также подчеркивает, что видеоигры являются продуктом как глобальной массовой культуры, так и конкретной лингвокультуры, в них воспроизводятся культурные и исторические реалии разных стран и эпох. В видеоигровом дискурсе используются разговорная, эмоционально-экспрессивная лексика, видеоигровой сленг, сокращения и англоязычные заимствования [Саяхова 2021].

Существующие на сегодняшний день компьютерные игры можно разделить на три вида: 1) экшен (англ. *action*) – игра, в которой стремительно развиваются события, игрок должен действовать быстро; 2) ролевая игра (англ. RPG, *role playing game*) – пользователь управляет действиями одного или нескольких персонажей; 3) квест

(англ. *quest*) – игра, представляющая собой виртуальный мир, в котором необходимо разгадать некую загадку, найти что-либо.

Выход той или иной видеоигры на международный рынок невозможен без ее локализации. Понятие «локализация» возникло в индустриальном дискурсе и обозначало часть экономической стратегии по продвижению программного обеспечения на новые рынки [Ачкасов 2019]. Под локализацией понималась адаптация продукта к национальным требованиям, юридическим нормам и языку страны, в которой продукт должен быть реализован [Эсселинк 2000]. По мере развития информационных технологий объем понятия значительно расширился и стал включать «перевод и адаптацию любых цифро-

вых продуктов», в том числе веб-сайтов и компьютерных игр [Ачкасов 2019].

Со временем термин «локализация» стал вытеснять понятие «перевод» из индустрии переводческих услуг и активно использоваться в значении «перевод и адаптация». На сегодняшний день термин широко используется за рамками индустрии перевода, по крайней мере в трех значениях: 1) локализация цифровых продуктов; 2) любая творческая адаптация контента в контексте межъязыковой коммуникации; 3) адаптация любых объектов и практик в процессе выхода компании или бренда на новые рынки [Ачкасов 2019].

При этом имеет место проблема разграничения понятий «локализация» и «перевод». По определению GALA (Globalization and Localization Association), «локализация <...> представляет собой процесс адаптации продукта или контента для определенного региона или рынка. Перевод – это только один из элементов процесса локализации» [Globalization and Localization Association].

Определяя локализацию как «процесс лингвокультурной и технической адаптации продукта» [Саяхова 2021, с. 70], автор видит отличие локализации от перевода в том, что задачи перевода требуют сохранения семантического и прагматического содержания оригинала, в то время как задачи локализации предполагают интеграцию продукта в целевую культурную среду, его адаптацию к картине мира потребителей. Однако очевидно, что сохранение прагматического содержания как раз и может предполагать культурную адаптацию текста, что очень часто имеет место при традиционном переводе устных и письменных текстов различных жанров, от художественных до официально-деловых, и находит отражение в классических дефинициях понятия «перевод»: например, А. Д. Швейцер определяет его как «процесс, характеризуемый установкой на передачу коммуникативного эффекта первичного текста, частично модифицируемой различиями между двумя языками, двумя культурами и двумя коммуникативными ситуациями» [Швейцер 1988: 75]. Следовательно, выделение культурной адаптации как признака, отличающего локализацию от перевода, представляется достаточно дискуссионным. В качестве более релевантного отличительного признака можно рассматривать технический аспект, без учета которого невозможно говорить об адаптации цифрового продукта для целевой среды и потребителя.

В компьютерном дискурсе локализация связана с переводом программного обеспечения и представляет собой «создание программ, спо-

собных обрабатывать различные языковые соглашения для разных стран» [Баландин 2003]. Совокупность компонентов, требующих адаптации, была названа термином *locale* (локаль), производным от которого и является термин *localization* (локализация) [Ачкасов 2019]. Локализация программного обеспечения включает процесс внесения изменений в само программное обеспечение, в дополнение к текстовому переводу. Таким образом, чтобы сделать игры, выпущенные в одной стране, доступными для другой страны, необходимо не только перевести ее текстовые компоненты на целевой язык, но и интегрировать переведенный текст в программное обеспечение, которое, в свою очередь, должно быть адаптировано для целевой среды и конечного потребителя [O'Hagan 2013]. Например, если в США принят формат даты ММ/ДД/ГГ, то на территории России он должен приводиться в формате ДД/ММ/ГГ; это же касается валюты, формата времени, специальных символов и т. д. [Баландин 2003; Esselink 2000].

Локализация видеоигр является одним из направлений деятельности современных переводчиков и других представителей индустрии видеоигр, маркетинга, программных и веб-разработок.

Принято выделять различные уровни локализации игр: 1) внешняя, материальная локализация, которая предполагает перевод документов и коробки (обложки); 2) частичная локализация без субтитров (переводятся письменные тексты игры, локализуются коробка, номера, цвета); 3) частичная локализация с субтитрами; 4) полная, или углубленная, локализация, включающая профессиональное озвучивание, перевод субтитров, адаптированные текстуры, коробку, цвета и дизайн. В последнем случае локализованный продукт заменяет оригинал игры и позволяет пользователям полностью погрузиться в ее атмосферу. При еще более глубокой локализации изменениям может подвергаться даже сюжет игры [Alconost. Game Localization; Петраченко].

Чаще всего процесс локализации включает такие задачи, как перевод руководства пользователя и сценария, локализация пользовательского интерфейса и графики, озвучивание, настольные издательские системы из руководства пользователя, тестирование и окончательное обеспечение качества. Тестирование локализованной версии предполагает функциональную проверку программы и проверку перевода [Морозов 2019].

Принято выделять три модели локализации видеоигр.

1. Sim-ship (от англ. *simultaneous shipment*, непрерывная доставка). Уникальность данной мо-

дели заключается в том, что локализация осуществляется одновременно с разработкой игры.

2. Post-gold представляет собой классический вариант адаптации готового продукта.

3. «Интернациональная» модель или “Final Mix”. Название образовано от обозначения способа локализации японской игры “Final Fantasy International and Last Mission”, где персонажи ведут диалоги на американском английском с японскими субтитрами, в то время как интерфейс полностью представлен на японском языке [Саяхова 2021].

Д. К. Саяхова связывает трудности, возникающие в процессе работы переводчиков игр, и последующие возможные недостатки перевода с отсутствием единого руководства по стилю перевода и глоссария терминов, с недостатком фоновых знаний или компетентности у переводчика, с утратой контекстуальной информации на семантическом уровне [Саяхова 2021].

Проблемы локализации автор подразделяет на языковые, цифровые и социальные. К техническим проблемам относятся аспекты локализации, которые влияют на корректную работу игры и правильное отображение текста, а также организационные (взаимодействие между локализаторами и заказчиком). Д. К. Саяхова не раскрывает подробно социальные проблемы, за исключением упоминания о бюджете локализации и его влиянии на качество конечного продукта и необходимости адаптации игры к картине мира потребителя.

Трудности лингвистического характера связаны, по мнению автора, с переводом имен собственных, терминов, метафор, авторских неологизмов, а также лексических единиц, принадлежащих к следующим тематическим группам: цвета, человек, животные и растения, политика, религия, системы измерения, дата и время, реалии.

Новый результат

Нами были проанализированы англоязычные и русскоязычные версии игр Dishonored 2, 2016 г. выпуска, Control, 2019 г. выпуска, и Monster Hunter: Rise, 2021 г. выпуска.

В процессе анализа было выделено три «блока» локализации, соответствующих указанным ранее уровням локализации. Работа с данными блоками предполагает, в первую очередь, собственно перевод: 1) интерфейс, включающий в себя игровое меню, меню настроек, оповещения, с помощью которых происходит коммуникация и

взаимодействие пользователя с игрой и неигровыми персонажами; 2) внутриигровой текст; 3) субтитры и озвучивание.

Игра Dishonored 2, разработанная компанией Arkane Studios (Франция) и выпущенная американским издателем Bethesda, была полностью локализована российской студией СофтКлуб, т. е. в ней были переведены все тексты, интерфейс, субтитры и выполнен дубляж.

Игра Control была разработана финской компанией Remedy Entertainment, выпущена итальянской компанией 505 Games и локализована российской компанией Vuka Entertainment. Выполнена только текстовая локализация, включающая перевод интерфейса и всех текстов. Звучащие в игре англоязычные диалоги сопровождаются субтитрами на русском языке.

Игра Monster Hunter: Rise разработана, выпущена и локализована японской компанией Capcom. В игре также выполнена текстовая локализация. Особенностью игры является то, что при озвучивании можно выбрать один из трех языков: английский, японский и вымышленный язык, на котором говорят жители игрового мира.

Локализация каждого из блоков требует отдельного подхода. Так, если субтитры во многих играх не ограничены никакими рамками, кроме экрана монитора, то текст интерфейса так или иначе всегда должен вписываться в рамки, предусмотренные разработчиками. Это касается игрового меню, меню настроек и внутриигровых сообщений. Таким образом, перевод интерфейса неразрывно связан с технической частью игры.

Перевод игры предполагает предварительное ознакомление с ней, согласование стиля и глоссария, ознакомление с другими играми данного жанра в регионе и принятой терминологией. Это является одним из условий выполнения корректного перевода и позволяет обеспечить взаимосвязь пользователя с игрой.

Настоящее исследование позволило определить, что трудности перевода внутриигровых текстов, которые обусловили использование приемов трансформаций или повлекли за собой переводческие ошибки, связаны как с лингвистическими, так и с экстралингвистическими факторами (рис. 2). Кроме того, значительную роль играет уровень профессионализма переводчика. На основании вышесказанного нами была разработана следующая схема.

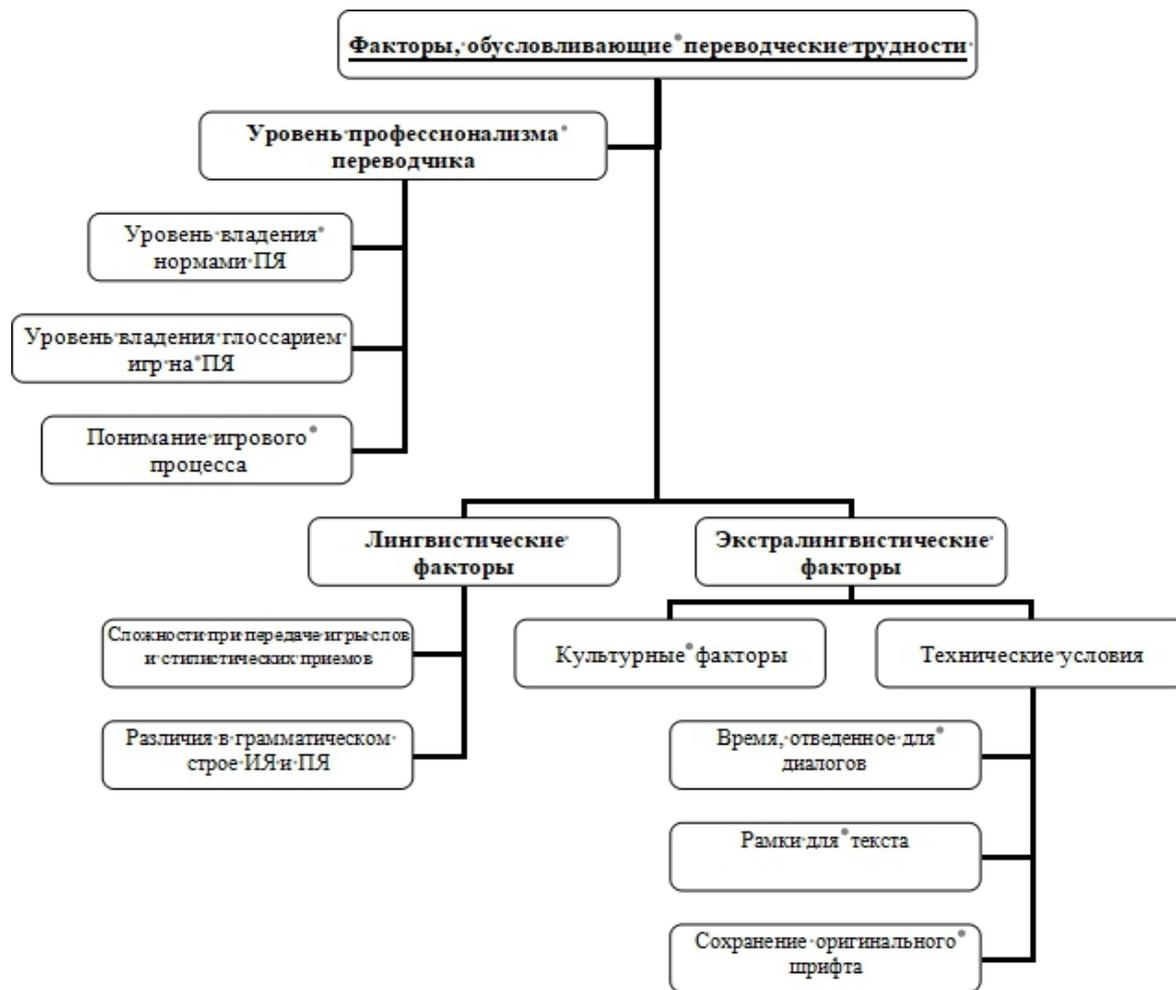


Рис. 2. Факторы, обуславливающие переводческие трудности
Fig. 2. Factors causing translation problems

Существенное значение при локализации игр имеют различия между английским языком, который является аналитическим, и русским, который относится к флективному типу. Так, переводчики использовали лексическую замену (например, «пончо» вместо «шляпа»), так как программный код написан таким образом, что слова одной и той же категории меняются местами с каждым новым запуском игры, при этом текст должен соответствовать грамматическим нормам русского языка, где прилагательные, в отличие от английского языка, согласуются в роде, числе и падеже с существительными. В то же время данные трудности обусловлены спецификой видеоигрового дискурса, а именно вариативностью автоматически порождаемого текста.

Среди экстралингвистических факторов, обуславливающих принятие переводческого реше-

ния, можно выделить культурные факторы и технические условия. Культурные факторы представляются специфичными для каждой конкретной игры, как и для любого художественного произведения. К ним обращается Д. К. Саяхова и другие авторы [Саяхова 2012; Знамеровская, Агеева 2021].

В данной статье мы остановимся на второй группе экстралингвистических факторов – на технических условиях, влияющих на перевод. К ним относится, в частности, время, отведенное для диалогов. Иногда локализаторы опускают некоторые слова, чтобы уложиться в отведенное время между репликами диалогов, что можно наблюдать в игре Dishonored 2. В результате диалог в русскоязычной версии значительно отличается от англоязычной, происходит частичная утрата смысла:

Английская версия:

– I followed as long as I could, toward Addermire Institute. It's run by the Alchemist, Hupatia.

...

– Maybe the Alchemist will cooperate, maybe she won't.

Русская версия:

– Я следовала за ними до Аддермирского института. Там заправляет Гепатия.

...

– Станет ли алхимик мне помогать – не знаю.

Данный диалог происходит в ситуации, когда игроку нужно найти одного из персонажей – алхимика Александрию Гепатию. Однако в русской версии игрок не сразу поймет, о каком алхимике идет речь.

Одним из значимых технических условий является сохранение оригинального шрифта, что немаловажно для восприятия игры. Если текст, задуманный как рукописный, будет выглядеть как печатный, то это создаст диссонанс в восприятии игрока. При этом не всегда удается корректно выполнить в игре данное условие, так как при локализации внутриигровых текстов, которые являются дополнением к сюжету, фразы и реплики на русском языке нередко

длиннее, чем их эквивалент на английском, и они могут выходить за рамки, обозначенные разработчиками. В этой ситуации локализаторы прибегают к переводческим трансформациям или опускают части предложений или целые предложения.

В игре Control также имеет место расхождение в расположении текстов, вызванное шириной русскоязычных слов. Это касается, в частности, карты с наименованиями офисных отделов, а также обучающего игрового сообщения.

В ряде случаев переводчиками были допущены стилистические ошибки и ошибки в оформлении текста, ведущие к неверным действиям пользователя в процессе игры (рис. 3).

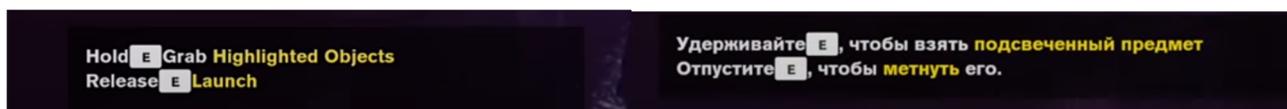


Рис. 3. Переводная версия внутриигрового сообщения, содержащая смысловую ошибку
Fig. 3. Semantically inaccurate translation of the in-game message

В данном сообщении, связанном с обучением метанию предметов, допущена серьезная для игрока ошибка. Стилистикой игры предусмотрено употребление слов через косую черту. На протяжении всей игры можно наблюдать подобные выражения: <We are broadcasting from the Pyramid/Other> или <The Floppy Disk/Nuke can be bound>. В данном случае предполагается, что кнопка «E» обладает функционалом удерживать/взять объект и отпустить/метнуть объект, а не «удерживать, чтобы взять», т. е. «E» предполагается рассматривать как знак «слэш». Если игрок будет следовать инструкции, предложенной в переводе к игре, и удерживать кнопку «E», то у него не получится воспроизвести заложенную программой механику игры, что, в свою очередь, отразится на игровом процессе.

В игре Monster Hunter Rise, чтобы избежать выхода текста за рамки интерфейса, было решено сокращать русскоязычные слова, что привело к тому, что почти в каждом окне интерфейса присутствует сокращенное выражение. Иногда сокращения настолько значительны, что становятся необходимой помощью справочника или внутриигровое обучение. При этом в некоторых случаях можно видеть явные нарушения правил русского языка, например, «дополни. настройки» вместо «доп. настройки».

Несмотря на большую популярность игры и большой бюджет, заложенный в разработку, можно сказать, что локализацию выполняли непрофессиональные переводчики или переводчики, не ознакомленные с игровым рынком на языке перевода. Эти выводы можно сделать,

учитывая явные ошибки в составлении предложений, например, в диалогах с неигровыми персонажами: «Шкала действий позволяет осуществлять множество видов действий без открывания меню» (отглагольное существительное «открывание» неудачно использовано вместо деепричастного оборота и допущена тавтология).

В ролевых играх чаще всего существует уже устоявшаяся терминология, особенно если это игра с элементами фэнтези и возможностью ездить на различных существах. Чаще всего при седлании животного предлагается команда «вперед», «ехать», «оседлать» или просто «вскочить». В данной игре локализаторы предлагают команду «Позволь мне ехать!», что не является смысловой ошибкой, но не вписывается в уже устоявшиеся рамки данного жанра. Это же касается названий некоторых видов оружия, например, игровой *Long sword*, он же в русском эквиваленте *Полтораручный или длинный меч*, что является более приемлемым названием в игровом сообществе, в локализации назван *Меч-бастард*, что является верным с исторической точки зрения, так как этот вид меча является подвидом *длинного меча* [Лайбле 2011: 90], но неприемлемым с точки зрения игрового сообщества, так как за словом «бастард» закрепилось иное значение. Выбор переводчиков обоснован тем, что в предыдущих играх серии Monster hunter тип меча тоже назывался «бастард».

Подобные спорные переводческие решения были приняты при передаче наименований профессий торговцев, с которыми контактирует игрок. Один из таких персонажей – зеленщица Ва-

кана, слово «зеленщица» редко употребляется в играх жанра RPG и чаще используются слова «торговка овощами» или «травница». С другой стороны, это может быть обусловлено аутентичностью игрового мира, так как действия происходят в деревне на острове, и такое устаревшее слово вполне вписывается в игровой мир.

Заключение

Таким образом, видеоигра является комплексным многожанровым продуктом, представляющим собой креолизованный текст. Лингвистическая, вербальная составляющая присутствует как в визуальном, так и в аудиальном компоненте. Выделено три блока локализации, в которых значимая роль принадлежит лингвистическим аспектам: 1) перевод интерфейса; 2) перевод внутриигрового текста; 3) перевод субтитров и озвучивание. В результате сопоставительного анализа видеоигр и их локализованных версий выявлены трудности перевода, обусловленные как лингвокультурными, так и техническими факторами. К последним относится ограниченное пространство для текста перевода, ограниченная продолжительность звучания аудиодорожки, вариативный характер автоматически порождаемого текста.

Список литературы

- Арутюнова Н. Д. Дискурс // Лингвистический энциклопедический словарь. М.: Сов. энцикл., 1990. С. 136–137.
- Ачкасов А. В. Англоязычная терминология локализации // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. 2019. № 194. С. 80–88.
- Балдин Е. М. The Linux Cyrillic HOWTO (russian). URL: <https://inp.nsk.su/~baldin/Cyrillic-HOWTO-russian/index.html> (дата обращения: 10.12.2021).
- Галичкина Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Астрахань, 2001. 18 с.
- Зеленько К. Р. Особенности перевода компьютерных игр с учетом специфики данного вида перевода // Научный журнал. 2017. № 6–2(19). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-perevoda-da-kompyuternyh-igr-s-uchetom-spetsifiki-dannogo-vida-perevoda/viewer> (дата обращения: 10.12.2021).
- Зинкевич О. В. Локализация как процесс динамической трансформации структуры и содержания динамического текста // Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета. 2018. № 3 (111). С. 135–137.
- Знамеровская А. О., Агеева А. В. Междисциплинарность как ключевая характеристика процесса локализации компьютерных игр // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2021. Т. 14, вып. 1. С. 218–222. doi 10.30853/phil210006
- Кутузов А. Б. Коммуникативные особенности дискурса компьютерных сетевых форумов // Третьи Лазаревские чтения – 2006. Челябинск, 2006. URL: http://tc.utmn.ru/files/kutuzov_course.pdf (дата обращения: 05.10.2021).
- Лайбле Т. Меч. Большая иллюстрированная энциклопедия / пер. с нем. М.: Омега, 2011. 232 с.
- Морозов М. Д. Особенности процесса локализации компьютерных игр // Вестник Астраханского государственного технического университета. 2019. № 2(68). С. 59–63. doi 10.24143/1812-9498-2019-2-59-63
- Музу М. С., Бричева М. М., Сасина С. А. Проблема языковой локализации компьютерных игр // The Scientific Heritage. 2021. № 61. С. 40–42.
- Петраченко М. В. Локализация компьютерных игр. URL: <https://www.rgph.vsu.ru/ru/science/sss/reports/5/petrachenko.pdf> (дата обращения: 10.12.2021).
- Саяхова Д. К. Языковая локализация видеоигр: лингвокультурологический и когнитивно-прагматический аспекты: дис. ... канд. филол. наук. Уфа, 2021. 189 с.
- Сухарева Е. Е., Шурлина О. В. Анализ качества перевода и локализации интернет-представительств компаний // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2016. № 1. С. 84–90.
- Тараскина Я. В., Цыремпилов А. О., Платицина Т. В. Локализация веб-сайта университета: переводческий аспект // Филология: научные исследования. 2020. № 3. С. 22–29. doi 10.7256/2454-0749.2020.3.30092
- Швейцер А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. М., 1988. 216 с.
- Alconost. Game Localization. URL: <https://alconost.com/en/services/game-localization> (дата обращения: 10.12.2021)
- Ensslin A. The Language of Gaming. UK: Palgrave Macmillan, 2012. 224 p.
- Esselink B.A. Practical Guide to Localization. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 p.
- Globalization and Localization Association. URL: <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services> (дата обращения: 10.12.2021).
- O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization. Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2013. 386 p.

References

- Arutyunova N. D. Diskurs [Discourse]. *Lingvisticheskiy entsiklopedicheskiy slovar'* [Linguistic Encyclopedic Dictionary]. Moscow, Sovetskaya Entsiklopediya Publ., 1990, pp. 136–137. (In Russ.)
- Achkasov A. V. Angloyazychnaya terminologiya lokalizatsii [The English-language localization terminology]. *Izvestiya RGPU im. A. I. Gertsena* [Izvestiya: Herzen University Journal of Humanities & Sciences], 2019, issue 194, pp. 80–88. (In Russ.)
- Balandin E. M. The Linux Cyrillic HOWTO (Russian). Available at: <https://inp.nsk.su/~balandin/Cyrillic-HOWTO-russian/index.html> (accessed 17 Sep 2021). (In Russ.)
- Galichkina E. N. *Spetsifika komp'yuternogo diskursa na angliyskom i russkom yazykakh*. Avtoref. dis. kand. filol. nauk [The specific features of computer discourse In English and Russian. Abstract of Cand. philol. sci. diss.]. Astrakhan, 2001. 18 p. (In Russ.)
- Zelen'ko K. R. Osobennosti perevoda komp'yuternykh igr s uchetom spetsifiki dannogo vida perevoda [Peculiarities of computer game translation in the light of the specific character of this translation type]. *Nauchnyy Zhurnal* [Science Magazine], 2017, issue 6–2(19). Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-perevoda-kompyuternykh-igr-s-uchetom-spetsifiki-dannogo-vida-perevoda/viewer> (accessed 10 Dec 2021). (In Russ.)
- Zinkevich O. V. Lokalizatsiya kak protsess dinamicheskoy transformatsii struktury i sodержaniya dinamicheskogo teksta [Localization as a process of linguistic transformation of the structure and content of a dynamic text]. *Izvestiya Sankt-Petersburgskogo Gosudarstvennogo Ekonomicheskogo Universiteta* [Izvestiya of Saint Petersburg State University of Economics], 2018, issue 3(111), pp. 135–137. (In Russ.)
- Znamerovskaya A. O., Ageeva A. V. Mezhdistsiplinarnost' kak klyuchevaya kharakteristika protsessa lokalizatsii komp'yuternykh igr [Interdisciplinarity as a key characteristic of video games localization process]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki* [Philology. Theory & Practice], 2021, vol. 14, issue 1, pp. 218–222. doi 10.30853/phil210006. (In Russ.)
- Kutuzov A. B. Kommunikativnye osobennosti diskursa komp'yuternykh setevykh forumov [Communicative features of the discourse of computer network forums]. *Tret'i Lazarevskie chteniya-2006, Chelyabinsk, 2006* [Third Lazarev's Readings – 2006, Chelyabinsk, 2006]. Available at: http://tc.utmn.ru/files/kutuzov_discourse.pdf. (accessed 5 Oct 2021). (In Russ.)
- Laible T. *Mech. Bol'shaya illyustrirovannaya entsiklopediya* [The Sword. Large Illustrated Encyclopedia]. Moscow, Omega Publ., 2011. 232 p. (In Russ.)
- Morozov M. D. Osobennosti protsessa lokalizatsii komp'yuternykh igr [Specific features of computer games localization process]. *Vestnik Astrakhanskogo Gosudarstvennogo Tekhnicheskogo Universiteta* [Vestnik of Astrakhan State Technical University], 2019, issue 2(68), pp. 59–63. doi 10.24143/1812-9498-2019-2-59-63. (In Russ.)
- Mugu M. S., Bricheva M. M., Sasina S. A. Problemy yazykovoy lokalizatsii komp'yuternykh igr [Problems of language localization of computer games]. *The Scientific Heritage*, 2021, issue 61, pp. 40–42. (In Russ.)
- Petrachenko M. V. Lokalizatsiya komp'yuternykh igr [Computer games localization]. Available at: <https://www.rgph.vsu.ru/ru/science/sss/reports/5/petrachenko.pdf> (accessed 10 Dec 2021). (In Russ.)
- Sayakhova D. K. *Yazykovaya lokalizatsiya videoigr: lingvokul'turologicheskiy i kognitivno-pragmaticheskiy aspekt*. Diss. kand. filol. nauk [Language localization of video games: Linguistic, cultural, cognitive and pragmatic aspects]. Ufa, 2021. 189 p. (In Russ.)
- Sukhareva E. E., Shurlina O. V. Analiz kachestva perevoda i lokalizatsii internet-predstavitel'stv kompaniy [Analysis of the quality of translation and localization of the companies' websites]. *Vestnik Voronezhskogo Gosudarstvennogo Universiteta. Seriya: Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikatsiya* [Proceedings of Voronezh State University. Series: Linguistics and Intercultural Communication], 2016, issue 1, pp. 84–90. (In Russ.)
- Taraskina Ya. V., Tsyrempilon A. O., Platitsina T. V. Lokalizatsiya veb-sayta universiteta: perevodcheskiy aspekt [Localization of a university website: Translation aspect]. *Filologiya: nauchnye issledovaniya* [Philology: Scientific Studies], 2020, issue 3, pp. 22–29. doi 10.7256/2454-0749.2020.3.30092. (In Russ.)
- Schweitzer A. D. *Teoriya perevoda: Status, problemy, aspekty* [Theory of Translation: Status, Problems, Aspects]. Moscow, 1988. 216 p. (In Russ.)
- Alconost. Game Localization. Available at: <https://alconost.com/en/services/game-localization> (accessed 10 Dec 2021). (In Russ.)
- Ensslin A. *The Language of Gaming*. UK, Palgrave Macmillan, 2012. 224 p. (In Eng.)
- Esselink B.A. *Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 p. (In Eng.)
- Globalization and Localization Association. Available at: <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services> (accessed 10 Dec 2021). (In Eng.)
- O'Hagan M., Mangiron C. *Game Localization. Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2013. 386 p. (In Eng.)

Linguistic Aspects of Video Game Localization

Svetlana A. Koptelova

Student in the Faculty of Humanities

Perm National Research Polytechnic University

29, Komsomolsky prospekt, Perm, 614990, Russian Federation. moltenlight@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8838-1818>

Ekaterina A. Rutsкая

Associate Professor in the Department of Foreign Languages,

Linguistics and Translation

Perm National Research Polytechnic University

29, Komsomolsky prospekt, Perm, 614990, Russian Federation. re10@yandex.ru

SPIN-code: 1275-2710

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7415-3761>

Submitted 15 Dec 2021

Revised 31 Jan 2022

Accepted 15 Jun 2022

For citation

Koptelova S. A., Rutsкая E. A. Lingvisticheskie aspekty lokalizatsii videoigr [Linguistic Aspects of Video Game Localization]. *Vestnik Permskogo universiteta. Rossiyskaya i zarubezhnaya filologiya* [Perm University Herald. Russian and Foreign Philology], 2022, vol. 14, issue 3, pp. 16–25. doi 10.17072/2073-6681-2022-3-16-25 (In Russ.)

Abstract. The paper deals with the linguistic aspects of video game localization. The practical material for the study is the original and localized versions of the games Dishonored 2, Control, and Monster Hunter: Rise. The paper provides a brief overview of scientific research on localization. The analysis of existing studies gives grounds to speak about the relevance of investigating the linguistic aspect of video game localization, its specific features, and interrelation with other aspects of this process. Video game discourse as a multi-genre product, which includes all types of communicative influence, is considered in the paper as a kind of computer discourse based on a number of common features, previously distinguished in the literature. This discourse is creolized text consisting of visual and auditory components. The linguistic component of this discourse is presented in written and audio form. The paper indicates the main types of modern video games depending on the plot and the role of the gamer. A brief overview of the history of the term ‘localization’, which is currently interpreted as the process of adapting a product or content for a particular region or market, is presented. The authors examine the relationship between the concepts of ‘localization’ and ‘translation’ in the context of modern translation studies and translation practice. The paper provides a typology of video game localization levels and a description of its main models. The analysis of video game localization is carried out considering the three ‘blocks’ of localization that require work with linguistic aspects, namely translation: interface, in-game text, subtitles and dubbing. Linguistic and extralinguistic, primarily technical, factors were found to be the main factors complicating the translation process.

Key words: localization; translation; video game; video game discourse; linguistic component of localization; linguistic factors; extralinguistic factors.