

Филология: научные исследования

Правильная ссылка на статью:

Бурнашева Л.Р. Проблема оценки качества языковой локализации компьютерной игры (на примере S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky) // Филология: научные исследования. 2025. № 3. DOI: 10.7256/2454-0749.2025.3.73809
EDN: YURNMV URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=73809

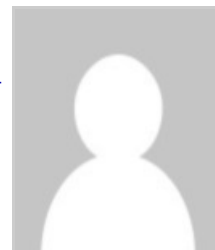
Проблема оценки качества языковой локализации компьютерной игры (на примере S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky)

Бурнашева Лия Рафаэлевна

преподаватель; кафедра английского языка; Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов

192238, Россия, Санкт-Петербург, ул. Фучика, 15

✉ burnasheva-liya@mail.ru



[Статья из рубрики "Перевод"](#)

DOI:

10.7256/2454-0749.2025.3.73809

EDN:

YURNMV

Дата направления статьи в редакцию:

23-03-2025

Аннотация: Предметом исследования является качество языковой локализации видеоигр. Объектом является официальная англоязычная локализация S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky. В статье рассматривается разграничение понятий «перевод» и «локализация» в контексте теории перевода, анализируются их различия и пересечения. Языковая локализация видеоигр представляет собой не просто перевод текста, а адаптацию его к языковым, культурным и стилистическим особенностям целевой аудитории. Основное внимание уделяется выявлению проблемных аспектов адаптации игровых текстов для целевой аудитории, включая частотные ошибки и несоответствия, возникающие в процессе локализации. Рассматриваются типичные проблемы, такие как нарушение эквивалентности перевода, стилистическая несогласованность, избыточные добавления информации, а также ошибки, связанные с интерпретацией игровых реалий. Особый акцент сделан на анализе влияния переводческих трансформаций на восприятие текста и его соответствие оригиналу, что позволяет глубже понять специфику локализации в игровой индустрии. Цель исследования – разработка системы оценки качества языковой локализации компьютерной игры с последующей апробацией на примере официальной

англоязычной локализации S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky. В исследовании применяется анализ научно-практических источников, контекстно-семантический и сравнительно-сопоставительный анализ. Используется комплексный подход к оценке качества локализации, основанный на классификации переводческих ошибок В. Н. Комиссарова и системе переводческих трансформаций Э. Честермана. Проведён количественный и качественный анализ локализованных текстов. Научная новизна исследования заключается в разработке системы оценки качества языковой локализации, которая сочетает количественные и качественные критерии анализа. В результате анализа выявлены наиболее частотные ошибки: нарушение денотативной эквивалентности, стилистические несоответствия, избыточные добавления информации и отклонения от норм целевого языка. Полученные результаты подчёркивают необходимость стандартизации критериев оценки локализации, подтверждают необходимость разработки и внедрения строгих стандартов оценки качества локализации игровых текстов, а также более детальной адаптации оригинального содержания с учётом культурных и языковых особенностей целевой аудитории, что позволит переводчикам-локализаторам обеспечивать более точное соответствие перевода оригиналу и, следовательно, более качественный игровой опыт. Предложены варианты корректировки выявленных ошибок и сформулированы рекомендации по улучшению качества локализации игровых текстов.

Ключевые слова:

видеоигра, адаптация игрового текста, перевод, локаль, языковая локализация видеоигр, перевод vs локализация, оценка локализации видеоигр, ошибки локализации видеоигр, переводческие трансформации, переводческая стратегия

Введение

В современных условиях глобализации компьютерные игры стали значимым элементом мировой культуры, а их локализация – необходимым процессом, позволяющим адаптировать игровые тексты для различных целевых аудиторий. За более чем восьмидесятилетнюю историю развития как видеоигровая индустрия в целом, так и языковая локализация в частности претерпела огромное количество изменений, тем не менее, до сих пор остаются нерешёнными вопросы объективной оценки её качества. Актуальность темы исследования обусловлена тем, что несмотря на объективную потребность уже утвердившихся разработчиков и молодых компаний в качественной языковой локализации, её уровень остаётся достаточно низким, что приводит к необходимости в выявлении, систематизации и формализации критериев анализа и контроля качества. Кроме того, разработка вопроса оценки качества перевода и локализации видеоигр имеет многоплановое значение, затрагивая экономические, лингвистические, профессиональные и пользовательские аспекты. Так, повышение качества локализации с экономической точки зрения способствует коммерческому успеху видеоигр, укреплению репутации разработчиков и издателей на международном рынке; в языкознании – позволяет совершенствовать методологию изучения перевода, уточнять критерии его эквивалентности и адекватности; с профессиональной позиции – способствует развитию переводческой отрасли и улучшению подготовки специалистов в данной сфере; для игроков – позволяет глубже погружаться в игровой мир, избегать искажения смысла и снижения эмоционального воздействия игры.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- соотнести понятия «перевод» и «локализация»;
- проанализировать существующие подходы к оценке перевода и локализации и определить перспективы их применения;
- выявить проблемные тексты игры S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky и провести качественный и количественный анализ на предмет характера и частотности ошибок;
- оценить применимость классификации переводческих трансформаций Э. Честермана для анализа видеоигровой локализации и выявить частотные трансформации;
- сформулировать рекомендации по повышению качества локализации видеоигр на основе выявленных ошибок и удачных решений.

Материалом исследования послужили 136 оригинальных русскоязычных текстов видеоигры S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky (2008) компании GSC Game World и их англоязычные локализации, выполненные компанией-разработчиком.

Теоретическую базу составили научные и прикладные исследования, посвященные изучению вопросов теории перевода, в частности, проблемам содержания переводческой деятельности и её взаимосвязи с языковой локализацией (Комиссаров, 1990; Esselink, 2000; Казакова, 2002; Сдобников, 2018; Sdobnikov, 2018; Ачкасов, 2019; Барышев, Сдобников, 2020; Чистова, 2020; Сенчук, 2021; Малёнова, 2022), трансформациям текста при переводе (Chesterman, 2016), а также проблеме оценки качества перевода и локализации (Павлова, 2012; Каширина, Крыкова, 2018; Борисова, 2024). Кроме того, в исследовании учтены онлайн-материалы отечественных локализационных компаний, что позволило получить актуальную практическую перспективу на процесс языковой локализации видеоигр (Красновид, 2017; Дубовой, 2018; Alconost, 2020).

В данной статье применяются следующие методы исследования:

- анализ научно-практических источников для выявления актуальных подходов к определению основных понятий исследования (перевод, локализация), их основных характеристик, а также изучения существующих подходов к классификации переводческих ошибок и оценке качества перевода и локализации;
- предпереводческий анализ для определения основных стратегий перевода и направления дальнейшего качественного и количественного анализа;
- контекстно-семантический анализ для изучения языковых единиц в исследуемых текстах;
- сравнительно-сопоставительный анализ для сравнения оригинальных и локализованных текстов;
- элементы количественного анализа для оценки частотности ошибок, успешных / неуспешных решений и балльного соотношения текстов.

Практическая значимость исследования заключается в возможности применения предложенной системы оценки качества локализации для дальнейших исследований в области перевода и адаптации видеоигр, а также в разработке методических рекомендаций для специалистов, занимающихся локализацией. Также исследование имеет потенциал применения в обучении переводчиков и локализаторов, так как предложенная система может быть применена как инструмент самоконтроля или

взаимной экспертизы на занятии.

Обсуждение и результаты

Компьютерные игры — это многомерные мультимодальные произведения, обладающие уникальным изобразительным и коммуникативным потенциалом, история которых начинается в 1939-1940 гг. За своё недолгое существование этот вид мультимедиа претерпел множество изменений, развил сложную жанровую систему, обрёл огромную аудиторию по всему миру. Современные компьютерные игры являются не только средством досуга, обучения, самосовершенствования и платформой для общения, но и культурными продуктами, которые создаются, в основном, за рубежом на английском языке. Объективная потребность в расширении аудитории и, следовательно, увеличении прибыли обуславливает необходимость адаптации для различных рынков, которую традиционно именуют локализацией.

Локализация – многоаспектный производственный процесс, включающий различные этапы, среди которых переводческая работа не на первом месте в смысле очерёдности, но зато, пожалуй, самая трудная и важная. Однако, прежде чем начнётся работа переводчиков, нужно пройти ещё несколько шагов в зависимости от некоторых условий. Так, например, игру может локализовать сам разработчик, тогда нужно выбрать между машинным или краудсорсинговым переводом, штатными переводчиками, фрилансерами или профессиональной локализационной компанией. В общих чертах можно обозначить следующие шаги как со стороны заказчика, так и исполнителя:

Так, заказчик:

- 1) анализирует рынок и выявляет страны, для которых требуется локализация игры;
- 2) готовит документы для перевода (локализационные таблицы, инструкции и т. д.);
- 3) при необходимости заключает договоры на выполнение локализации и пересылает документы исполнителям.

Затем, когда документы уже попали к исполнителю, начинается подготовка к выполнению локализации:

- 1) в отдельных случаях извлекаются и систематизируются файлы, подлежащие переводу (если этого не сделал заказчик);
- 2) выбирается платформа (программа) для осуществления перевода, устанавливаются сроки, распределяется работа между переводчиками;
- 3) наконец выполняется перевод, редактирование и тестирование готового перевода. Этот шаг можно обозначить как непосредственно языковую локализацию;
- 4) после – происходит кастинг актёров, озвучивание текста, обработка звука;
- 5) и в итоге – сборка локализованной версии игры, её выпуск и продвижение. [\[8, 14\]](#).

Таким образом, языковая (межъязыковая) локализация является частью производственного процесса локализации. Кроме того, можно провести различие по областям знания: локализация – объект исследования теории локализации (Localization Studies), а межъязыковая локализация – объект теории перевода (Translation Studies) [\[13, с. 166\]](#).

Языковая локализация призвана преобразовывать иноязычный текст на языковом и культурном уровнях адекватно потребностям и ожиданиям целевой аудитории и с соблюдением нормативно-правовых, политических и прочих особенностей принимающей культуры. Берт Эсселинк, автор одного из первых и самых популярных определений локализации в сфере ПО, как раз отмечает важность двух аспектов – языкового и культурного: локализация – это «процесс лингвистического и культурного преобразования продукта для соответствия целевой локали (стране / региону и языку), в которой он будет использоваться и продаваться» [\[15, с. 3\]](#). Понятие локали в современных источниках рассматривается не только в контексте региона и языка: границы локалей не всегда совпадают с географическими, культурными, языковыми и другими границами, они скорее определяются, помимо прочего, покупательской способностью, маркетинговыми, политическими, юридическими, этическими, гендерными и другими параметрами. Так, можно говорить о различных локалях: языковая, юридическая, культурная, географическая локаль и т. д. Локаль также можно понимать в узком и широком значениях: в узком значении это набор компонентов, требующих модификации в процессе локализации цифровых продуктов, а в широком – набор параметров целевого рынка, определяющих общую стратегию вывода продукта или бренда на новый рынок [\[1, с. 82-83\]](#).

В индустрии ПО, в том числе, развлекательного, понятие локализации используется синонимично переводу, однако между ними следует провести различие. Наиболее простое и ёмкое определение перевода принадлежит Т. А. Казаковой: перевод – это «преобразование сообщения на исходном языке в сообщение на языке перевода» [\[5, с. 9\]](#). Иными словами, это межъязыковая трансформация текста оригинала с использованием определенных переводческих методов с целью получения переводного текста эквивалентного исходному [\[12, с. 137\]](#). Так, перевод – это трансформация, преобразование оригинала в дублирующий его на другом языке продукт (транслят). Языковая локализация же не просто преобразование одного текста в другой, эквивалентный первому, а адаптация, приспособление оригинала к различным нормам локали-реципиента.

О явлении, похожем на локализацию, – адаптивном транскодировании – говорил ещё В. Н. Комиссаров. В то время как перевод выступает полноценной заменой оригинала на другом языке, адаптивное транскодирование выступает лишь особой репрезентацией содержания оригинала и представляет комбинацию двух последовательных преобразований – перевода и заданной адаптации текста [\[7, с. 48\]](#). Однако при кажущемся сходстве адаптивного транскодирования и межъязыковой локализации, нельзя отождествить эти два понятия [\[13, с. 168\]](#); межъязыковая локализация скорее включает в себя элементы перевода и приемы адаптивного транскодирования [\[13, с. 169\]](#).

Несмотря на, казалось бы, уже установившуюся практику употребления термина «локализация» в контексте преобразования видеоигрового контента, не утихают дебаты о необходимости различения языковой локализации и перевода, а тем более сосуществования двух терминов в рамках теории перевода. Так как в процессе языковой локализации происходит, по сути, перевод текста игры с одного языка на другой, выражаются мнения об избыточности термина «локализация». Так, В. В. Сдобников выступает, пожалуй, главным противником этого термина и считает наивным мнение некоторых теоретиков и практиков, что перевод – это лишь воспроизведение когнитивной информации в той же форме, что и в исходном тексте, а локализация – отдельный процесс, направленный уже на культурную подстройку переводимого текста в

зависимости от особенностей применения переводимого текста или важности культурного фактора в его рамках. Между тем, в собственно переводе культурная подстройка для реципиента неизбежна и неоспорима – разница только в степени выраженности этой подстройки [\[17, с. 1495-1496\]](#), ведь перевод – это и лингвистический, и культурный трансфер текстов на языке оригинала в лингвокультурное пространство языка перевода [\[2, с. 19\]](#). Таким образом, можно сказать, что качественный перевод так же включает прагматическую адаптацию и принципиально ничем не отличается от локализации [\[11, с. 76\]](#).

Однако в контексте как минимум видеоигровой индустрии видится вполне уместным проведение такого различия, так как речь идёт о разной эквивалентности: при непосредственно переводе подразумевается эквивалентность содержания сообщения, а при локализации – эквивалентность уникального пользовательского опыта в рамках родной лингвокультуры [\[9, с. 73\]](#). Немаловажным также представляется указать и на порой возникающую разницу в полноте текста, который в результате попадает к пользователю. Как отмечает И. В. Борисова, не всегда переведённый контент оказывается полностью интегрирован в конечный продукт [\[3, с. 193\]](#). Такие изменения не редкость и для разных видов собственно перевода (реферирование, аннотирование, литературный пересказ и т. п.), однако в случае языковой локализации действует другая мотивировка: непосредственно содержание текстов или части оригинального нетекстового контента могут быть недопустимы для конечного пользователя, в связи с чем подвергаются замене или удалению в финальной версии. То есть языковая локализация может повлиять не только на текстовую составляющую, но и на сам игровой контент, который может быть частично изменён, заменён или удалён. При непосредственно переводе же не предполагается влияние продукта перевода на содержание и форму исходного текста, а отличия от оригинала в объёме и полноте обусловлены целью перевода.

Спорное положение межъязыковой локализации приводит к попыткам выявить её принципиальные отличия от других видов переводческой деятельности. Например, Е. В. Чистова приводит сравнение художественного перевода, отраслевого перевода и межъязыковой локализации по следующим параметрам:

- учёт культурных особенностей;
- учёт юридических аспектов;
- учёт потребностей рынка и маркетинговых стратегий;
- учёт стилистических особенностей;
- учёт визуальных элементов поликодовых текстов;
- учёт аудиальных и медийных компонентов мультимодальных текстов;
- адаптация шуток;
- распознавание языка программирования.

Так, межъязыковая локализация удовлетворяет всем из перечисленных параметров, в то время как художественный и отраслевой перевод удовлетворяют только некоторым из них (художественный перевод учитывает стилистические особенности и адаптирует шутки, а также редко учитывает культурные особенности и визуальные элементы

поликодовых текстов; отраслевой перевод учитывает только стилистические особенности и визуальные элементы) [\[13, с. 170\]](#).

На основании вышесказанного можно сформулировать следующие основные различия между локализацией как производственным процессом, языковой локализацией и собственно переводом:

1. Локализация как производственный процесс:

- состоит из множества этапов, лишь один из которых – языковая локализация.

2. Языковая локализация:

- включает собственно перевод, но выходит за его рамки за счёт изменения текстов в соответствии с юридическими, маркетинговыми и прочими требованиями целевого рынка;
- задействована в работе с мультимодальными текстами, в связи с чем помимо лингвокультурных особенностей учитывает аудиовизуальные компоненты;
- стремится к эквивалентности уникального пользовательского опыта;
- может приводить к изменению или сокращению переведённого текста и даже непосредственно игрового контента из соображений неуместности для целевой аудитории. В отдельных случаях может влиять на процесс создания игры.

3. Перевод:

- ориентирован на передачу содержания исходного текста без изменения его формы и структуры;
- стремится к эквивалентности содержания сообщения;
- не приводит к изменениям оригинального текста и нетекстовых компонентов;
- отличия в объёме и полноте от оригинального текста обусловлены целью перевода.

Таким образом, локализация охватывает весь процесс адаптации продукта к рынку, языковая локализация – это именно работа с текстами в рамках этого процесса, а перевод – это трансформация текста без дополнительных изменений в структуре контента.

Какое бы ни было отношение к языковой локализации в академической и профессиональной среде, существует объективная необходимость оценивать её качество и определённый перечень рекомендаций и требований к системе оценивания. Но прежде следует отметить следующую осложняющую особенность работы по локализации видеоигрового продукта – это частая невозможность «видеть полную картину», иными словами – вынужденная работа без деталей контекста. Поэтому оценка качества языковой локализации может проходить до выхода игры (предрелизная оценка), так и после выхода игры с учётом фактической обратной связи от игроков (пострелизная оценка).

Ещё не выработан единый общепринятый подход к оценке: специалисты предлагают разные параметры и их характеристики [\[6, с. 124\]](#). Однако можно выделить несколько рекомендаций при разработке подобной системы. Во-первых, нужно понимать, с какой точки зрения следует проводить анализ: лингвистической (в терминах переводоведения)

или общественной (с позиции игроков). Во-вторых, в основе эффективной системы оценки качества перевода должна лежать чёткая классификация переводческих ошибок, что позволит выявить отклонения от общепринятых норм перевода. Тем не менее, ввиду высокой вариативности способов передачи информации и творческого подхода к переводу нельзя назвать однозначно правильный или ошибочный вариант перевода. Кроме того, невозможно однозначно определить природу и момент появления ошибки [6, с. 125]. Среди требований к системе оценки качества перевода специалисты выделяют следующие: беспристрастность оценки незаинтересованным лицом, универсальность, понятная и точная классификация переводческих ошибок, конкретные критерии оценки, чёткая шкала оценок, применимость на практике [6, с. 126]. Дополнительно можно назвать технические требования соблюдения количества символов (для элементов пользовательского интерфейса, субтитров; могут различаться в зависимости от ограничений движка и региональных стандартов) и липсинка.

Однако, что касается беспристрастности, то, думается, любая оценка не может быть абсолютно объективной: даже обращение к формализованным способам оценки не может полностью устранить субъективность оценивающего, а также не решает проблему субъективности восприятия со стороны игрока. Например, оценивающий может быть никак не связан с оцениваемой локализацией и проектом в целом, тем не менее, на оценку будут влиять личные лингвистические и стилевые предпочтения, игровой опыт, культурные различия. Кроме того, предрелизную оценку локализации не может производить лицо, не знакомое с общим процессом локализации, так как эта оценка будет непрофессиональной и во многом поверхностной. А в случае, если локализация прошла оценку специалиста и вышла в свет, она, несмотря на правильность, может быть сочтена ошибочной из-за несоответствия ожиданиям аудитории. Таким образом, абсолютно беспристрастная оценка качества видеоигровой локализации видится невозможной, однако к этому можно приблизиться за счёт привлечения квалифицированного независимого эксперта, использования формализованных критериев оценки, принятия во внимание уже существующих локализованных частей игры и прочих материалов, на которых может быть основана игра, а также анализа особенностей и ожиданий целевой аудитории.

Говоря об ошибках языковой локализации, специалисты из компании Inlingo Games называют следующие ключевые ошибки, определяющие её качество:

- 1) собственно ошибки перевода (непереведённый текст, ошибочный перевод, самовольные добавления переводчика);
- 2) языковые ошибки (на уровне грамматики, орфографии, пунктуации, стиля);
- 3) пренебрежение рекомендациями (несоблюдение инструкций, правил работы на проекте, комментариев редактора, менеджера проекта или клиента);
- 4) ошибки в терминологии (интерфейс, глоссарий проекта, неоднородность);
- 5) технические ошибки (несоблюдение лимитов и т. п.);
- 6) кочующие смысловые ошибки (из-за «мостового» перевода, т.е. выполненного с помощью третьего языка-посредника) [4].

Уместно привести и типологию ошибок собственно перевода, предложенную В. Н. Комиссаровым:

- 1) грубое искажение содержания оригинала, дезинформирующее реципиента, которое происходит в результате ошибочного понимания текста на ИЯ;
- 2) неточная передача смысла оригинала, не искажающая его полностью;
- 3) снижение качества текста перевода как результат отклонения от стилистических норм ПЯ, использования малоупотребительной лексики и т. п., приводящие к искажению смысла оригинала;
- 4) нарушение обязательных норм ПЯ, не влияющие на эквивалентность перевода, но ставящие под сомнение общеязыковую культуру и грамотность переводчика [\[7, с. 241-245\]](#).

А. В. Павлова разработала более развёрнутую систему оценки качества перевода – многомерную матрицу критериев оценки перевода, состоящую из 13 требований к эквивалентности, обусловленной исходным дискурсом; 6 требований к эквивалентности, обусловленной принимающим дискурсом; параметра равноценной/неравноценной функциональности, обеднения / обогащения; параметра степени свободы переводчика. Эта детальная матрица описывает аспекты, влияющие на полноту и, в конечном счёте, качество перевода, на предмет которых можно проанализировать перевод, сравнивая и сопоставляя его с оригиналом. Эта матрица призвана если не избавить оценку от субъективности, то, по крайней мере, её минимизировать и повысить справедливость оценки [\[10, с. 36-38\]](#).

Подобные типологии ошибок можно дополнить балльными обозначениями в соответствии с «тяжестью» каждого из пунктов и на их основе проводить количественный (цифровой) анализ качества перевода (что описывал, например, В. Н. Комиссаров [\[7, с. 242\]](#)). Распределение баллов может варьироваться в зависимости от сложности проекта и личного опыта оценивающего, что вновь сопряжено с субъективностью, тем не менее, такой подход позволяет систематизировать оценку и обеспечить больший уровень объективности, чем, например, при отсутствии балльных обозначений.

Типология ошибок, предложенная Inlingo Games, подходит как для предрелизной, так и пострелизной оценки качества локализации, однако скорее ориентирована на самих переводчиков-локализаторов ввиду критерия о рекомендациях и инструкциях по работе с проектом. Матрица А. В. Павловой отлично подходит для глубокого пострелизного лингвистического анализа перевода, однако ввиду большого количества элементов и очевидно больших трудо- и временных затрат не может быть эффективным инструментом предрелизной оценки качества видеоигровой локализации, процесса, часто крайне ограниченного по времени. Поэтому на этапе предрелизного тестирования и оценки качества локализации представляется достаточным провести общую оценку качества перевода, для чего можно воспользоваться системой ошибок, предложенной В. Н. Комиссаровым; для пострелизной оценки также возможно базирование на типологии ошибок В. Н. Комиссарова.

В дальнейшем анализе фокус направлен на работу с непосредственно текстовым контентом без учёта технических и прочих организационных аспектов ввиду объективной невозможности погрузиться в реальные условия, в которых проходила работа с текстом видеоигры. В результате получается следующая система оценки качества перевода, в которой каждой категории присвоены балльные обозначения, а максимальная сумма баллов равна 7:

1. Грубые ошибки, приводящие к серьёзному искажению смысла оригинала (3 балла).

Самый критичный и многомерный тип ошибок, поэтому ему присвоено самое большое количество баллов в данной системе. Этот тип ошибок состоит из шести аспектов:

- нарушение денотативной эквивалентности;
- нарушение прагматической эквивалентности;
- неправомерное добавление или опущение информации;
- грамматическая ошибка;
- лексическая ошибка;
- неправильное прочтение или понимание оригинала.

(Дополнительно 3 балла можно поровну разделить между этими аспектами для более количественно точного анализа; в данном исследовании, однако, такого деления не предусмотрено.)

2. Негрубые ошибки, неточности при передаче смысла оригинала, не связанные с серьёзными искажениями (2 балла).

3. Стилистические и прочие недочёты, приводящие к снижению качества перевода (1 балл).

4. Нарушение обязательных норм и узуса ПЯ (1 балл).

В рамках данной системы локализованные тексты с максимальным баллом 7 можно считать неэквивалентным и неадекватным переводом, а тексты, набравшие 0 баллов, можно считать адекватным переводом, учитывающим оригинальную прагматику и нормы ПЯ. Приведённую систему можно применять как для оценки перевода в целом, так и частных компонентов: перевода имён персонажей, топонимов, элементов интерфейса и т. п.

По описанной системе оценивания проанализирована официальная англоязычная локализация текстов видеоигры S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, выполненная самой студией-разработчиком GSC Game World. Для проведения количественного анализа также была применена классификация переводческих трансформаций Э. Честермана, который выделяет следующие группы и трансформации: синтаксические (дословный перевод, кальки, транспозиции и т. п.), семантические (конверсии, синонимия, антонимия, гипо-, гиперонимия и т. п.), прагматические (культурная фильтрация, изменение уровня эксплицитности, частичный перевод и т. п.) [\[16, с. 91–109\]](#).

В результате анализа текстов игры S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky выявлено следующее: из 136 текстов игры, попавших в выборку, треть (46 текстов) являются адекватным переводом (получили 0 баллов), две трети же (90 текстов) признаны не вполне адекватными и эквивалентными оригиналу.

На категорию грубых ошибок приходится 46% всех ошибочных переводов, из которых 57% (25 текстов) – неправомерное добавление или опущение информации, примерно по 15% – нарушение денотативной эквивалентности и лексические ошибки (7 и 6 текстов соответственно); остальные 13% приходятся на нарушение прагматической эквивалентности (3 текста), неправильное прочтение оригинала (2 текста) и грамматические ошибки (1 текст).

Соотношение остальных категорий ошибок следующее: негрубые ошибки – 31% (29 текстов), снижение качества перевода – 21% (20 текст), нарушение обязательных норм ПЯ – 2% (2 текста).

Стоит проиллюстрировать вышеуказанные подсчёты. Из трети текстов, получивших 0 баллов в описанной системе оценивания, можно привести следующие примеры:

1. Семантическая трансформация:

«...Ну и мы всех встречаем-привечаем: **кого хлебом-солью, кого просто солью, а кого и свинцом**» / "...We welcome them all, only **some get the open-arms treatment, and some the feet-first kind**". В локализации реплики происходит замена пищевого компонента русского фразеологизма («хлебом-солью») и метонимии («встречать свинцом») на идиому с соматическими компонентами в английском языке ("open-arms treatment", "feet-first treatment"), что сохраняет необходимую коннотацию и придаёт динамики в переводе, так как задействует иные механизмы мотивировки.

2. Синтаксическая трансформация:

«Приветствую на Янтаре, **или в Дзинтарс!** Это мы так между собой его называем. Шутка юмора, да» / "Welcome to Yantar lake, **where you can catch a hake**. Ha-ha! You get it? It rhymes! Ha-ha!" В локализации нерелевантная для реципиента отсылка к латвийскому производителю парфюмерии и косметики Dzintars (в переводе – Янтарь), была компенсирована введением рифмованного каламбура, усиленного смысловым несоответствием: морская рыба хек не водится в пресной озёрной воде.

3. Прагматическая трансформация:

«... Ещё пара заброшенных деревень имеется, можно на выбор себе дом подобрать. **С соседями или без – это уж как повезет**» / "... Oh, there are also a couple of deserted villages where you can settle down in a home of your choice. **If you're lucky you'll even get an invisible roommate with tentacles and all**". В локализации происходит добавление информации, что обогащает реплику иронией и ненавязчиво предупреждает игрока о грядущих опасностях.

Необходимо проиллюстрировать и ошибки по приведённой классификации. Так, можно выделить следующие примеры самых частотных грубых ошибок (46%):

1. Неправомерное добавление информации (57%):

«А ты слышал, чего "должане" с нами сделать похваляются? Стереть в порошок – это ещё по минимуму. Если честно, беспокоит меня это дело...» / "Have you heard what the Duty boys are saying they'll do to us? They're promising to grind us to dust, and that's just for starters. I'm pretty worried about the whole thing... **Especially given that they're said to have re-equipped themselves with some top-notch hardware**". В локализации оказывается добавлено целое предложение, не заявленное в оригинале и логически не выводимое. Добавление не несёт сколь-нибудь важной информации для игрока, более того может дезориентировать и к тому же без надобности увеличивает объём текста.

2. Нарушение денотативной эквивалентности (16%):

«Раньше Болота были спокойным местом: никто сюда не забредал, ничего интересного для искателей **хабара** здесь не было» / "The Swamps used to be a peaceful place. No one disturbed us, no one came looking for **artifacts**". В локализации наблюдается нарушение

референтной соотнесённости, что может привести к дезориентации игрока: «хабар», включающий артефакты, оружие и прочие предметы, в переводе превратился в "artifacts", что актуализирует только один из компонентов оригинального референта. Однако далее в текстах игры можно увидеть и лексемы "loot", "looting", поэтому не вполне ясно, почему переводчики, имея необходимые средства, не привели тексты к лексической однородности и денотативной точности.

3. Лексическая ошибка (14%):

«Что ещё... Ну, слышал, на Свалке нашли **схроны** старой техники, оборудование и прочее добро, которое ещё во времена аварии восемьдесят шестого года закапывали» / "Let's see what else... They found a **cache** of old vehicles, equipment and other goodies at the Garbage – stuff that dates back all the way back to 1986, the time of the original accident". В локализации налицо искажение текста с экстралингвистическими культурно-историческими реалиями: реальное кладбище заражённой техники лучше передать узуальными "cemetery of radioactive vehicles" или "the Chernobyl car graveyard", так как использованное "cache", хоть и действительно имеет значение «схрон», но скорее обозначает некий тайник, что не вполне соответствует оригинальному смыслу.

Негрубые ошибки можно проиллюстрировать следующим текстом (31%):

«Первый раз на болотах? Тогда слушай меня. Прежде всего надо других людей опасаться, а уж потом монстров и **топких мест**. Держись камышей, тогда дольше проживешь» / "Your first time at the Swamps? Then you listen up. Above all else, it's the humans you gotta watch out for. Monsters and **quicksand** are a distant second. Stick to reed beds and you'll live longer". В локализации сочетание «топкие места» в данном случае (а также лексема «топи» в других) передано как "quicksand", что за счёт семантического компонента "sand" может привести к ложной ассоциации болот – равнинных, поросших травой топей – с зыбучими песками. Уместным будет замена "quicksand" на синонимы "bog" или "marshes" (последнее даже употребляется в других текстах рассматриваемой локализации). Видно, что ошибки этого типа хоть и не приводят к серьёзным искажениям, всё же влекут за собой неточное восприятие оригинальных смыслов.

Из стилистических и прочих недочётов можно выделить следующие яркие примеры (21%):

Название бара «Глоток свободы» получило дословный перевод "Gulp of Freedom". Денотативная эквивалентность сохранена, однако в контексте реализуется игра слов на основе названия бара: «... А уж если зайдешь в **«Глоток свободы»**, так **наглотаешься** вдоволь, это я тебе обещаю. Там тебя и пригреют, и накормят – а то и работёнку подкинут». В переводе эта игра слов утрачивается, и фраза звучит следующим образом: "... but if you wanna take a well-earned break, visit the **Gulp of Freedom**. The **Gulp** is known throughout the Zone for its generous servings, and it's a good place to pick up a job if you're up for it". Перевод можно сделать ярче, обогатить каламбуром, введя многозначную лексему "shot": это и выстрел, и глоток (то есть «рюмка» – "shot glass"). Полученное сочетание "Shot of Freedom" можно воспринять двояко: «Глоток свободы» и «Выстрел Свободы», при этом оба значения актуальны в контексте игры.

Многозначная в русском языке «Зона» (Зона отчуждения и жаргонное название пенитенциарного учреждения) не совпадает по семантике с англоязычным "Zone", отчего утрачивается игра слов в переводе и даже теряется смысл некоторых фраз. Например, на вопрос: «Что ты можешь рассказать о Зоне?» – персонаж отвечает

следующее: «Тебе о какой **зоне** рассказать? А, об этой... Ну, это и не **зона** вовсе, а рай земной для настоящего вора». В переводе же эта реплика принимает следующий вид: "Which **Zone** are you asking about? This one? This is just a children's playground compared to some other **joints** I've been in. A real paradise for a thief". Дополнительно за счёт лексемы "joint" Зона (отчуждения) приобретает негативную окраску. Объективно нельзя сохранить оба референта в переводе, поэтому имеет смысл заменить один из них, сохранив при этом игру слов и речевой портрет персонажа: "Which **Zone** are you asking about? A **Friend Zone**? Ha-ha! Well, listen, this **Zone** that we're in is a real paradise – a happy skimming ground for a thief. Ha-ha!"

В качестве примера нарушения норм и узуса ПЯ можно привести локализацию следующей реплики (2%):

«Эх, устал я из Зоны хабар таскать, с тварями да бандюганами за **место под солнцем** драться. Тут передышку небольшую себе устроил» / "Man, I'm tired. I'm tired of trying to get loot out of the Zone, tired of fighting monsters and tired of competing with bandits for **a place under the Sun**. I'm taking a little break here". Калькированное "a place under the Sun" следует заменить на грамматически верное "a place in the sun".

Приведенные примеры из сплошной выборки представляют «срез» локализации, то есть можно более-менее уверенно экстраполировать подсчёты на всю локализацию части.

Балльное соотношение среди 136 текстов локализованной версии S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky согласно приведённой системе оценки следующее:

- 33% (46 текстов) получили 0 баллов, что соответствует адекватному переводу без ошибок;
- 33% (45 текстов) получили 3 балла и 19% (26 текстов) – 2 балла, что примерно соответствует соотношению грубых ошибок и неточностей;
- 13% (17 текстов) были оценены в 1 балл, что соответствует стилистическим и прочим недочётам и нарушению обязательных норм и узуса переводящего языка;
- только примерно 2% текстов (2 единицы) получили в сумме 4 балла, что соответствует комбинации грубых ошибок и стилистических неточностей.

Учитывая полученное балльное соотношение, англоязычную локализацию S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky можно оценить как среднюю по качеству из-за наличия значительного количества грубых искажений и неточностей, а также утраты оригинальной выразительности. Важно отметить, что подобная оценка перекликается с критикой англоязычной локализации со стороны игроков, которые также указывают на стилистические несоответствия и слабую передачу атмосферы оригинала.

Соотношение переводческих приёмов и успешности результата в локализации как таковое не выявлено, однако можно однозначно сказать, что добавление или опущение информации (30% ошибок против 7% адекватного перевода) и приём синонимии (29% ошибок против 20% адекватного перевода) приводят к подавляющему количеству ошибок и неточностей в переводе. Среди остальных приёмов сильного расхождения в количестве адекватных и неадекватных (ошибочных) переведённых текстов замечено не было. В связи с этим вывод следующий: нет прямой связи между применяемыми переводческими приёмами и успешностью результата перевода. Однако очевидно, что вольное вмешательство в непосредственно содержание текстов, а также манипуляции с семантической составляющей на уровне слова могут и будут приводить к нарушениям

оригинального смысла, что в свою очередь в виду интерактивной и мультимодальной природы видеоигры влечёт комплекс других осложнений для игрока.

Подводя черту количественного анализа, стоит отметить потенциальные причины ошибочного перевода. Так, грубые ошибки и неточности стали результатом достаточно вольного подхода к переводу: многие тексты претерпели необоснованные добавления или опущения информации, а также замену оригинальных единиц синонимами, неуместными в контексте. Ранее было указано, что локализацией на английский язык занималась компания-разработчик; предположительно, это и стало причиной подобных манипуляций с содержанием текстов: локализаторы были погружены в детали сюжета, находились в контексте и проявили местами чрезмерную креативность (а местами, наоборот, недостаточно проработали оригинал, вероятно, также из-за уверенности в глубоком знании материала). То есть, нахождение в контексте необязательно приводит исключительно к положительным результатам, иногда оно, напротив, влечёт пагубные несоответствия оригиналу на многих уровнях – от лексического и стилистического до культурного. Нарушения норм и узуса ПЯ встречаются реже всего, так как их легко выявить и устранить, тем не менее их наличие, хоть и в малом количестве говорит, например, о нежелании сверяться со справочными материалами ввиду той же уверенности в своих знаниях.

В целом английская локализация справляется со основными задачами, но выглядит неаутентичной, сухой и даже неживой. Хотя фразеологические обороты, разговорные формулы и прочие маркированные выражения переданы формально-логическими эквивалентами, что позволяет понять оригинальный смысл, динамическая эквивалентность часто отсутствует. На это нередко дополнительно накладывается увеличение лексического состава в переводе, что утяжеляет текст, лишает его изящности и размывает содержание. В результате получается некое собрание стилистически достаточно разрозненных «полуакадемических» текстов, передающих речь хорошо образованных личностей (что фактически идёт вразрез с общим контекстом игры) с вкраплениями разговорных элементов. Подобный исход объясним: локализаторы не являются носителями английского языка. Тем не менее, ничто, кажется, не мешало провести лингвистическое тестирование с привлечением носителей или нанять консультанта для помощи с локализацией, так как не стоит забывать, что в видеоигровой локализации точная передача фактической информации часто уступает в важности достижению необходимого прагматического эффекта [\[6, с. 125\]](#).

Заключение

Таким образом, проведённое исследование позволяет прийти к следующим выводам:

1. Соотнесение понятий «перевод» и «языковая локализация» показало, что второе охватывает более широкий спектр задач, включая адаптацию контента к культурным, техническим, юридическим и прочим особенностям целевой аудитории.
2. В ходе исследования были рассмотрены существующие подходы к оценке качества перевода и локализации, а также предложена адаптация системы ошибок В. Н. Комиссарова, дополненная балльными обозначениями, для повышения объективности при оценке качества локализованных текстов.
3. Качественный и количественный анализ текстов игры S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky продемонстрировал, что наиболее частотными ошибками являются неправомерное добавление информации, нарушение денотативной эквивалентности, стилистические несоответствия.

4. Классификация переводческих трансформаций Э. Честермана имеет потенциал применения для подобного анализа позволяет выявить некоторые паттерны (например, вольности в работе с содержанием оригинала, приводящие к неточностям и ошибкам в переводе), однако нельзя сделать однозначный вывод о взаимосвязи применяемых трансформаций и успешности их исхода.

5. На основе выявленных ошибок и удачных решений сформулированы следующие рекомендации по оценке качества языковой локализации, которые определяют перспективы для дальнейшего изучения:

- изучение различий в подходах к локализации на различные рынки и выявление универсальных и специфических проблем;
- разработка единого методологического подхода к оценке качества локализации видеоигр, отдельных подходов для разных жанров или рынков;
- формулирование более чёткого понятия переводческой ошибки и их разновидностей;
- внедрение в систему оценки следующих критериев для более глубокого анализа: «соответствие существующим реалиям», «соответствие ожиданиям целевой аудитории», «естественность речи» / «аутентичность текста», «удобство восприятия», «однообразие терминологии», «учёт количества символов», «удобная длина отображаемого субтитра», «соблюдение липсинка» и т. п.;
- составление таблиц / документов с классификацией и описанием наиболее частотных ошибок в каждом жанре для учёта в будущих проектах;
- возможно, внедрение автоматизированной оценки с помощью искусственного интеллекта;
- привлечение носителей языка к проведению пререлизного тестирования локализованных версий игр.

Таким образом, исследование подтверждает необходимость разработки стандартизированных методик оценки качества языковой локализации, тем не менее вслед за К. Ю. Кашириной и И. В. Крыковой, на данный момент можно прийти только к одному выводу: пока трудно представить систему оценки качества перевода и языковой локализации, которая была бы полностью четкой, объективной и универсальной [\[6, с. 129\]](#). Даже когда она появится и будет учитывать всё многообразие факторов, решающее слово останется за игроками.

Библиография

1. Ачкасов А. В. Англоязычная терминология локализации // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. – 2019. – № 194. – С. 80-88. EDN: UDMNZT
2. Барышев Н. В., Сдобников В. В. Культурный код в аспекте переводческой деятельности // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова. – 2020. – Спецвыпуск. – С. 18-31. DOI: 10.47388/2072-3490/lunn2020-si-18-31 EDN: KAZOWM
3. Борисова И. В. Выбор переводческих решений при локализации видеоигр // Российский социально-гуманитарный журнал. – 2024. – № 3. – С. 188-206. URL: www.evestnik-mgou.ru. DOI: 10.18384/2224-0209-2024-3-1503 EDN: KRVOVU
4. Дубовой С. Что такое локализация и чем она отличается от перевода? [Электронный ресурс] // DTF. – URL: <https://dtf.ru/flood/21327-cto-takoe-lokalizaciya-ichem-onaotlichaetsya-ot-perevod> (дата обращения: 15.02.2025).
5. Казакова Т. А. Практические основы перевода. English – Russian: Учебное пособие. / Т. А. Казакова. – СПб.: Лениздат; Издательство "Союз", 2002. – 320 с.

6. Каширина К. Ю., Крыкова И. В. Оценка качества перевода при локализации компьютерных игр нового поколения // Социальные и гуманитарные науки на Дальнем Востоке. – 2018. – Т. XV. Вып. 1. – С. 124-130. EDN: YWIXYT
7. Комиссаров В. Н. Теория перевода (Лингвистические аспекты) / В. Н. Комиссаров. – Москва: Высшая школа, 1990. – 253 с.
8. Красновид В. Перевод и озвучка игр: пособие для начинающих // Overclockers.ru. – 2017. – URL: <https://overclockers.ru/lab/show/85979/perevod-i-ozvuchka-igr-posobie-dlya-nachinajuschih> (дата обращения: 15.02.2025).
9. Малёнова Е. Д. Перевод vs локализация: терминологическая дихотомия или естественная интеграция? // Вестник НГЛУ. – 2022. – № 1 (57). – С. 59-77. DOI: 10.47388/2072-3490/lunn2022-57-1-59-77 EDN: WVQQME
10. Павлова А. В. Оценка качества перевода // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. – 2012. – № 6 (45). – С. 18-39.
11. Сдобников В. В. Новые тенденции в переводоведении // Казанский вестник молодых учёных. – 2018. – № 4 (7). – С. 72-79. EDN: YNGCLR
12. Сенчук А. Н. Определение термина "перевод" в лингвистике // Идеи. Поиски. Решения. – Минск: БГУ, 2021. – С. 133-138.
13. Чистова Е. В. Теоретический статус межъязыковой локализации как особого вида переводческой деятельности // Культура и текст. – 2020. – № 3 (42). – С. 161-175. DOI: 10.37386/2305-4077-2020-3-161-175 EDN: QENPOP
14. Alconost. Как локализовать игру? Пошаговое руководство [Электронный ресурс] // Habr. – URL: <https://habr.com/ru/companies/alconost/articles/527292/> (дата обращения: 15.02.2025).
15. Esselink B. A Practical Guide to Localization. – Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. – 488 p.
16. Chesterman A. Memes of Translation. The Spread of Ideas in Translation Theory. – Amsterdam – Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2016. – 225 p.
17. Sdobnikov V. V. Translation vs Localization: What's the Difference? // Journal of Siberian Federal University Humanities & Social Sciences. – 2018. – № 11 (9). – P. 1487-1498. DOI: 10.17516/1997-1370-0317 EDN: YLJQAN

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемая статья посвящена проблеме оценки качества языковой локализации компьютерной игры. Предмет исследования достаточно актуален в силу того, что «несмотря на объективную потребность уже утвердившихся разработчиков и молодых компаний в качественной языковой локализации, её уровень остаётся достаточно низким, что приводит к необходимости в выявлении, систематизации и формализации критериев анализа и контроля качества». Кроме того, «разработка вопроса оценки качества перевода и локализации видеоигр имеет многоплановое значение, затрагивая экономические, лингвистические, профессиональные и пользовательские аспекты». Материалом исследования послужили 136 оригинальных русскоязычных текстов видеоигры S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky (2008) компании GSC Game World и их англоязычные локализации, выполненные компанией-разработчиком.

Теоретической базой научной работы послужили труды таких российских и зарубежных ученых, как В. Н. Комиссаров, А. Н. Сенчук, Н. В. Барышев, В. В. Сдобников, Е. В. Чистова, А. В. Павлова, К. Ю. Каширина, И. В. Крыкова, B. Esselink, A. Chesterman и

др., посвященные изучению вопросов теории перевода, проблемам содержания переводческой деятельности и её взаимосвязи с языковой локализацией, трансформациям текста при переводе, а также проблеме оценки качества перевода и локализации. Важно, что в исследовании учтены онлайн-материалы отечественных локализационных компаний, что позволило получить актуальную практическую перспективу на процесс языковой локализации видеоигр. Библиография статьи насчитывает 17 источников, представляется достаточной для обобщения и анализа теоретического аспекта изучаемой проблематики, соответствует специфике рассматриваемого предмета, содержательным требованиям и находит отражение на страницах рукописи. Все цитаты ученых сопровождаются авторскими комментариями.

Методология проведенного исследования определена поставленной целью и носит комплексный характер: использованы анализ научно-практических источников для выявления актуальных подходов к определению основных понятий исследования (перевод, локализация), их основных характеристик, а также изучения существующих подходов к классификации переводческих ошибок и оценке качества перевода и локализации; предпереводческий анализ для определения основных стратегий перевода и направления дальнейшего качественного и количественного анализа; контекстно-семантический анализ для изучения языковых единиц в исследуемых текстах; сравнительно-сопоставительный анализ для сравнения оригинальных и локализованных текстов; элементы количественного анализа для оценки частотности ошибок, успешных / неуспешных решений и балльного соотношения текстов и др.

В ходе анализа теоретического материала и его практического обоснования решены поставленные задачи исследования; проведено сравнение между локализацией как производственным процессом, языковой локализацией и собственно переводом; выявлены ошибки языковой локализации; проанализирована официальная англоязычная локализация текстов видеоигры S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, выполненная самой студией-разработчиком GSC Game World; сделан ряд существенных выводов относительно соотношения понятий «перевод» и «языковая локализация», существующих подходов к оценке качества перевода и локализации, качественного и количественного анализа текстов игры S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky. Сформулированы рекомендации по оценке качества языковой локализации, которые определяют перспективы для дальнейшего изучения.

Теоретическая значимость работы обусловлена ее вкладом в решение современных языковедческих проблем, связанных с языковой (межъязыковой) локализацией. Практическая значимость исследования неоспорима и заключается в возможности применения предложенной системы оценки качества локализации для дальнейших научных изысканий в области перевода и адаптации видеоигр, а также в разработке методических рекомендаций для специалистов, занимающихся локализацией. Полученные результаты могут применяться в подготовке переводчиков в области языковой локализации.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую его полноценному восприятию. Стиль изложения соответствует требованиям научного описания и характеризуется оригинальностью и логичностью, доступностью и высокой культурой речи.

Статья имеет законченный вид; она вполне самостоятельна, оригинальна, будет интересна и полезна широкому кругу лиц и может быть рекомендована к публикации в научном журнале «Филология: научные исследования».