

Научная статья
УДК 347.78.034



Аллюзии и другие проявления интертекстуальности в локализации игр

М. О. Семенова

Московский государственный лингвистический университет, Москва, Россия
mariaurahara@mail.ru

Аннотация. В статье исследуется процесс локализации игр, с момента появления этого вида профессиональной деятельности в 1980-е годы до современных публикаций. Обсуждаются этапы становления локализации, подчеркивается важность перехода от частичной к полной адаптации игр к различным культурным контекстам. Отмечаются сходства и различия с локализацией ПО, а также особенности, такие как фрагментация текста и аспекты отображения субтитров. Выделяется значимость исследования локализации игр в контексте глобальной индустрии развлечений и призывает к дальнейшим исследованиям для разработки эффективных стратегий локализации.

Ключевые слова: локализация, игровая индустрия, стратегия перевода, индустрия компьютерных игр, локализованный продукт

Для цитирования: Семенова М. О. Аллюзии и другие проявления интертекстуальности в локализации игр // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2024. Вып. 11 (892). С. 90–96.

Original article

Allusions and Other Manifestations of Intertextuality in Game Localization

Maria O. Semenova

Moscow State Linguistic University, Moscow, Russia
mariaurahara@mail.ru

Abstract. This comprehensive article provides an in-depth review of game localization, tracing its origins in the 1980s to modern practices such as «deep localization». Emphasis is placed on the evolution of localization practices, driven by advancements in technology and changing user expectations, necessitating deeper adaptation of games to various cultural and linguistic contexts. The article also discusses the similarities and differences between game and software localization, noting the unique considerations of game genres and gameplay mechanics. Despite parallels with audiovisual translation, game localization presents distinctive challenges like text fragmentation and subtitle display nuances, underscoring the need for specialized approaches. Overall, the article contributes significantly to understanding game localization research, emphasizing its importance in the global entertainment industry and the need for further investigation to develop effective localization strategies.

Keywords: localization, gaming industry, translation strategy, computer gaming industry, localized product

For citation: Semenova, M. O. (2024). Allusions and other manifestations of intertextuality in the localization of games. Vestnik of the Moscow State Linguistic University. Humanities, 11(892), 90–96. (In Russ.)

ВВЕДЕНИЕ

В профессиональной сфере перевода локализация игр стоит особняком из-за своей специфики и особенностей адаптации культурных реалий. Прогнозируется, что индустрия компьютерных игр составит значительную часть мировой индустрии развлечений, а локализация играет важную роль в расширении их влияния, как культурного и развлекательного продукта. Исследование этой области может способствовать пониманию индустрии локализации с возможностью создания специализированного обучения для подготовки переводчиков.

Актуальность темы исследования обусловлена необходимостью восполнить пробелы в такой сфере перевода, как разработка игр, а также неуклонно растущей популярностью индустрии компьютерных игр.

Цель исследования – выявить особенности художественного и технического перевода при локализации компьютерных игр с английского или китайского языков.

Задачи исследования включают:

- обзор работ по локализации в компьютерной индустрии;
- составление шаблонов элементов ономастии;
- подробное описание классификаций культурно-специфических отсылок в локализации игр.

Исследование проводилось с использованием **методов** смыслового, контекстуального и лингвокультурологического анализа.

Материалом исследования послужили внутриигровые тексты таких продуктов, как «Путешествие на Запад» («Journey to the West») и «Романтика трех царств» («Romance of the Three Kingdoms»), которые в целом составили семь авторских листов.

Среди актуальных исследований на тему локализации игр значатся работы зарубежных авторов, например М. А. Берналь-Мерино (Bernal-Merino, 2006) и Х. М. Чендлер (Chandler, 2005).

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГР

Перевод компьютерных игр как отраслевое направление появился относительно недавно. Глобализация компьютерных технологий в 1980-е годы привела к возникновению индустрии локализации программного обеспечения для удовлетворения специфичных запросов при адаптации продукта для международного рынка¹.

¹Esselink B. A practical guide to localization. John Benjamins Publishing. 2000. Vol. 4.

Локализацию чаще всего понимают как адаптацию к региону, где будет использоваться конечный продукт. В рамках Ассоциации отраслевых стандартов термин «локализация» определяют как процесс создания продукта, который будет восприниматься как результат национального производства. В выпущенной ассоциацией брошюре рассуждают о том, чем отличается перевод от процесса локализации, почему их нельзя смешивать, и как важно понимать, что локализация по своей сути гораздо шире просто попытки передать основное содержание, так как в процессе локализации большую роль играют культурологические и технические аспекты.

Многие лингвисты сутью локализации считают передачу языковых средств [Chandler, 2005]. Б. Эсселинк считал, что локализацию стоит классифицировать в зависимости от вида адаптируемого контента², он описал все этапы процесса локализации одного из продуктов.

В 1980-х годах популярность видеоигр привела к появлению совершенно новой отрасли. Так, на тот момент выделяли такие этапы адаптации, как «коробка и документы», «частичная локализация», «полная локализация» и «глубокая локализация» [Bernal-Merino, 2006]. В 1990-х переводили только внутриигровой текст и элементы интерфейса. Лишь у некоторых производителей получалось локализовать сопутствующее аудио. И только в XXI веке появилась такая серьезная отрасль, как «глубокая локализация». Занятые в данной области специалисты начали уделять внимание передаче разнообразных культурных отсылок, которые способствовали погружению в игру.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ЭЛЕМЕНТОВ ЗВУКОПОДРАЖАНИЯ

Локализацию игр часто соотносят с аудиовизуальным переводом, так дубляж внутриигровых диалогов считают одним из самых сложных этапов локализации [Chandler, 2005]. Хотя сходство между аудиовизуальным переводом и локализацией игр действительно существует, техники, используемые в аудиовизуальном переводе, не всегда применимы к локализации игр. Конечно, существует кодекс субтитрирования, но он неприменим к внутриигровым диалогам [Ivarsson, Carroll, 1998]. Для субтитров в играх не существует такого понятия, как «средней скорости отображения». Программисты зачастую не прописывают количество допустимых символов на экране. Помимо субтитров, в играх на экране и другие объекты, такие как текст пользовательского

²Там же.

интерфейса, системный текст, сообщения об ошибках, могут отображаться одновременно с субтитрами.

Благодаря фрагментации текста иногда на экране может быть представлена только одна строка с текстовым сегментом, который включает лишь часть реплики, иногда целиком состоящей из звукоподражания. Звукоподражательные слова ограничены звуковым составом каждого языка, а также разным восприятием естественных звуков. Такой контент стоит локализовать, опираясь на уже имеющиеся шаблоны переводов.

Рассмотрим таблицу с подобными шаблонами, составленную на основе любительской локализации китайской игры «Романтика трех царств» («Romance of the Three Kingdoms») с английского языка на русский. В данной работе представлена сокращенная версия таблицы соответствий, но она в полной мере дает представление о том, насколько обременительной была бы работа переводчика, если бы литературный редактор не составлял заранее

стилистические справочники и гайды с соотношением имен собственных, элементов оноματοэпии и т.д.

Иногда из-за специфического перевода элементов звукоподражания приходится менять всю строку, в которой так или иначе задумано изначально определенное количество символов.

Творческая адаптация описывается как процесс, в котором переводчикам часто дают карт-бланш на изменение, адаптацию и удаление любых культурных отсылок, каламбуров и шуток, которые не будут работать на языке перевода. Перевод игр часто включает в себя добавление новых культурных отсылок, шуток или любых других элементов для создания нового перевода, который считается крайне важным для сохранения игрового опыта. Таким образом, переводчикам игр часто предоставляется большая свобода, поскольку они должны выбирать лингвистический аспект игры с учетом исходного текста, культуры перевода и игрового процесса [Mangiron, 2007].

Таблица

СООТНЕСЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ОНОМАТОЭПИИ В ЯЗЫКОВОЙ ПАРЕ «АНГЛИЙСКИЙ – РУССКИЙ»

Звук	Перевод	Значение
(W)Ahaha, ehehe, hoho, keke	Ха-ха, пхах, вхах, хо-хо, хе-хе	Смех
Ah, uh, oh, of, ack, agk, augh, cack, eugh, agh, argh	А/ах, эм/ух/ох, ай/ауч, уф, агх, аргх	Радость, удивление, страсть, боль, страх, гнев
Aahhhh	Ааааа	Крик
Achoo, ah-cho	Апчи, ап-чхи, чих	Чихание
Ahem, eghem	Кхем, кхе	Прокашляться
Ba-bump, ba-dum, ba-thump, thump, throb	Ту-дум	Биение сердца
Bam, bow, boot, bash, blam, bwam, bkang, crash, cling, clong, clang, donn, kaclang, klong, klonk, krang, kakroom, krak, krsh, krack, pow, poc, pang, swich, skrunch, screech, smack, smak, smash, swash, stab, thump, thunk, thud, toom, thwack, thwock, whack, wham, whap, whomp, whompf, wap, whang, whud	Бам(с), бац, бах, бом, блысь, бздык, бдым, бдыщ, бздыщ, кабздыщ, вонзь, дыщ, дын, дудух, дубась, жах, стук, тюх, тудх, тыщ, тыдыщ, [удар], резь, рубь, коц, лупь, пырь, цап, хлесь, хрясь, хренак, хуяк, хлобысь, хряк, швах/шпах, шандарах, [огрел, оглушил, врезал, подсек, шибанул, полоснул, вмазал, цапнул, царапнул]	Удар, быстрый удар, тяжелый удар
Bang, blam, bam, bv, bvf, bfv, ka-blam, pow, pew, poc, shpow, skpow, zap	Бам, стрель, пиу, пау, пиф, тыц, тыщ, пыщ	Выстрел
Arf, ar-roof, bark, bork, woof	Гав, тьяв/тявк/тяф, ваф/вуф, аф, [лай]	Гавканье собак
Beep, bip, breep, beeb	Пи/би, пип/бип, биип	Пицать, сигналить
Bing	Бим	Острый резкий звук
Bite, chew, ghaw, gobble, chomp, crunch, slurp, slrp	Хрум, кусь, хряп, ам, чавк, жув	Кусать, чавкать, грызть, есть, жевать
Bohoo, bwa, bwagh, wah, wuh	Уааа	Плач
Boing, bounce, leap, lean, fwum, jump, mwip, pang	Прыг, вскок, скок, туда-сюда, [отскочил]	Прыгнуть, вскочить, скакать

Звук	Перевод	Значение
Bonk, bump, bwoof, doink, frsh, pick	Пум, дунк, дынь, дыньк, дуньк, дуц	Слабый мягкий удар, звук отскока
Boof, dump	Спотык, буф	Споткнуться, упасть
Boom, blast, ba-boom, bwoom, brbraoom, burst, ch-doom, crash, shprow, ka-boom, wham	Бум, бах, быщ, ка-бум, бу-бум, бы-дых/бдых, бдыщ, бабах, тыдых, тада-дах, [взрыв]	Взрыв, разрывы от выстрелов
Boop	Буп, бип, хлоп, пум	Шлепать, нажимать
Boot, pom	Пум, [пинок]	Потрясение, шок, пинок, удар
B-krak, crack, crick, crackle, crunch, crnch, crck, crk, krunch, krnch, krak, krack, krikl, krik, krick, skrak, skrch, rattle	Хрусь/хрусть, хрясь/хресь, треск, тресь, хруп, шерк, скреж, комк	Тресканье, хруст, скрежет, дребезжание, комкать
Bla	Бла	Чепуха, пустые разговоры
Bleeh, blugh, puke	Блев, блюв, буээ, тошнь	Блевать
Blink, squint	Щурь, жмурь, [моргнул]	Щуриться, жмуриться, моргать, мигать, коситься
Blip, burst, chrk, glow, shine, shing, shng, sparkle, spark	Сверк, блеск, блик, вспых, пых, мерц, пик, [сияние]	Яркая короткая вспышка
Blush	Краснь, вспых, ой, ох	Краснеть, смущаться
Bratata, gakangakan	Тра-та-та	Серия выстрелов, очередь из автоматического оружия
Break	Хрясь, треск, тресь, [сломал]	Сломать, разорвать, порвать, разбить
Brr	Брр	Замерзать
Brr, brmm, wrrr, vrr, rrr, vree, scree, skree, wwoom, wroom	Вррр, бррр, вжж, вжиу, врум, шерк	Звуки едущей машины, механизма, звук торможения, ревущий звук
Dam	Дун, пам	Звук резкого действия, движения, реакции
Dash, vssh	Фух, фш, вжух, рывк, прыг	Быстрое движение, бег, порыв
Din-don, ding-dong	Динь-дон, дин-дон	Звонок в дверь
Dip	[Макнул, окунул]	Погрузиться, падать, купаться
Dive	Нырь	Нырять
Dodge	Шарах, [уворот]	Увернуться, уклониться, избежать
Doom	Дум, дун, бум	Страшный суд, гибель
Drip, drop, plip/plop	Кап	Звук упавшей капли
Droop, drop, slump, swoop	Клонь, падь, юрк, бух, [поник]	Поникнуть, приуныть, наклониться

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ОТСЫЛОК К КУЛЬТУРЕ

Культурно-специфические отсылки – один из основных моментов при локализации игры. Сложность в определении того, какие элементы текста можно отнести к культурно-специфическим, возникает из-за того, что почти всё в тексте, включая язык и его использование, передает культурно-специфические черты.

Еще одной проблемой при локализации культурно-специфических ссылок является то, что отношения между двумя культурами меняются с течением времени, поэтому культурная дистанция может увеличиваться с течением времени в мире, который становится всё более взаимосвязанным. Подход к локализации, принятый несколько лет назад, может оказаться непригодным сегодня, как это следует из динамичного характера отношений между

двумя культурами. Культурно-специфические ссылки в исходной культуре также могут стать причиной небольших культурных потрясений для переводчиков, которым трудно найти эквивалент в культуре перевода, что называется «культурными кочками» [Leppihalme, 1997], и это потребует использования ряда переводческих стратегий. В категорию «культурные кочки» входят шутки, каламбуры, поэзия, аллюзии и т. д., встречающиеся в исходной культуре, но зачастую не имеющие официального эквивалента в культуре перевода. При работе с «культурными кочками» переводчикам часто приходится выбирать наиболее подходящую стратегию перевода, чтобы передать культурную отсылку в принимающую культуру. Когда «культурная кочка» не передается в целевую культуру, у игроков локализованной версии возникает чувство разобщенности и они не могут ассоциировать данный культурный элемент со своим собственным.

И. Ранзато предложил свою версию классификации культурно-специфических отсылок [Ranzato, 2018] (см. рис. 1).

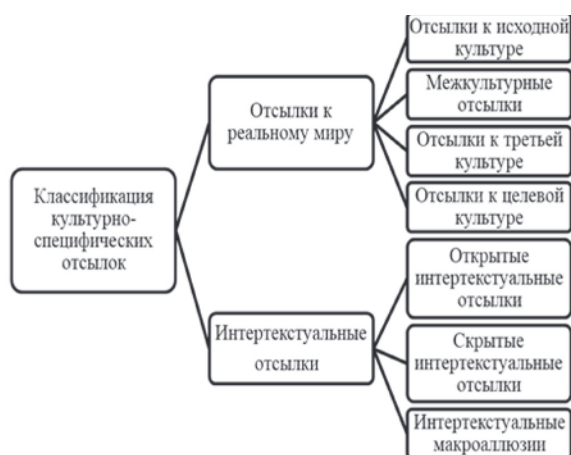


Рис. 1. Классификация культурно-специфических отсылок

Большинство отсылок к исходному культурному наследию находят в вещах, местах и продуктах питания, о которых не знают местные жители. Они также могут содержать исторические, политические или социальные отсылы. Некоторые элементы исходной культуры имеют монокультурную природу, однако некоторые из них могут выходить за культурные границы и становиться популярными среди целевой аудитории. Эти отсылки происходят из целевых культур и иногда используются в исходных культурах, чтобы обозначить что-то неизведанное или неизвестное для целевой культуры. Если исходная культура использует отсылку к целевому сообществу для представления чего-то неизведанного, то переводческий

метод может включать в себя замену целевой культуры на что-то неизвестное исходным культурам, или использование отсылок к другой культуре, которая не получила широкого признания у исходной.

К категории межкультурных отсылок относятся те, в которых исходные отсылки исходной культуры были поглощены целевой культурой и обрели собственные ассоциации. Часто это монокультурные референты, которые изначально были перенесены в целевую культуру. Со временем они в разной степени усваиваются целевой культурой, а некоторые отсылки к исходной культуре полностью переходят в целевую культуру, становясь привычными культурными отсылками как в исходной, так и в целевой культуре, что делает их межкультурными отсылками.

К третьей культуре относятся культурные элементы, не имеющие никакого отношения к исходному или целевому обществу. Из-за различных подходов к интерпретации отсылок в исходных культурах интерпретация может отличаться, так как разные уровни знаний о третьей культуре имеют место и в исходном, и в целевом мышлении. В связи с широким распространением Интернета, появилась другая форма культурных отсылок, известная как «неологизм». В данную категорию включаются не только новые слова и словосочетания, но также и их значения, уже существующие в языке. Часто эти термины используются в различных областях, включая технологический прогресс, социальные и политические события, которые происходят в настоящее время, или термины из других культурных или политических культур. Открытые аллюзии или культурные сходства – это те элементы, которые связывают вымышленные тексты и произведения друг с другом. В этом случае мы имеем дело с явными отсылками к китайской классической литературе – «Путешествие на Запад», – а также к классическим китайским произведениям такого типа. Это отсылка к особым навыкам и артефактам из классической литературы. Скрытая аллюзия – это не явная аллюзия, а косвенные отсылки. Часто косвенные или подразумеваемые аллюзии могут оставаться незамеченными переводчиком, поскольку они слишком неясны для него.

Согласно определению Ж. Хроуста, существуют различные слои локализации, причем более высокие слои обычно строятся на более низких слоях локализации, как показано на рисунке 2 [Chroust, 2008].

В передаче особенностей культуры есть свои особые трудные по разрешению проблемы, такие как метафоры, жаргон и юмор. Согласно Ж. Хроусту, будущее локализации – это субкультура региона, религиозная и социологическая составляющие,



Рис 2. Слои локализации [Chroust, 2008]

которые станут все более важными в условиях глобальной трансформации. Культура является важным фактором локализации, так как конфликты между культурами могут оказать влияние на восприятие игры игроками или даже привести к цензуре в регионе. Контент – это культура. В игре будет представлена культура, которая была создана изначально, и эта реакция вызовет ответную реакцию у тех культур, которые будут представлены в этой игре. Чаще всего одну игру составляет множество авторов [Bernal-Merino, 2006]. Тексты можно назвать неотъемлемой частью культуры. Если каждый автор вносит элементы своей культуры в игру, то она может иметь более одной исходной культуры. В разговорной речи оттенки и нюансы значений будут представлять большую трудность для переводчиков. Кроме того, переводчикам игр часто приходится сталкиваться с межкультурными проблемами в процессе локализации.

Локализация является одним из трех этапов эволюции игры. Культуризация – это шаг за пределы локализации, когда предположения и творческий выбор в игре рассматриваются и оцениваются с учетом международных рынков и конкретных культур. Культуризация представляет собой шаг за рамки локализации игры, когда гипотезы и творческие решения в игре анализируются с учетом мировых рынков и определенных культурных традиций. Консольные игры, особенно со сложным сюжетом, ориентированы на большее вовлечение пользователей и включают в себя больше культурной составляющей. В отличие от локализации, культурализация позволяет игрокам глубоко погрузиться в культуру и надолго сохранит интерес к игре.

Межкультурные проблемы не обязательно будут статичными для разных языковых пар.

В отрасли бытует мнение, что, когда в процесс локализации вовлекается «недружественный язык локализации», «культурная дистанция» увеличивается. Большая «культурная дистанция» требует больших усилий по адаптации игры из исходной культуры в приемлемый и подходящий продукт в принимающей культуре. Примером языковой пары с большей «культурной дистанцией» является японский и английский языки [Di Marco, 2007].

Пытаясь адаптировать китайские игры, любой специалист понимает, что он должен обладать глубоким пониманием китайской культуры. Из-за разных типов построения языка считается, что труднее всего локализовать китайские игры в англоговорящих странах.

Коммуникация между культурами подразумевает множество составляющих, поэтому в процессе требуется гораздо больше усилий. В своей статье М. Б. Раренко отмечает, что «только благодаря переводу можно добиться снижения сложности коммуникативного барьера» [Раренко, 2018].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Статья представляет всесторонний обзор локализации игр, начиная с ее зарождения в 1980-х годах и до современной практики. Осуществлен анализ этапов развития локализации игр, начиная от простой «коробки и документов» до более комплексных подходов, ориентированных на создание полноценного пользовательского опыта на целевом рынке. Особое внимание уделено эволюции практики локализации, подчеркивая переход от частичной локализации к полной и глубокой. Развитие технологий и изменения в ожиданиях пользователей требуют более глубокой адаптации игр к различным культурным и лингвистическим контекстам.

В статье также обращается внимание на сходство и различие между локализацией игр и программным обеспечением. В то время как оба процесса включают перевод и адаптацию интерфейса, локализация игр также требует учета различных игровых жанров и особенностей геймплея. Несмотря на сходство с аудиовизуальным переводом, локализация игр имеет свои уникальные особенности, в особенности – фрагментация текста и особенности отображения субтитров, что обуславливает необходимость разработки специализированных подходов к локализации игрового контента.

Практическая значимость заключается во вкладе в понимание исследования локализации игр, подчеркивая ее важность в контексте глобальной индустрии развлечений и необходимость дальнейших исследований в этой области для разработки эффективных стратегий локализации.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Chandler, H. M. The game localization handbook. Massachusetts: Charles River Media, 2005. Vol. 1.
2. Bernal-Merino M. Á. On the translation of video games // The Journal of Specialised Translation. 2006. Vol. 6. P. 22–36.
3. Ivarsson J., Carroll M. Code of Good Subtitling Practice. Subtitling. TransEdit. 1998. P. 157–159.
4. Mangiron C. Video games localisation: Posing new challenges to the translator. Perspectives. 2007. Vol. 14. № 4. P. 306–323.
5. Leppihalme R. Culture bumps: an empirical approach to the translation of allusions. Multilingual Matters. 1997. Vol. 10.
6. Ranzato I. Culture Specific References. Translating Culture Specific References on Television: The Case of Dubbing. Routledge, 2018. P. 53–103.
7. Chroust G. Localization, culture, and global communication. Encyclopedia of networked and virtual organizations. IGI Global. 2008. P. 829–837.
8. Di Marco F. Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació. 2007. № 5. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06central.htm>.
9. Раренко М. Б. «Community interpreting» vs «Социальный перевод» // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2018. Вып. 2 (791). С. 160–168. EDN XRLYTR.

REFERENCES

1. Chandler, H. M. (2005). The game localization handbook (vol. 1). Massachusetts: Charles River Media.
2. Bernal-Merino, M. Á. (2006). On the translation of video games. The Journal of Specialised Translation, 6, 22–36.
3. Ivarsson, J., Carroll, M. (1998). Code of Good Subtitling Practice. Subtitling (pp. 157–159). TransEdit.
4. Mangiron, C. (2007). Video games localisation: Posing new challenges to the translator. Perspectives, 14(4), 306–323.
5. Leppihalme, R. (1997). Culture bumps: an empirical approach to the translation of allusions. Multilingual Matters, 10.
6. Ranzato, I. (2018). Culture Specific References. Translating Culture Specific References on Television: The Case of Dubbing (pp. 53–103). Routledge.
7. Chroust, G. (2008). Localization, culture, and global communication. Encyclopedia of networked and virtual organizations (pp. 829–837). IGI Global.
8. Di Marco, F. (2007). Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació, 5. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06central.htm>
9. Rarenko, M. B. (2018). “Community interpreting” vs “Social’ny’j perevod”. Vestnik of Moscow State Linguistic University. Humanities, 2(791), 160–168. EDN XRLYTR.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Семенова Мария Олеговна

преподаватель кафедры переводоведения и практики перевода английского языка
переводческого факультета
Московского государственного лингвистического университета

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Semenova Mariia Olegovna

Lecturer at the Department of Translation Studies and Translation and Interpreting (the English Language)
the Faculty of Translation and Interpreting
Moscow State Linguistic University

Статья поступила в редакцию
одобрена после рецензирования
принята к публикации

08.07.2024
04.08.2024
06.08.2024

The article was submitted
approved after reviewing
accepted for publication