

УДК 81`255.4

DOI: 10.18384/2949-5075-2024-1-93-105

ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВНУТРИИГРОВЫХ ДИАЛОГОВ, СОДЕРЖАЩИХ ИДИОМЫ, УСТОЙЧИВЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ И ИХ ВАРИАЦИИ

Трушина М. К.

Национальный исследовательский университет «МЭИ»

111250, г. Москва, ул. Красноказарменная, д. 14, стр. 1, Российская Федерация

Аннотация

Цель. Уточнить различия между собственно переводом и локализацией, а также проследить, как выявленные различия влияют на процесс лингвокультурной адаптации фрагментов, содержащих фразеологические единицы, устойчивые выражения и их вариации, для русскоязычного рынка.

Процедура и методы. В ходе написания работы была проанализирована актуальная научная литература, посвящённая локализации как особому виду лингвокультурной адаптации текстов. Также был проведён сопоставительный анализ подборки цитат из диалогов игры “Divinity: Original Sin”, имеющих в составе фразеологические единицы в традиционном или творчески преобразованном авторами игры виде. Отобранные фрагменты рассматривались с точки зрения структуры, происхождения и наличия эквивалентов в русском языке.

Результаты. На основании рассмотренного теоретического и практического материала установлено, что в ходе локализации компьютерных игр адекватная передача ключевого для прохождения игры содержания и соответствие техническим требованиям к тексту перевода являются более приоритетными, чем сохранение художественного своеобразия исходного текста. Особенно это заметно при переводе таких сложных для лингвокультурной адаптации единиц, как фразеологизмы и их вариации, так как при локализации внутриигровых диалогов возможности использования описательного перевода или пояснений крайне ограничены.

Теоретическая и/или практическая значимость. Теоретическая значимость исследования заключается в том, что в работе была предпринята попытка дальнейшего разграничения художественного перевода и локализации внутриигровых художественно-повествовательных текстов и диалогов. Практическая значимость обусловлена тем, что уделяется внимание такому объекту перевода, как фразеологические единицы, и тому, как перевод таких единиц осложняется особенностями локализации в качестве специфического вида переводческой деятельности.

Ключевые слова: зоонимы, локализация, перевод видеоигр, перевод метафор, перевод устойчивых выражений, сопоставительный анализ, стилистика перевода

PECULIARITIES OF LOCALIZATION OF IN-GAME DIALOGUES CONTAINING IDIOMS, SET EXPRESSIONS AND THEIR VARIATIONS

M. Trushina

*National Research University "Moscow Power Engineering Institute"
ulitsa Krasnokazarmennaya 14, build. 1, Moscow 111250, Russian Federation*

Abstract

Aim. To clarify the differences between the actual translation and localization, as well as to trace how the identified differences affect the process of linguocultural adaptation of fragments containing phraseological units, set expressions and their variations for the Russian-speaking market.

Methodology. In the course of writing the work, the current scientific literature devoted to localization as a special type of linguocultural adaptation of texts was analyzed. A comparative analysis of a selection of quotes from the dialogues from the game "Divinity: Original Sin" was also carried out. The selection included phraseological units in a traditional form or creatively transformed by the authors of the game. The selected fragments were considered from the viewpoint of structure, origin and the presence of equivalents in Russian.

Results. On the basis of the considered theoretical and practical material, it has been established that in the course of the localization of computer games, the priority is given to the adequate transfer of the key content for going through the game and compliance with the technical requirements for the translation text, rather than to the artistic originality of the source text. This is especially noticeable when translating such difficult for linguistic and cultural adaptation units as phraseological units and their variations, since when localizing in-game dialogues, the possibility of using descriptive translation or explanations is extremely limited.

Research implications. The theoretical significance of the study lies in the fact that the work gives an attempt of further distinguishing between literary translation and localization of in-game artistic and narrative texts and dialogues. The practical significance is due to the fact that attention is paid to such an object of translation as phraseological units and how the translation of such units is complicated by the peculiarities of localization as a specific type of translation activity.

Keywords: zoonyms, localization, translation of video games, translation of metaphors, translation of set expressions, comparative analysis, stylistics of translation.

Введение

Несмотря на растущий интерес к проблемам локализации среди учёных-лингвистов, связь между собственно переводческими трудностями и особенностями процесса локализации мало изучена. К данной теме обращались такие учёные, как С. Н. Бредихин и А. А. Леонов [3], А. Э. Левицкий и А. И. Кондаков [7], А. О. Знамеровская и А. В. Агеева. [5], М. М. Бричева, С. А. Сасина и М. С. Мугу [8], С. А. Коптелова, Е. А. Руцкая [6] и др. Однако, за редким исключением, такие работы посвящены либо языковым сложностям процесса локализации, либо техническим, поэтому их взаимовлия-

ние по-прежнему исследовано лишь частично. Таким образом, актуальность исследования обусловлена тем, что локализация, будучи сравнительно молодой отраслью перевода, только формируется как самостоятельное направление, в связи с чем наблюдается недостаточная проработанность как теоретических оснований данной разновидности переводческой деятельности, так и обоснованных практических рекомендаций для переводчиков-локализаторов.

В данной работе мы рассмотрели подборку диалогов из игры "Divinity: Original Sin" и проследили, при помощи каких средств передаются особенности

речи персонажей-котов. Кроме того, была предпринята попытка проанализировать, что могло послужить причиной выбора итогового варианта перевода, действовавшего в русскоязычной версии игры, чтобы лучше понять связь между техническими и переводческими аспектами локализации.

Таким образом, в исследовании ставятся следующие цели:

1) уточнить различия между собственно переводом и локализацией;

2) проследить, как выявленные различия влияют на процесс лингвокультурной адаптации фрагментов, содержащих фразеологические единицы, устойчивые выражения и их вариации, для русскоязычного рынка.

Для достижения поставленных целей исследования были решены следующие задачи:

1) изучена и проанализирована научная литература, посвящённая проблемам локализации видеоигр, а также переводу фразеологических единиц и устойчивых выражений (в частности, с компонентом зоонимом);

2) рассмотрены различные определения понятия «локализация», сходства и различия между собственно переводом и локализацией при адаптации видеоигр для конкретного национального рынка;

3) отобраны и проанализированы 20 фрагментов оригинальных диалогов и их локализованные для русскоязычного рынка версии, содержащие фразеологизмы, устойчивые выражения и их вариации.

Как уже упоминалось выше, материалом исследования послужила подборка диалогов из первого акта игры “Divinity: Original Sin”, содержащих устойчивые выражения и их вариации, а также локализованные варианты этих фрагментов. Так как обозначенный объект изучения слишком обширен для достаточно тщательного рассмотрения в рамках статьи, предметом исследования были выбраны только реплики персонажей-котов, так как диалоги с ними несут в себе ряд инте-

ресных для лингвокультурной адаптации элементов. В качестве основного метода исследования был выбран сопоставительный анализ отобранных фрагментов на языке оригинала и в русской локализации, при этом во внимание принимались такие параметры, как происхождение фразеологической единицы, её строение, а также отсутствие или наличие эквивалента в русском языке и, при наличии, уместность его использования с учётом внутриигрового контекста.

Также был проведён сопоставительный анализ подборки цитат из диалогов игры “Divinity: Original Sin”, имеющих в составе фразеологические единицы в традиционном или творчески преобразованном авторами игры виде. Отобранные фрагменты рассматривались с точки зрения структуры, происхождения и наличия эквивалентов в русском языке.

Одна из наиболее известных среди любителей жанра RPG частей серии ролевых видео игр “Divinity” – “Divinity: Original Sin” – вышла в 2014 г. и несколько раз переиздавалась с различными улучшениями, в том числе с исправлениями в русской локализации. Помимо интересного сюжета и увлекательного игрового процесса, данная серия известна обилием иронии, шуток и различных отсылок (иногда максимально «анахроничных» для стилизованного под Средневековые миры), вплетённых в игровые диалоги. В силу особенностей жанра, верная передача содержания и стилистики внутриигровых текстов особенно важна, так они создают атмосферу игры, являются частью игрового опыта, а также непосредственно влияют на сюжет. Локализация – это комплексный, многоуровневый процесс [3, с. 72–73], поэтому, как и при адаптации любой видеоигры для нового рынка, перед переводчиками-локализаторами “Divinity: Original Sin” стояло несколько непростых задач. Во-первых, крайне важно вписаться во временные рамки оригинальной озвучки, так как текст перевода должен восприниматься как субтитры,

а, следовательно, не может значительно превышать по объёму или быть короче исходного текста, при том что средняя длина фразы отличается от языка к языку [11, с. 398]. Например, средняя длина фразы при переводе на русский язык обычно на 20–30% превышает длину английского оригинала [7, с. 60]. Во-вторых, передать стилистические особенности речи отдельных персонажей. И, наконец, в-третьих, сохранить иронию и юмор, которыми, несмотря на весь драматизм основной сюжетной линии, пронизана рассказываемая игрой история.

Видеоигры являются сравнительно новым типом развлекательного продукта, и долгое время они не получали должного внимания со стороны исследователей. Началом исследований в области видеоигр принято считать 2001 г. – тогда в свет вышел международный онлайн-журнал *Game Studies*, а сами игры были признаны культурным феноменом, достойным внимания. С тех пор игр рассматриваются с точки зрения информатики, психологии, нарратологии и, конечно же, лингвистики [12, с. 92–93]. Начиная с 2010-х такой вид переводческой деятельности, как локализация компьютерных игр, стал чаще освещаться в научной литературе [16, р. 6]. Научная новизна данного исследования обусловлена тем, что впервые уделяется внимание особенностям локализации реплик персонажей-животных, использующих в своей речи фразеологические единицы и их вариации, адаптированные под персонажа специфическим образом для создания комического эффекта.

На основе изученной в ходе подготовки статьи литературы, а также анализа конкретных примеров из игры “*Divinity: Original Sin*” можно сформулировать теоретическую и практическую значимость работы. С точки зрения теории материал исследования может быть полезен в силу того, что в нём акцентируется внимание на сходствах, различиях и взаимовлиянии собственно перевода и локализации. Практическая ценность заключается в

том, что в качестве объекта исследования выбраны фразеологические единицы, устойчивые выражения и их вариации – категория языковых единиц, признанная одной из самых сложных как для классического художественного перевода, так и для локализации.

Об особенностях локализации как специфического вида переводческой деятельности

Локализация – это не только собственно перевод текстовой составляющей продукта, но и процесс его лингвокультурной и технической адаптации [10, с. 70]. Может показаться, что перевод видеоигр не должен кардинально отличаться от иных видов аудио-визуального перевода (например, перевода фильмов). Тем более, перевод субтитров, дублированный перевод и локализация программного обеспечения достаточно широко изучены сами по себе, и все эти элементы встречаются в играх. Однако, как показывает практика, перевод видеоигр является самостоятельной производной упомянутых выше видов переводческой деятельности и несёт в себе ряд особенностей, не свойственных ни одному другому жанру [15, р. 5]. И если, например, учёт картины мира переводящего языка широко используется в любом виде перевода, то техническая сторона вопроса заметно отличает процесс локализации. Для качественной локализации видеоигр необходимо как грамотно перевести текстовую составляющую, так и интегрировать её в программное обеспечение, которым, по сути, является сама игра [6, с. 19]. С точки зрения непосредственно переводческой деятельности отдельно стоит отметить важность адаптации юмора и различных отсылок в играх: они вносят разнообразие в игровой процесс, задают стиль повествования, дают подсказки игроку [8, с. 41]. Естественно, если данные элементы теряются или искажаются при переводе, это влияет на игровой опыт, так как появляются фраг-

менты, сбивающие игрока с толку. Например, если речь идёт о переводе фразеологизмов, реплика, понятная носителю языка оригинала, может превратиться в головоломку для того, кто играет в переводе. Однако на конечный результат перевода текстовой составляющей видеоигры могут влиять не только собственно языковые факторы или компетентность переводчика и редактора, но и специфика процесса локализации с её техническими особенностями и ограничениями. С одной стороны, переводчикам внутриигровых художественных текстов даётся большая свобода относительно оригинала, так как основная цель их работы – сделать игровой продукт максимально понятным и привлекательным для пользователей целевой локали, а не передать литературное своеобразие исходного текста [7, с. 32]. Другими словами, качественная локализация принимает во внимание как языковые особенности локали, так и её культурные и технические особенности. С другой стороны, при текстовом переводе внутриигровых диалогов и других текстов художественно-повествовательного характера действуют ограничения по количеству символов. Это связано с тем, что переведённый текст интегрируется в код игры и получает своё отражение в её интерфейсе, а несоответствие заданному объёму может привести к некорректному отображению текста на экране. Таким образом, переводчику-локализатору необходимо и передать заложенные в исходный текст интенции, и уложиться в заданный объём текста, не имея возможности дать, например, подстрочную или подтекстовую сноску с пояснениями.

Кроме того, велика вероятность, что команда переводчиков, работающая над текстовой составляющей видеоигры, не видит продукт целиком, а реплики даже одного персонажа переводят несколько человек, что также осложняет процесс создания стилистически целостной, адекватной с точки зрения воздействия на конечного пользователя (игрока) ло-

кализации¹. Более того, в RPG, например, возможны варианты развития сюжета и, следовательно, связанных с ним диалогов, и даже если у переводчика-локализатора есть время и возможность посмотреть на свою работу собственно в игре, ознакомиться со всеми вариантами может быть затруднительно. Нередки также случаи, когда работа над локализацией идёт почти параллельно разработке, то есть игра может быть ещё не готова полностью, а переводится частями по мере готовности, чтобы дать возможность компании-издателю выпустить продукт сразу на нескольких рынках [7, с. 38]. При этом переводчики вынуждены работать практически вслепую, полагаясь лишь на комментарии и рекомендации разработчиков [7, с. 47].

Все перечисленные выше особенности процесса локализации оказывают непосредственное влияние на результат работы переводчиков, при этом проблемы, свойственные переводу художественного текста, также остаются актуальны. Таким образом, переводчик-локализатор должен не только обладать собственно переводческими компетенциями, но и в достаточной мере понимать технические особенности своей работы, связанные с тем, что любая видеоигра – разновидность программного обеспечения, а также принимать во внимание ограничения, накладываемые форматом, и быть готовым принимать переводческие решения, не имея возможности ознакомиться с будущим продуктом целиком.

Материал исследования и проблематика

Среди наиболее сложных для перевода составляющих текстовой стороны игры выделяют перевод идиом и устой-

¹ См.: Спецпроекты. Поговорили с Александрой «Альфиной» Голубевой о локализации Disco Elysium, вариативности, секретах игры и не только [Электронный ресурс] // Игромания: [сайт]. URL: https://www.igromania.ru/article/32258/Pogovorili_s_Aleksandroy_Alfinoj_Golubevoy_o_lokalizacii_Disco_Elysium_variativnosti_sekretah_igry_i_ne_tolko.html (дата обращения: 12.07.2023).

чивых выражений; перевод отсылок (так называемые «пасхалки»); перевод шуток; перевод сюжетного (эмоционального смысла) [8, с. 41]. В данной статье мы обратимся к первой группе.

В качестве материала настоящего исследования были отобраны 20 фрагментов из внутриигровых диалогов между протагонистами и персонажами-котами (или кошками). Их речь интересна тем, что для создания целостного образа и создания комического эффекта в ней широко используются различные экспрессивные средства, постоянно подчёркивающие, что игрок взаимодействует с представителем семейства кошачьих. Для этого авторы диалогов прибегают как к общеизвестным идиомам с компонентом 'cat', так и к различным экспрессивным выражениям и сравнениям, среди которых можно встретить фразеологизмы, изначально не имевшие ничего общего с кошками, однако видоизменённые в соответствии с характером четвероного персонажа. Таким образом, задача локализаторов с языковой точки зрения усложняется тем, что необходимо передать не только смысл фразеологической единицы, но и сохранить построенную на нём шутку. Перевод даже классических идиом и устойчивых выражений считается одной из самых сложных задач в работе переводчика, так как фразеологическая единица может иметь неполное соответствие в переводящем языке либо не иметь его вовсе в силу того, что этот пласт лексики обладает высокой культурной специфичностью [14, с. 68–69]. Кроме того, даже при наличии фразеологического эквивалента, в случае с выражениями с компонентом-зоонимом могут наблюдаться различия в коннотациях или используемых в эквиваленте элементах, что, в свою очередь, может принципиально изменить восприятие читателем [9, с. 85]. Обозначенные выше параметры важны и для передачи заложенной в исходном тексте шутки, так как культурологический аспект не может не влиять на

восприятие полученного при переводе текста, а значит, может либо помочь сохранить юмор исходного высказывания, либо «убить шутку» [1, с. 78]. К тому же, англо-русские и русско-английские словари идиом и устойчивых выражений нуждаются в дополнении и обновлении [2]. В связи с обозначенными выше сложностями при переводе фразеологизмов можно выделить следующие приёмы перевода:

- 1) фразеологический перевод;
- 2) фразеологический аналог;
- 3) калькирование;
- 4) описательный метод [4, с. 89].

Как уже говорилось в предыдущем разделе, помимо непосредственно переводческих сложностей, при локализации приходится принимать во внимание и технические особенности видеоигры как программного продукта. Во-первых, есть вероятность, что переводчики-локализаторы не видели итоговую версию игры и были вынуждены полагаться лишь на ту информацию об особенностях персонажей, которую им предоставил заказчик. Во-вторых, ограничения, накладываемые форматом повествования в компьютерной игре, вне зависимости от того идёт ли речь о текстовом переводе диалогов или о дубляже, значительно ограничивают возможность применения описательного метода и полностью исключают использование сносок и развёрнутых пояснений, которые могли бы помочь игроку в полной мере понять заложенную в оригинале отсылку или шутку. Поэтому при данном виде переводческой деятельности упор делается не на передачу всех заложенных авторами смыслов, а только тех из них, которые наиболее важны для продвижения игрока по сюжету и сохранения атмосферы игры, при этом, нередко, какими-то культурно-специфичными тонкостями приходится жертвовать.

**Интерпретация результатов анализа
фрагментов диалогов с персонажами
котами/кошками**

Обратимся непосредственно к примерам из игры “Divinity: Original Sin”. Отобранные в ходе исследования фрагменты можно разделить на три группы: идиомы с элементом-зоонимом ‘cat’; идиомы и устойчивые выражения, изменённые говорящими для придания «кошачьего колорита»; и, наконец, экспрессивные сравнения, построенные на образах, ассоциирующихся с представителями семейства кошачьих.

Первая группа оказалась самой малочисленной, однако это не делает её самой простой для перевода. Рассмотрим примеры, приведённые в табл. 1.

В примере 1 (табл. 1) мы видим распространённую идиому, устоявшийся перевод которой – «проболтаться, выдать секрет». В русском языке нет соответствующего выражения с компонентом «кот»,

при этом сохранение данного элемента принципиально для внутриигрового повествования, так как Арху (персонаж, произносящий эту реплику) впервые появляется перед игроком именно в облике кота и лишь потом превращается в человека. Переводчику пришлось прибегнуть к дословному переводу для сохранения игрового смысла высказывания, что является достаточно распространённой практикой при переводе фразеологических единиц [14, с. 71]. Однако не совсем понятно, с какой целью при переводе единственное число было заменено множественным: кот как был один, так и остался, никаких других неожиданных тайн Арху в этой части диалога не раскрывает, а использование окончаний множественного числа и расширение реплики «предлагаю перейти к делу –...» (при дословном переводе «давайте перейдём к ...» делает перевод затянутым относительно оригинальной озвучки. Воз-

Таблица 1 / Table 1

Идиомы с зоонимом ‘cat’ / Idioms with zoonym ‘cat’

№	Оригинал	Перевод	Исходная идиома, её значение и перевод
1	Now that the cat is out of the bag , let us turn to the counselor Jake’s murder.	Ну, теперь, когда все коты вылезли из мешков , предлагаю перейти к делу – расследованию убийства советника Джейка ¹ .	To let cat out of the bag – reveal a secret, especially carelessly or by mistake ² – выдать секрет/тайну/план; проболтаться ³ .
2	The moment I hit the water, I writhed around like I wound on a hot tin roof ⁴ .	Попав в воду, я заработал лапами так яростно, будто попал на раскалённую крышу ⁵ .	like a cat on a hot tin roof (or on hot bricks) – very agitated, restless, or anxious ⁶ – очень взволнованный, беспокойный или встревоженный.

¹ Divinity Original Sin. Первое Прохождение Дивинити #1 // Timson Tes: YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tMzlet4r-BM&t=10729s> (дата обращения: 22.05.2023).

² См.: Oxford Dictionary of Idioms / ed. by J. Siefring. New York: Oxford University Press Inc., 2004. P. 48.

³ См.: Шитова Л. Ф., Брускина Т. Л. English Idioms and Phrasal Verbs = Англо-русский словарь идиом и фразовых глаголов; 3-е изд. СПб.: Антология, 2012. С. 99.

⁴ Divinity: Original Sin Quest Guide-Kitty Love // Friendly Fire Co-Op: YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=SlFqELZ61Fw> (дата обращения: 22.05.2023). Далее – Divinity: Original Sin Quest Guide-Kitty Love.

⁵ Прохождение Divinity: Original Sin – Часть 47 (Квест кошачья любовь) // Vladymyr Tkachuk: YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZPrTOB6Bbd4> (дата обращения: 22.05.2023). Далее – Прохождение Divinity: Original Sin – Часть 47 (Квест кошачья любовь).

⁶ См.: Oxford Dictionary of Idioms/ ed. by J. Siefring. New York: Oxford University Press Inc., 2004. P. 48.

можно, модуляция была введена, чтобы сделать речь персонажей более естественной и непринуждённой, но с точки зрения сюжета, длины реплики в субтитрах или же раскрытия сути использованной в оригинале идиомы, использование данного приёма является не самым оптимальным решением.

Многие английские фразеологизмы имеют литературный первоисточник (например, Библия или произведения У. Шекспира) [13, с. 33]. В примере 2 (табл. 1) использована ещё одна известная идиома с компонентом 'cat'. Это выражение получило широкое распространение после выхода в 1955 г. одноимённой пьесы Теннесси Уильямса (до этого использовался вариант 'a cat on hot bricks'), поэтому для носителя языка отсылка и коннотации, заложенные в данном фрагменте, очевидны. В локализации использован калькированный перевод, созвучный устоявшемуся переводу названия упомянутого выше художественного произведения. Однако заложенный в эту фразу смысл можно проследить либо будучи знакомым с пьесой, либо полагаясь на ассоциации с опасностью, которую может представлять для нежных кошачьих лап раскалённая крыша. Это, как раз, один из тех случаев, когда локализация как специфический вид переводческой деятельности накладывает свои ограничения на процесс передачи культурно-специфического содержания оригинала: у переводчика нет возможности дать сноску, а передать смысл высказывания получается лишь через дословный перевод-сравнение. Таким образом, локализатор уложился в заданное количество символов, сохранил в переводе основную сюжетную информацию, оставив отсылку к литературному произведению на возможную эрудицию игрока, так как на прохождение игры знание или незнание пьесы Теннесси Уильямса не влияет.

Следующая группа фрагментов – это видоизменённые для придания кошачьего колорита идиомы и устойчивые выра-

жения (см. табл. 2). В таких высказываниях задача переводчика дополнительно усложняется тем, что прежде всего необходимо установить, какая же фразеологическая единица лежала в основе, затем проверить англо-русские словари на наличие эквивалентов или соответствий. Лишь после такой обширной подготовительной работы можно приступать непосредственно к переводу. При этом важно учитывать эффект, который перестроенные идиомы производят на носителя английского языка и постараться передать не только смысл высказывания, но и комический эффект оригинала.

Из 11 рассмотренных реплик 4 переведены описательно, 3 – посредством калькирования, ещё в 4 случаях дана попытка фразеологического перевода. Однако далеко не во всех случаях переводчикам удалось сохранить игру слов, основанную на перефразировании персонажами-котами исходных идиом. Обратимся к наиболее показательным, на наш взгляд, примерам.

Во фрагменте 1 (табл. 2) при переводе утрачена отсылка к тому, что речь идёт о коте: устойчивое выражение «потерять голову от любви» широко употребляется в русском языке в отношении людей, а трансформация про лапы и хвост, имеющая место в оригинале, была опущена. Стоит отметить, что для перевода можно было взять другой фразеологический эквивалент – например, «по уши влюблён» и перестроить его с учётом «кошачьей специфики» («влюблён от ушей до хвоста» или что-то в этом роде), однако мы не можем знать наверняка, какой частью контекста владел переводчик-локализатор, работавший над данной частью диалога. С прагматической точки зрения перевод скорее удачный: он и передаёт значимый для сюжета смысл, и не выходит за рамки окна диалога в игре, но часть эмоционального воздействия на игрока потеряна.

Во фрагменте 2 (табл. 2) для получения метафорического сравнения 'as shallow as a spaniel' авторами исходного текста

была проделана целая цепочка трансформаций, которую локализаторам нужно было проследить для адекватной передачи смысла и эффекта высказывания в русскоязычной версии игры. ‘As shallow as a puddle’ – дословно «неглубокий, как лужица» – так говорят о мелочном человеке, который ставит дорогие вещи и наряды выше чувств и морали. Однако в словарях зафиксировано переносное значение только самого слова ‘shallow’, а данная фраза является его метафорическим расширением. Кроме того, слово ‘puddle’ (лужа) в английском языке созвучно названию породы собак ‘poodle’ (пудель). Вероятно, пудель был заменён на более распространённую породу собак, спаниеля, чтобы не перегружать метафору игрой слов. В принципе, перевод «циничная сука» достаточно точно передаёт суть

исходного высказывания (хотя вариант «мелочная» или «меркантильная» был бы точнее), но звучит скорее грубо, чем комично. На развитие сюжета этот момент никак не влияет, но, как и в примере 1, эмоциональное воздействие на игрока несколько другое, нежели в оригинале.

В примере 3 (табл. 2) использован перевод-калькирование, из-за чего теряется игра слов, основанная на изменении одного элемента во фразеологическом сочетании: ‘true color’ – ‘true collar’. Дополнительную сложность для перевода представляет тот факт, что в данном примере мы имеем дело с игрой слов на фонетической основе, а эта разновидность наиболее затруднительна для передачи на другом языке¹. Локализатору приходится пожертвовать каламбуром в пользу краткости и сохранения сюжетно-значимой

Таблица 2 / Table 2

Видоизменённые идиомы и устойчивые выражения / Modified idioms and set expressions

№	Оригинал	Перевод	Исходная идиома / устойчивое выражение, его значение или перевод
1	Paws over tails in love with me, and who can blame him? ²	Он совсем потерял голову от любви, да и кто его в этом упрекнёт? ³	to be head over heels in love – ‘madly in love’ ⁴
2	At the risk of sounding as shallow as a spaniel , I can’t but admit that my love does not come unconditionally ⁵ .	Не хочу показаться циничной сукой, но всё же должна признать, что за мою любовь нужно платить ⁶ .	shallow – lacking intellectual or mental depth or subtlety; superficial ⁷
3	Behold my true collar and marry me! ⁸	Узри мой истинный ошейник и выходи за меня замуж! ⁹	To see smb’s true colours – видеть истинное лицо ¹⁰

¹ См.: Галь Н. Слово живое и мертвое. М.: Эксмо, 2018. С. 136.
² Divinity: Original Sin Quest Guide-Kitty Love.
³ Прохождение Divinity: Original Sin – Часть 47 (Квест кошачья любовь).
⁴ См.: Oxford Dictionary of Idioms / ed. by J. Siefring. New York: Oxford University Press Inc., 2004. P. 139.
⁵ Divinity: Original Sin Quest Guide-Kitty Love.
⁶ Прохождение Divinity: Original Sin – Часть 47 (Квест кошачья любовь).
⁷ См.: Shallow [Электронный ресурс] // The Free Dictionary: [сайт]. URL: <https://www.thefreedictionary.com/shallow> (дата обращения: 29.05.2023).
⁸ Divinity: Original Sin Quest Guide-Kitty Love.
⁹ Прохождение Divinity: Original Sin – Часть 47 (Квест кошачья любовь).
¹⁰ См.: Шитова Л. Ф., Брускина Т. Л. English Idioms and Phrasal Verbs = Англо-русский словарь идиом и фразовых глаголов; 3-е изд. СПб.: Антология, 2012. С. 136.

информации. В отличие от традиционного художественного перевода, в таком коротком фрагменте нет возможности ввести игру слов в другой, более удобной для переводящего языка части текста, а комический эффект сохраняется за счёт соседства возвышенного глагола «узри» и слова «ошейник».

Третья группа отобранных для анализа примеров представляет собой экспрессивные сравнения, основанные на стереотипных представлениях о представителях семейства кошачьих, закреплённых в английском языке. Многие из таких сравнений понятны и носителям русского языка, поэтому эта группа оказалась наиболее простой в плане локализации. Исключение составляет пример, рассмотренный ниже, где в оригинале для обозначения мелочи используется слово ‘mite’, также имеющее значение ‘клещ’, тогда как в переводе данный элемент словесной игры опускается. На сюжет это никак не влияет, поэтому выбор был сделан в пользу краткого и эквивалентного по смыслу высказывания, а не попытки сохранить выразительное своеобразие оригинала (см. табл. 3).

Заключение

Локализация компьютерных игр – это особый вид переводческой деятельности, который требует от переводчика учё-

та большого количества разнообразных параметров. При адаптации видеоигр на другие языки недостаточно перевести их текстовую составляющую, важно также понимать технические особенности формата и внутриигровой контекст. Из-за стремления компаний-издателей выпустить игру сразу на нескольких рынках, локализаторам часто приходится работать не с готовым продуктом, а с его частями по мере их готовности, опираясь на комментарии разработчиков и сценаристов, не имея доступа к полному контексту.

На основании проведённого анализа фрагментов диалогов из ролевой компьютерной игры “Divinity: Original Sin” можно сделать выводы о том, что особенности, отличающие локализацию от собственно перевода, заметно усложняют процесс лингвокультурной адаптации фрагментов, содержащих фразеологические единицы, устойчивые выражения и их вариации. Так, у переводчика внутриигровых диалогов нет возможности дать поясняющую сноску к какой-то культурной отсылке, в силу ограничений по количеству символов, в которое нужно уложиться для корректного отображения текста в интерфейсе игры. Использование описательного перевода или переноса, например, игры слов в другую часть диалога также крайне затруднительно.

Таблица 3 / Table 3

Экспрессивные сравнения / Expressive comparisons

№	Оригинал	Перевод	Комментарий
1	And dear me, one must have at least a mite of standards! ¹	А ведь у кошки должны быть хоть какие-то стандарты! ²	a mite – клещ, мелкий паразит, часто досаждающий в том числе кошкам; также в переносном значении ‘to a minor or small extent’ ³ ; игра слов, основанная на том, что клещ мелкий и том, что даже у кошки есть какие-то минимальные требования к потенциальному жениху.

¹ Divinity: Original Sin Quest Guide-Kitty Love.

² Прохождение Divinity: Original Sin – Часть 47 (Квест кошачья любовь).

³ См.: A mite [Электронный ресурс] // The Free Dictionary: [сайт]. URL: <https://idioms.thefreedictionary.com/a+mite> (дата обращения 29.05.2023).

Иными словами, переводчику-локализатору постоянно приходится делать выбор между передачей ключевой для сюжета информации, техническими требованиями к полученному тексту и сохранением в переводе эмоционального воздействия игрока за счёт передачи экспрессивных средств, использованных в оригинале. Зачастую первые два параметра в приоритете по отношению к художественной составляющей, так как именно они оказывают непосредственное влияние на продвижение игрока по сюжету игры. Конечно, это лишает игроков, не владеющих английским языком, части игрового опыта, так как диалоги (сюжетные и побочные) – неотъемлемая часть ролевых видеоигр, однако необходимость такого рода компромиссов является одной из

черт, отличающих локализацию от художественного перевода.

Результаты проведённого исследования могут быть использованы в теоретических работах по дальнейшему разделению художественного перевода в классическом понимании и локализации внутриигровых художественно-повествовательных текстов, включая диалоги, как особый вид переводческой деятельности. Значимость работы для практики перевода обуславливается тем, что в статье рассматриваются особенности перевода фразеологических единиц и их вариаций и те сложности, с которыми сталкивается переводчик при локализации подобных специфических единиц.

Дата поступления в редакцию 27.07.2023

ЛИТЕРАТУРА

1. Абаева Е. С. Параметры передачи юмористического эффекта при переводе // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2019. № 1. С. 75–83. DOI: 10.18384/2310-712X-2019-1-75-83.
2. Боровых Ю. С., Багрецов Д. Н. К вопросу о создании англо-русского словаря фразеологизмов с компонентом-зоонимом // Аграрное образование и наука. 2017. № 4 [Электронный ресурс]. URL: <http://aon.urgau.ru/ru/4-2017/24-4-2017> (дата обращения: 25.05.2023).
3. Бредихин С. Н., Леонов А. А. Трансформации структуры концепта в процессе локализации компьютерных игр с элементами жанра фэнтези // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. 2019. № 1. С. 70–76. DOI: 10.29025/2079-6021-2019-1-70-76.
4. Давыдова Е. А., Бабанина Е. Ю. Фразеологизмы и приёмы их перевода // Успехи в химии и химической технологии. 2021. Т. 35. № 11 (246). С. 88–90.
5. Знамеровская А. О., Агеева А. В. Междисциплинарность как ключевая характеристика процесса локализации компьютерных игр // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2021. Т. 14. № 1. С. 218–222. DOI: 10.30853/phil210006.
6. Коптелова С. А., Руцкая Е. А. Лингвистические аспекты локализации видеоигр // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2022. Т. 14. № 3. С. 16–25. DOI: 10.17072/2073-6681-2022-3-16-25.
7. Левицкий А. Э., Кондаков А. И. Трудности англо-русского перевода в сфере локализации видеоигр: монография. М.: КДУ, Университетская книга, 2019. 126 с.
8. Мугу М. С., Бричева М. М., Сасина С. А. Проблемы языковой локализации компьютерных игр // The Scientific Heritage. 2021. № 61-3 (61). С. 40–42. DOI: 10.24412/9215-0365-2021-61-3-40-42.
9. Плескачева Я. С. Лингвокультурологические особенности пословиц с зоонимами в английском, немецком и русском языках // Lingua mobilis. 2014. № 5 (51). С. 83–90.
10. Саяхова Д. К. Языковая локализация видеоигр: лингвокультурологический и когнитивно-прагматический аспекты: дисс. ... канд. филол. наук. Уфа, 2021. 189 с.
11. Тбоева З. Э. Национально-культурная специфика перевода зоонима “horse” на примере романа «Путешествия Гулливера» Дж. Свифта // Мир науки, культуры, образования. 2017. № 3 (64). С. 398–401.
12. Харлашкин М. Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2016. № 1. С. 92–98. DOI: 10.18384/2310-712X-2016-1-92-98.

13. Чумакова Д. А. Особенности перевода фразеологических оборотов с элементами-зоонимами (на примере русского, английского и немецкого языков) // Наука, образование и культура. 2021. № 5 (60). С. 32–34.
14. Шепелева Е. В. Особенности перевода фразеологизмов // Известия Пензенского государственного педагогического университета им. В. Г. Белинского. 2009. № 15. С. 68–72.
15. Czech D. Challenges in video game localization: An integrated perspective // Explorations: A Journal of Language and Literature. 2013. Vol. 1. P. 3–25.
16. Mejías-Climent L. Enhancing Video Game Localization Through Dubbing. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, Springer International Publishing, 2021. 247 p.

REFERENCES

1. Abaeva E. S. [Essential parameters for translating an extract with humorous effect]. In: *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Lingvistika* [Bulletin of the Moscow Region State University. Series: Linguistics], 2019, no. 1, pp. 75–83. DOI: 10.18384/2310-712X-2019-1-75-83.
2. Borovykh Yu. S., Bagretsov D. N. [To the question about the compiling of English-Russian dictionary of idioms with the zoonym-component]. In: *Agrarnoye obrazovaniye i nauka* [Agrarian education and science], 2017, no. 4. Available at: <http://aon.urgau.ru/ru/4-2017/24-4-2017> (accessed: 25.05.2023).
3. Bredikhin S. N., Leonov A. A. [Concept structure transformations in localization of computer games with fantasy genre elements]. In: *Aktualnyye problemy filologii i pedagogicheskoy lingvistiki* [Current Issues in Philology and Pedagogical Linguistics], 2019, no. 1, pp. 70–76. DOI: 10.29025/2079-6021-2019-1-70-76.
4. Davydova E. A., Babanina E. Yu. [Phraseological units and methods of their translation]. In: *Uspekhi v khimii i khimicheskoy tekhnologii* [Advances in chemistry and chemical technology], 2021, vol. 35, no. 11 (246), pp. 88–90.
5. Znamerovskaia A. O., Ageeva A. V. [Interdisciplinarity as key characteristic of video games localisation process]. In: *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki* [Philology. Theory & Practice], 2021, vol. 14, no. 1, pp. 218–222. DOI: 10.30853/phil210006.
6. Koptelova S. A., Ruts kaya E. A. [Linguistic aspects of video game localization]. In: *Vestnik Permskogo universiteta. Rossiyskaya i zarubezhnaya filologiya* [Perm University Herald. Russian and Foreign Philology], 2022, vol. 14, no. 3, pp. 16–25. DOI: 10.17072/2073-6681-2022-3-16-25.
7. Levitskiy A. E., Kondakov A. I. *Trudnosti anglo-russkogo perevoda v sfere lokalizatsii videoigr* [Difficulties of English-Russian translation in the field of video game localization]. Moscow, KDU Publ., Universitetskaya kniga Publ., 2019. 126 p.
8. Mugu M. S., Bricheva M. M., Sasina S. A. [Problems of language localization of computer games]. In: *The Scientific Heritage*, 2021, no. 61-3 (61), pp. 40–42. DOI: 10.24412/9215-0365-2021-61-3-40-42.
9. Pleskacheva Ya. S. [Linguistic and cultural features of proverbs with toonami in English, German and Russian languages]. In: *Lingua mobilis*, 2014, no. 5 (51), pp. 83–90.
10. Sayakhova D. K. *Yazykovaya lokalizatsiya videoigr: lingvokul'turologicheskii i kognitivno-pragmaticheskiy aspekty: diss. ... kand. filol. nauk* [Language localization of video games: linguocultural and cognitive-pragmatic aspects: abstract of PhD thesis in Philological Sciences]. Ufa, 2021. 189 p.
11. Tboeva Z. E. [National and cultural peculiarities of translating zoonym horse using novel “Gulliver's travels” by J. Swift as an example]. In: *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya* [The world of science, culture and education], 2017, no. 3 (64), pp. 398–401.
12. Kharlashkin M. N. [Features of discourse of videogames]. In: *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Lingvistika* [Bulletin of the Moscow Region State University. Series: Linguistics], 2016, no. 1, pp. 92–98. DOI: 10.18384/2310-712X-2016-1-92-98.
13. Chumakova D. A. [Features of the translation of phraseological units with zoonymic elements (on the example of Russian, English and German languages)]. In: *Nauka, obrazovaniye i kultura* [Science, education and culture], 2021, no. 5 (60), pp. 32–34.
14. Shepeleva E. V. [The peculiarities of the phraseological units' translation]. In: *Izvestiya Penzenskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. V. G. Belinskogo* [News PSPU named after V. G. Belinskiy. Humanities], 2009, no. 15, pp. 68–72.
15. Czech D. Challenges in video game localization: An integrated perspective. In: *Explorations: A Journal of Language and Literature*, 2013, vol. 1, pp. 3–25.

16. Mejías-Climent L. Enhancing Video Game Localization Through Dubbing. Cham, Switzerland, Palgrave Macmillan, Springer International Publishing, 2021. 247 p.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Трушина Мария Константиновна – кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков Национального исследовательского университета «МЭИ»;
e-mail: trushinam@mail.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Mariya K. Trushina – Cand. Sci. (Philology), Assoc. Prof., Department of Foreign Languages, National Research University “Moscow Power Engineering Institute”;
e-mail: trushinam@mail.ru

ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Трушина М. К. Особенности локализации внутриигровых диалогов, содержащих идиомы, устойчивые выражения и их вариации // Вопросы современной лингвистики. 2024. № 1. С. 93–105.
DOI: 10.18384/2949-5075-2024-1-93-105

FOR CITATION

Trushina M. K. Peculiarities of localization of in-game dialogues containing idioms, set expressions and their variations. In: *Key Issues of Contemporary Linguistics*, 2024, no. 1, pp. 93–105.
DOI: 10.18384/2949-5075-2024-1-93-105