

**ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА И ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР  
НА МАТЕРИАЛЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ THE LAST OF US**

П.С. Карпова

karpovaps@student.bmstu.ru

МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Российская Федерация

**Аннотация**

Рассмотрено понятие компьютерных игр и особенности их выпуска для рынка различных стран. Также были исследованы понятие локализации и особенности работы переводчиков в этой области. Основной темой данной статьи стали проблемы, которые могут возникнуть непосредственно во время процесса локализации, а именно особенности построения фраз при переводе с английского на русский язык и изменение смысла текста. В результате исследования сделан вывод о том, что для успешной локализации приложения (а в данном случае — компьютерной игры) просто необходимо найти специалиста, который сможет грамотно перевести текстовые элементы.

**Ключевые слова**

Перевод, локализация, компьютерные игры, проблемы локализации, программное обеспечение, адекватность перевода, эквивалентность перевода, английский язык, русский язык

Поступила в редакцию 27.02.2023

© МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2023

Каждый день миллионы людей по всему миру используют компьютер в своей работе и учебе. Однако современная техника позволяет также создавать приложения для развлечения. К разряду таких приложений и относятся компьютерные игры. Они бывают абсолютно разных типов: онлайн и оффлайн, для одного игрока и для большой компании. Также компьютерные игры различаются по жанрам. Есть абсолютно фантастические про дальние космические путешествия и жизнь на других планетах, максимально приближенные к реальности, про средневековье и персонажей со сверхспособностями. Существуют игры даже по популярным фильмам и сериалам. Иными словами, каждый сможет найти что-то, что будет интересно именно ему.

Рынок компьютерных игр постоянно расширяется, и уже невозможно представить, чтобы долгожданная новинка не была переведена хотя бы на несколько языков мира. Самым популярным языком международного общения является английский язык. Также отметим, что большинство крупных студий, создающих компьютерные игры, находятся в англоговорящих странах.

Можно сказать, что при выпуске любой компьютерной игры необходима ее адаптация к культуре страны, на которую она рассчитана. Если игра выпускается сразу в нескольких странах, то необходима адаптация сразу для нескольких культур. За такую адаптацию и отвечает локализация.

Локализацию компьютерных игр часто выделяют в отдельную сферу деятельности. Довольно распространенной практикой является проведение локализации сразу при создании компьютерной игры, а именно параллельно с ее разработкой. Это позволяет выпустить приложение одновременно для нескольких стран.

В задачи, связанные с локализацией компьютерной игры, могут входить: перевод руководства пользователя, перевод сценария и озвучивание реплик персонажей, локализация графики и многое другое [1].

А. Соловьева, автор книги «Профессиональный перевод с помощью компьютера», в свою очередь, определяет локализацию программного обеспечения (ПО) как «адаптацию ПО таким образом, чтобы его могли использовать пользователи, разговаривающие на других языках, в соответствии с особенностями, принятыми в их странах» [2].

Таким образом, локализация ПО — это его адаптация в соответствии с социокультурными особенностями конкретной страны. Также локализация представляет собой не только перевод текстовых элементов программы, но и адаптацию к культуре конкретной страны.

Как в любом процессе, при локализации могут возникнуть некоторые трудности. Условно проблемы подразделяют на несколько типов: технические, лингвистические и культурологические. Технические проблемы связаны непосредственно с самой программой. Лингвистические — в основном с отсутствием контекста в некоторых случаях, использованием безэквивалентной лексики и терминологии. Культурологические трудности связаны в основном с некоторыми исторически сложившимися особенностями той или иной страны — к примеру, использование разных систем измерений, записи даты [3].

В данной статье рассмотрены особенности построения фраз при переводе компьютерной игры *The Last of Us* с английского языка на русский.

Исследуем первую фразу. В английском варианте фраза звучит как “We need to move everybody out of here now. There’s a gas leak”. На русский язык она была переведена как «Утечка газа. Надо выводить людей». В переводе заметно уменьшение объема предложений, а это дает возможность полагать, что все действия проводились довольно поспешно [4, 5].

Далее рассмотрим второй пример. Английский вариант: “Dad, you’re kinda freaking me out. What’s going on?”. Русский: «Пап, ты что? Ты меня пугаешь. Что случилось?» В данном случае было несколько изменено время происхождения всех событий: если в английском оно происходит в данный конкретный момент, то в русском это что-то уже произошло. Этот прием помог сделать речь персонажей более привычной русскому пользователю благодаря употреблению характерных для устной речи оборотов и фраз [4, 5].

Далее можно взять еще одну фразу, употребляющуюся в контексте встречи двух персонажей. В английском варианте там стоит фраза “Listen, buddy, we’ve

just been through hell". Четко прослеживается некоторая безысходность, констатация того факта, что героям пришлось крайне нелегко в последнее время, и попытка дружелюбно начать разговор с встреченным персонажем. В русском же варианте данную фразу практически заменили другой: «Да послушайте, мы еле дошли». Эта реплика полностью меняет характер персонажа и его отношение к другому. Можно сделать вывод, что герой раздражен и даже не пытается это скрыть. Также данная фраза звучит не очень дружелюбно по отношению к встреченному персонажу [4, 5].

Говоря о локализации, нельзя не упомянуть, что игроки в разных государствах могут кардинально различаться по культурным ценностям и ожиданиям от компьютерной игры. Это зависит от их истории, национальности, религии, привычек и многих других факторов. Таким образом, вещи, абсолютно обыкновенные и привычные для одной культуры, могут быть непонятными или даже оскорбительными для другой.

Особое место в локализации занимает юмор. Зачастую он основан на различных идиомах, выражениях и обычаях страны, в которой игра и производится. Все это обязательно должно быть учтено при локализации [6].

Также нельзя не указать на один интересный момент, отмеченный в книге известного лингвиста-переводчика Л.К. Латышева. Там говорится о способности текстов вызывать у адресатов какие-либо эмоции. Из того факта, что перевод должен быть эквивалентен оригиналу, следует, что переведенный и исходный тексты должны быть равны по своему воздействию на читателя [7]. В данном случае реплики персонажей компьютерной игры, которая была переведена на какой-либо язык, должны производить на игрока то же самое впечатление, что и реплики тех же самых персонажей в исходном варианте приложения.

Несмотря на все растущий спрос на различные технические средства, такие как смартфоны, планшеты и прочее, компьютеры все равно остаются крайне популярными как для работы, так и для развлечений. Последний раздел в настоящее время все расширяется и включает в себя в том числе и компьютерные игры, которые производятся студиями по всему миру. Соответственно, данным приложениям просто необходимы перевод и локализация. Они помогают играм выходить на рынки различных стран.

В процессе исследования реплик героев компьютерной игры *The Last of Us* было выяснено, что при переводе диалогов с английского на русский может быть нарушена степень адекватности и эквивалентности. Адекватность перевода означает, что сам перевод осуществлен на максимально возможном для достижения этой цели уровне эквивалентности. Эквивалентность же тесно связана с понятием адекватности, но совершенно не означает равенства значений слова. Единственный критерий эквивалентности — возможность ранее упомянутых слов заменять друг друга в данной конкретной ситуации [8].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что именно люди, занимающиеся переводом и локализацией компьютерной игры, вносят значительный вклад в то, чтобы приложение было успешным на рынке какой-либо страны. Также крайне важен тот факт, что на современном этапе развития общества все более значимой становится локализация. При этом многие вузы даже добавляют в свои программы курсы по подготовке специалистов для локализации программного обеспечения [9].

### Литература

- [1] Морозов М.Д. Особенности процесса локализации компьютерных игр. *Вестник АГТУ*, 2019, № 2 (68), с. 59–63. <http://doi.org/10.24143/1812-9498-2019-2-59-63>
- [2] Соловьева А.В. *Профессиональный перевод с помощью компьютера*. Санкт-Петербург, Питер, 2008, 158 с.
- [3] Шурлина О.В. Трудности «Локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения. *Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация*, 2014, №1, с. 83–87.
- [4] *The Last of Us Full Game Walkthrough — No Commentary (The Last of Us Remastered Full Game TLoU)*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8XA01ttGIAw> (accessed November 15, 2022).
- [5] *Прохождение The Last of Us (Одни из нас) — Часть 1: Они пришли...*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mhqZoGutCfg> (дата обращения 15.11.2022).
- [6] Петраченко М.В. *Локализация компьютерных игр*. URL: <https://www.rgph.vsu.ru/ru/science/sss/reports/5/petrachenko.pdf> (дата обращения 25.11.2022).
- [7] Латышев Л.К. *Технология перевода*. Москва, Академия, 2005, 320 с.
- [8] Комиссаров В.Н. *Теория перевода. Лингвистические аспекты*. Москва, Альянс, 2017, 254 с.
- [9] Знамеровская А.О. Основные особенности подготовки переводчиков в рамках локализации программного обеспечения. *Научные междисциплинарные исследования. VIII Междунар. науч.-практич. конф.: матер. конф.* Саратов, Цифровая наука, 2020, № 8–2.

**Карпова Полина Сергеевна** — студентка кафедры «Романо-германские языки», МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Российская Федерация.

**Научный руководитель** — Маркова Мария Владимировна, заместитель заведующей по учебно-методической работе кафедры «Романо-германские языки», доцент, кандидат технических наук, МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Российская Федерация.

### Ссылку на эту статью просим оформлять следующим образом:

Карпова П.С. Особенности перевода и локализации компьютерных игр на материале компьютерной игры the last of us. *Политехнический молодежный журнал*, 2023, № 05 (82). <http://dx.doi.org/10.18698/2541-8009-2023-5-893>

## SPECIFICS IN COMPUTER GAMES TRANSLATION AND LOCALIZATION ON THE MATERIAL OF THE LAST OF US COMPUTER GAME

P.S. Karpova

karpovaps@student.bmstu.ru

Bauman Moscow State Technical University, Moscow, Russian Federation

---

### Abstract

The paper considers the concept of computer games and features of their release for the markets of various countries. Besides, the concept of localization and the features of the translators work in this area were under study. The main topic of this article include the problems that could arise directly during the localization process, namely specifics in construction of phrases when translating from English into Russian and changes in the text meaning. As a result of the study, a conclusion is made that in order to successfully localize an application (and in this case, a computer game), it is simply necessary to find a specialist, who is able to competently translate the text elements.

### Keywords

Translation, localization, computer games, localization problems, software, translation adequacy, translation equivalence, English, Russian

Received 27.02.2023

© Bauman Moscow State Technical University, 2023

---

### References

- [1] Morozov M.D. Specific features of computer games localization process. *Vestnik AGTU*, 2019, no. 2 (68), pp. 59–63. (In Russ.). <http://doi.org/10.24143/1812-9498-2019-2-59-63>
- [2] Solov'eva A.V. *Professional'nyy perevod s pomoshch'yu komp'yutera* [Professional translation using a computer]. Saint Petersburg, Piter Publ., 2008, 158 p. (In Russ.).
- [3] Shurlina O.V. Difficulties of "Localization" as a linguocultural adaptation of software texts]. *Vestnik VGU. Seriya: Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikatsiya*, 2014, no. 1, pp. 83–87. (In Russ.).
- [4] *The Last of Us Full Game Walkthrough — No Commentary (The Last of Us Remastered Full Game TLoU)*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8XA01ttGlAw> (accessed November 15, 2022).
- [5] *Prokhozhdenie The Last of Us (Odni iz nas) — Chast' 1: Oni prishli...* [Walkthrough the Last of Us (One of us) — Part 1: They came ....]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mhqZoGutCfg> (accessed November 15, 2022).
- [6] Petrachenko M.V. *Lokalizatsiya komp'yuternykh igr* [Localization of computer games]. URL: <https://www.rgph.vsu.ru/ru/science/sss/reports/5/petrachenko.pdf> (accessed November 15, 2022).
- [7] Latyshev L.K. *Tekhnologiya perevoda* [Translation technology]. Moscow, Akademiya Publ., 2005, 320 p. (In Russ.).
- [8] Komissarov V.N. *Teoriya perevoda. Lingvisticheskie aspekty* [Translation theory. Linguistic aspects]. Moscow, Al'yans Publ., 2017, 254 p. (In Russ.).

- [9] Znamerovskaya A.O. The main features of the training of translators in the framework of software localization. *Nauchnye mezhdistseptinarnye issledovaniya. VIII Mezhdunarodnaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya: materialy konferentsii* [Scientific interdisciplinary research. VIII International scientific-practical conference: materials of the conference]. Saratov, Tsifrovaya nauka Publ., 2020, no. 8–2. (In Russ.).

**Karpova P.S.** — Student, Department of Romance and Germanic Languages, Bauman Moscow State Technical University, Moscow, Russian Federation.

**Scientific advisor** — Markova M.V., Cand. Sc. (Eng.), Associate Professor, Deputy Head of the Department of Romance and Germanic Languages for Educational and Methodological Work, Bauman Moscow State Technical University, Moscow, Russian Federation.

**Please cite this article in English as:**

Karpova P.S. Specifics in computer games translation and localization on the material of the last of us computer game. *Politekhicheskiy molodezhnyy zhurnal*, 2023, no. 05 (82). (In Russ.). <http://dx.doi.org/10.18698/2541-8009-2023-5-893>