

## ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОРЕЙСКОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «WHITEDAY: A LABYRINTHNAMEDSCHOOL» В РОССИИ

**Ли Екатерина Вадимовна**

кандидат филологических наук,

доцент кафедры востоковедения и регионоведения АГР,

**Бекмухамбетова Анастасия Сергеевна**

студент направления подготовки «Лингвистика»,

факультет перевода и переводоведения,

Институт иностранных языков, филологии и медиакоммуникации,

ФГБОУ ВО «Иркутский государственный университет», г. Иркутск

***Аннотация.*** В статье рассматривается локализация компьютерных игр с корейского языка на русский. Производится анализ внутриигровых текстов для выявления особенностей локализации.

***Ключевые слова:*** перевод, виды перевода, локализация, особенности локализации, внутриигровой текст, имена персонажей, название предметов.

В настоящее время индустрия компьютерных видеоигр приобретает большую популярность не только на рынке страны производителя, но и на международном рынке. Существует ряд проблем распространения товара в другой стране: адаптация для локальных рынков, отсутствие комплексного подхода к локализации продукта, адаптация для потребителей.

**Цель работы** – выявить приемы локализации, которые используются при переводе компьютерных игр в России, а также рассмотреть особенности локализации.

Актуальность данной работы заключается в необходимости изучить перевод внутриигрового текста, особенно в языковой паре «корейский-русский», который имеет специфические особенности, требующие от переводчика не только знание языков, но и творческий подход к работе и знание особенностей локализации.

**Материалом исследования** послужили оригинальный текст корейской компьютерной игры «WhiteDay: A LabyrinthNamedSchool», включающий системные сообщения, внутриигровые диалоги, имена персонажей и имена призраков.

Предметом исследования работы являются средства локализации компьютерных игр.

Следует отметить, что понятие «локализация» относительно новое в переводоведении. В работе У. Эко «Сказать почти то же самое. Опыты о переводе» локализация рассматривается в ряду таких понятий, как *foreigning* («остранение») и *domesticating* («одомашнивание») [6]. Однако в настоящее время вопрос о терминологическом статусе и категориальной принадлежности локализации остается открытым [1 с. 8-13].

Для уточнения природы и сущности локализации, мы обратимся к работе А. В. Соловьёвой «Профессиональный перевод с помощью компьютера», где было представлено следующее определение: «Локализация – это адаптация программного обеспечения для использования группами населения, разговаривающими на других языках и в соответствии с теми особенностями, которые устоялись в их государствах» [5, с. 54].

Цель локализации – более эффективно представить информацию о продукте на языке целевой аудитории, что будет способствовать успешной продаже этого продукта на местном рынке [2, с. 42-45]. По словам Е. В. Медведевой, «эквивалентный перевод без учета национально-культурных особенностей целевой аудитории (несоответствие между предварительными знаниями отправителя и получателя), в свою очередь, вызывает недопонимание среди потребителей и, как следствие, отказ от рекламируемого продукта» [3, с. 24].

Перевод компьютерных игр относится к сфере развлечений, однако, в процессе локализации переводчики сталкиваются с различными языковыми трудностями и сложными задачами, для которых необходимо найти сбалансированное решение, поскольку коммерческий успех игры зависит от качества его работы. Поэтому разберем факторы, влияющие на локализацию игр.

1 При локализации встречается одна из таких трудностей, как перевод названий игры. Крупные игровые проекты, популярные во всем мире, не нуждаются в локализации своих названий. В большинстве случаев это относится к многопользовательским онлайн-играм, в которые играют по всему

миру. Например, такие проекты, как «PerfectWorld», «Blade&Soul», «TERA», «BlackDesert», «LostArk» уже локализованы, и сохранили свои оригинальные названия. Многие игры, в том числе онлайн-проекты, не переводятся из-за их международного характера. Перед выпуском игр рекламные кампании проходят по всему миру, таким образом, интересующую информацию можно получить не только на русскоязычных сайтах, но и в зарубежных СМИ. Поэтому большинство фанатов помнят оригинальное название, а не локализованную версию. К примеру, название известной корейской игры «Белый день: лабиринт, именуемый школой» менее распространено, чем оригинальное название «WhiteDay: ALabyrinthNamedSchool».

2 Особенности локализации также встречаются при переводе имен или локальной местности. Корейские разработчики часто прибегают к использованию не только корейских, но и иностранных имен. В игре «WhiteDay: A LabyrinthNamedSchool» помимо школьников с типичными корейскими именами, которые можно перевести при помощи транскрипции, так же есть призраки, с именами которых возникают трудности при локализации (табл. 1).

**Таблица 1 – Имена призраков**

	<b>Имя на корейском языке</b>	<b>Буквальный перевод</b>	<b>Локализация</b>
1	출석부귀신	Призрак посещаемости	Услужливый призрак
2	거미가된여학생	Школьница, ставшая пауком	Паучий призрак
3	피를원하는나무	Дерево, которое жаждет крови	Кровожадное дерево

В представленных примерах нет ни одного имени, которые было бы «говорящим», однако были такие имена, которые затруднительно перевести на русский и не потерять смысл имени. В некоторых случаях имена призраков были связаны с заданием по смыслу, а потому переводчик должен был локализовать имя, сохранив то, что хотел донести разработчик игры, и не превысить заданные нормы строки. В этом и заключается особенность локализации – в необходимости не просто дословно перевести имя персонажа

или название предмета, а локализовать и модифицировать его так, чтобы подходило к предъявленным требованиям и при этом не потеряло смысловую нагрузку.

3 Экстралингвистические особенности также влияют на перевод имен и фамилий персонажей игры, имена обязательно должны быть транскрибированы либо «с учетом сложившихся традиций в языке и литературе», либо приближенно к иностранному звучанию.

**Таблица 2 – Имена персонажей**

	<b>Имя на корейском языке</b>	<b>Транскрипция</b>	<b>Локализация</b>
1	김성아	<i>Ким Сон-а</i>	Ким Сон-а
2	설지현	<i>Соль Джи-хён</i>	Соль Джихён
3	김지원	<i>Ким Джи-вон</i>	Ким Дживон

Все вышеперечисленные имена не вызвали трудностей при локализации, поскольку использовался только один метод – транскрипция. Этот способ перевода выбирался как в первоначальной версии игры, так и в ее ремейке.

4 Передача интертекстуальности является еще одной особенностью локализации компьютерных игр. Интертекстуальность обозначает общее свойство текстов, выражающееся в наличии между ними связей, благодаря которым тексты (или их части) могут многими разнообразными способами явно или неявно ссылаться друг на друга [4]. В индустрии компьютерных игр элементы данного явления называются отсылками или пасхальными яйцами («Easter eggs») или же «пасхалками». При наличии таких элементов в компьютерной игре задача переводчика – правильно их распознать и адаптировать. Возьмем для примера корейскую игру LostArk: при прохождении за Воина на стартовой локации героя называют «Хранитель Севера». Это отсылка к игре «Игра престолов» и книге «Песнь Льда и Пламени», сам квест называется «Лёд и Пламя». Везде ходят бродячие мертвецы и их называют ходоками, сходство с белыми ходоками в сериале.

**Выводы.** В работе были использованы такие приемы локализации, как

транскрипция имен персонажей, буквальный перевод, модификация имен призраков и названий предметов. Также было определено, что особенности локализации компьютерных игр заключаются в том, что переводчик должен не только обладать знаниями в области компьютерных технологий и различных технических информационных средств, но и быть осведомленным во всех мелких деталях игры, которую необходимо локализовать.

Знание актуальных тенденций и экстралингвистические знания переводчика – главные факторы качественной локализации.

#### **Список использованной литературы**

1. Аносова Н. Э. Перевод в свете межкультурной коммуникации // Индустрия перевода. 2014. Т. 1. С. 8-133
2. Батюкова Н. А. Многоязычная локализация в современном виртуальном пространстве // Образовательные технологии в виртуальном лингвокоммуникативном пространстве: IV Международная Виртуальная научно-практическая конференция по русистике, литературе и культуре: Сборник научных докладов. США, Вермонт, Мидлбери колледж и др. Ер.: Лимуш, 2011. С. 42-45.
3. Медведева Е. В. Рекламный текст как переводческая проблема // Вестник МГУ. Сер.19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2003. № 4. С. 23-42.
4. Родионова Е. В. Культурология XX век. Энциклопедия. М. 1996. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.dic.academic.ru>
5. Соловьева А. В. Профессиональный перевод с помощью компьютера. СПб. 2008. 158 с.
6. Эко У. Сказать почти то же самое. Опыты о переводе. М. 2015. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://e-libra.ru/read/367142-skazat-pochti-to-zhe-samoe-opyty-o-perevode.html>