

Министерство образования и науки Российской Федерации  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (ТГУ)  
Факультет иностранных языков  
Кафедра китайского языка

УДК 81.25

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ В ГАК

Зав. каф. английской филологии,

доктор пед. наук, профессор

\_\_\_\_\_ С.К.Гураль

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2012 г.

### ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Внутриигровой текст как особый вид текста и особенности его перевода с китайского языка на русский на примере компьютерной игры MMORPG «Forsaken World»

Жданов Владимир Николаевич

Руководитель: \_\_\_\_\_ М.Б.Марутян

Автор работы: \_\_\_\_\_ В.Н. Жданов

Томск 2012

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	3
Глава 1: Внутриигровой текст и проблематика его перевода.....	6
1.1 Определения терминов «локализация», «перевод», «компьютерные игры».....	6
1.1.1 Разграничения понятий «локализация» и «перевод».....	6
1.1.2 Определения понятия «компьютерные игры».....	7
1.2 Исторический экскурс в развитие локализации компьютерных игр.....	9
1.3 Разграничение понятий «текста», «внутриигрового текста».....	16
1.4 Проблематика перевода.....	19
1.4.1 Перевод внутриигрового текста в контексте межкультурной коммуникации, прагматический аспект перевода.....	19
1.4.2 Анализ проблематики перевода компьютерных игр в сравнении со схожими сферами перевода.....	22
а.) Проблематика перевода компьютерных игр и кинофильмов.....	22
б.) Проблематика перевода компьютерных игр и программного обеспечения.....	24
1.4.3 Основные особенности и проблемы перевода внутриигрового текста.....	26
а.) Многообразие видов материала для локализации и перевода в рамках одного проекта.....	26
б.) Работа с исходным текстом в формате «lockit».....	26
в.) Теги внутри текста.....	28
г.) Техническое ограничение на количество символов в строках....	29
Глава 2: Особенности перевода внутриигрового текста с китайского на русский язык.....	31
2.1 Требования к переводу игры.....	31
2.2 Перевод внутриигровых диалогов.....	34
2.3 Перевод названий предметов.....	40
2.4 Перевод имён персонажей .....	44
Заключение.....	51
Список литературы.....	54

## ВВЕДЕНИЕ

VLADIMIR 2012

В данной работе исследуется проблематика перевода текстов китайских компьютерных игр жанра MMORPG на русский язык. Игры MMORPG — массовые многопользовательские онлайн-ролевые игры — стали появляться в конце 1990х — начале 2000х годов, и в настоящее время являются одним из наиболее популярных игровых жанров в мире. Китай как разработчик таких продуктов входит в лидеры игровой индустрии. В последние несколько лет отмечается устойчивая тенденция по импорту китайских игр на российский рынок, что невозможно без полной локализации игры на русский язык.

**Актуальность** данной работы обусловлена следующими факторами:

1. В российской теории перевода нет работ, посвящённых исследованию проблематики перевода текстов китайских компьютерных игр на русский язык;
2. Анализ текстов, используемых внутри игры, позволяет выявить типовые трудности, возникающие в процессе локализации китайских компьютерных игр для российского рынка, и найти способы их преодоления.

**Объектом** исследования является процесс перевод внутриигрового текста.

**Предметом** исследования являются «внутриигровые тексты» игры Forsaken World.

**Цель работы** заключается в рассмотрении проблематики перевода внутриигровых текстов китайских компьютерных игр жанра MMORPG на русский язык.

В соответствии с целью были поставлены следующие задачи:

1. Рассмотреть особенности внутриигрового текста китайских компьютерных игр;
2. Выявить типичные трудности, возникающие при переводе китайских компьютерных игр на русский язык;
3. Проанализировать критерии и способы перевода внутриигрового текста на русский язык.

**Основным методом исследования** является метод сравнительно-

сопоставительного анализа, позволяющий вскрыть особенности перевода внутриигрового текста.

Текст компьютерных игр представляет собой достаточно сложное явление, объединяющее в себе разнообразные стили и жанры. Теоретической базой данного исследования являются труды специалистов Европы и Северной Америки в области локализации компьютерных игр. В процессе работы мы обращались к трудам, рассматривающим особенности локализации современных игр для иностранных рынков (Heather Maxwell Chandler), компьютерных игр с иероглифической системой письма (Minako O'Hagan, Bert Esselink), изучающих общие для разных языковых пар проблемы в локализации (Miguel Á. Bernal-Merino, Carmen Mangiron). На момент написания данного исследования серьёзных работ по данному вопросу на русском языке опубликовано не было.

**Материалом исследования** послужили внутриигровой текст китайской компьютерной игры «神魔大陆» («Forsaken World»), включающий в себя системные сообщения, игровые диалоги, названия предметов, имена персонажей и пр., и требования к локализации данного игрового жанра.

**Практическая значимость** исследования состоит в том, что его результаты могут быть применены в переводческой практике, при подготовке к спецсеминарам, в курсовом и дипломном проектировании.

**Теоретическая значимость** исследования определяется его вкладом в освещение актуальных вопросов разработки методологии перевода внутриигровых текстов китайских компьютерных игр.

**Научная новизна** состоит в том, что в российском переводоведении нет научных работ, посвящённых исследованию проблематики перевода текстов компьютерных игр как с китайского, так и с других языков.

Цели и задачи определили структуру работы. Данная работа включает введение, две главы, заключение и список литературы.

**В первой главе** излагаются теоретические предпосылки исследования: анализируется понятия перевода и локализации, текста и внутриигрового текста, рассматривается процесс развития индустрии компьютерных игр, анализируются возникающие в ходе этого процесса проблемы локализации и перевода, определяются прагматические цели данного вида перевода, рассматриваются особенности переводческой

деятельности в процессе перевода данных текстов, а так же приводятся основные проблемы, с которыми сталкивается переводчик.

**Во второй главе** анализируются требования, предъявляемые к переводчику, и на основе примеров рассматривается процесс перевода текстов с учётом названных требований.

## Глава 1: Внутриигровой текст и проблематика его перевода

### 1.1 Определения терминов «локализация», «перевод», «компьютерные игры»

Следует дать определение трём наиболее важным терминам, используемым в данной работе.

#### 1.1.1 Разграничения понятий «локализация» и «перевод»

Перевод — деятельность по интерпретации смысла текста на исходном языке и созданию эквивалентного текста на языке перевода. При межъязыковом преобразовании (как и при всяком другом виде преобразований) неизбежны потери, то есть имеет место неполная передача значений, выражаемых текстом подлинника. Стало быть, текст перевода никогда не может быть полным и абсолютным эквивалентом текста подлинника; задача переводчика заключается в том, чтобы сделать эту эквивалентность как можно более полной, то есть добиваться сведения потерь до минимума. [3, с.]

Локализация программного обеспечения — процесс адаптации программного обеспечения к языку и особенностям страны, где оно будет продаваться или использоваться. Как частность — перевод пользовательского интерфейса, документации и сопутствующих файлов программы с одного языка на другой [12]. Локализация может вызвать необходимость глубокого переосмысления логики, дизайна или представления, если какой-либо элемент в данном целевом рынке значительно отличается от первичной культуры [48].

Разграничим сферу употребления терминов «перевод» и «локализация» в данной работе. Какой термин использовать применительно к обработке переводчиком внутриигрового текста — «локализация» или «перевод»? В непрофессиональной сфере зачастую используют термин «локализация». Однако специалисты в переводческой сфере настаивают на использовании термина «перевод». Так, Bernal Merino [44] выступает за использование термина «перевод», поскольку термин «локализация» включает в себя не только перевод текста, но и такие действия, как, например, принятие решения об изменении музыкального сопровождения при переносе компьютерной игры с родного рынка на иностранный, и так далее. Некоторые специалисты

предлагают использование термина «transcreation», аргументируя это высокой свободой в процессе переводческой деятельности [28]. Однако эти доводы весьма сомнительны, поскольку в других сферах перевода, таких как перевод кинофильмов или книг, так же требуется достаточно высокая творческая свобода.

Таким образом, говоря о переводе внутриигрового текста, в данной работе будет использоваться термин «перевод», а говоря о более широких (в том числе экстралингвистических) аспектах будет использоваться термин "локализация".

### 1.1.2 Определения понятия «компьютерные игры»

Под компьютерными играми понимается широкий спектр развлекательного программного обеспечения, функционирующего на различных игровых платформах: персональных компьютеры (PC) и компьютеры системы Apple (Mac), игровые приставки (консоли), карманные игровые приставки, мобильные устройства, игровые автоматы и так далее. Gonzalo Frasca в своей статье “Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising” даёт такое определение: “...computer-based entertainment software, using any electronic platform [...], involving one or multiple players in a physical or networked environment” (“...развлекательное программное обеспечение, использующее любую электронную платформу [...], рассчитанную на одного или несколько игроков в реальном мире или посредством сетевого соединения”). [30]

В зарубежной литературе развлекательное программное обеспечение как на компьютерах, так и на различных видах цифровых игровых устройств обозначают термином «video games» (видеоигры), тогда как «computer games» относится к играм на платформе домашних компьютеров. Слово «видеоигры», пришедшее в русский язык путём калькирования с английского, не получило широкого распространения, и чаще используется в отношении игр для игровых приставок — Sony Playstation, Xbox, Nintendo и т.п. В английском языке в отношении игр для игровых приставок используется устоявшееся название «console games» (консольные игры).

Среди европейских специалистов, работающих в индустрии компьютерных игр, преобладает мнение, что для обобщённого наименования следует использовать «digital game» — «цифровые игры»,



независимо от используемой игровой платформы [37]. Однако этот термин до сих пор не получил распространения за пределами узких специализированных кругов, поэтому в данной работе для обозначения всех названных видов будет использоваться термин "компьютерные игры", как наиболее распространённый и устоявшийся в русском языке.

Исходя из вышесказанного, расширим определение термина. Компьютерная игра — компьютерная программа или часть компьютерной программы, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра, исполняемая на электронном устройстве.

В данной работе мы будем преимущественно опираться на материал компьютерных игр жанра MMORPG, поэтому дадим определение этому жанру компьютерных игр. Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (англ. massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) — жанр онлайн-ролевых компьютерных игр, в которой большое количество игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире (в основном, в жанре фэнтези). MMORPG отличаются от однопользовательских и небольших сетевых игр значительно большим количеством игроков (от нескольких сотен до нескольких миллионов). Как и в других сетевых играх, программный продукт состоит из «серверной» и «пользовательской» частей. В процессе игры серверная часть контролирует работу игрового мира, к которому игроки подключаются с помощью пользовательской части посредством ЛВС или сети Интернет. Однако виртуальный мир MMORPG поддерживается разработчиком или издателем игры на собственных серверах постоянно с момента выхода игры, а игровые процессы и события в виртуальном мире происходят даже в момент отсутствия игрока.

## 1.2 Исторический экскурс в развитие локализации компьютерных игр

Взгляд на историю локализации компьютерных игр и развитие переводческой мысли в этой сфере поможет лучше понять причины возникновения тех или иных переводческих проблем и рассмотреть некоторые пути их решения.

Понятие «компьютерные игры» включает в себя разные виды развлекательных продуктов: игры на персональном компьютере, на игровых приставках, портативные игры, игровые автоматы и так далее.



В процессе развития игровой индустрии многие концепции перевода в сфере программного обеспечения (частью которой являются компьютерные игры) претерпели изменения для того, чтобы локализация делала игры по-настоящему доступными за пределами локального рынка производителей — Японии и США.

Периоды развития игровой индустрии можно условно разделить на несколько временных отрезков:

1970-е: Становление индустрии компьютерных игр

Американские разработчики создавали первые игры для внутреннего рынка, это были преимущественно продукты для детских центров развлечений — ПО для игровых («аркадных») автоматов. Японские компании первыми увидели огромный потенциал этого абсолютно нового рынка, и стали первыми иностранными компаниями, которые вошли в этот изначально североамериканский сегмент [23].

Игры того времени, в силу объективных технических ограничений, обладали минимумом текстовой информации, и в редких случаях экспорта в европейские страны локализации или самого элементарного перевода не происходило, игры продавались на английском языке. В этот период издатели столкнулись с первыми проблемами локализации.

Приведём широко известный в профессиональной среде пример локализации компьютерной игры «Pac-Man». Игра созданная японской компанией Namco в 1979 году, первоначально носила имя «Puck Man» (производная от японской ономастической<sup>1</sup> лексики: «パクパク食べる [ra ku ra ku ta be ru]» - имитация движения рта у рыбы, символично обозначает чревоугодие). Однако американское издание игры компаниями Namco/Midway в 1980 приобрело изменённое имя «Pac-Man» — издатели сохранили близкое фонетическое звучание, и смогли обойти графическое сходство с общеизвестной обценной лексической единицей. (см. рис. 1).

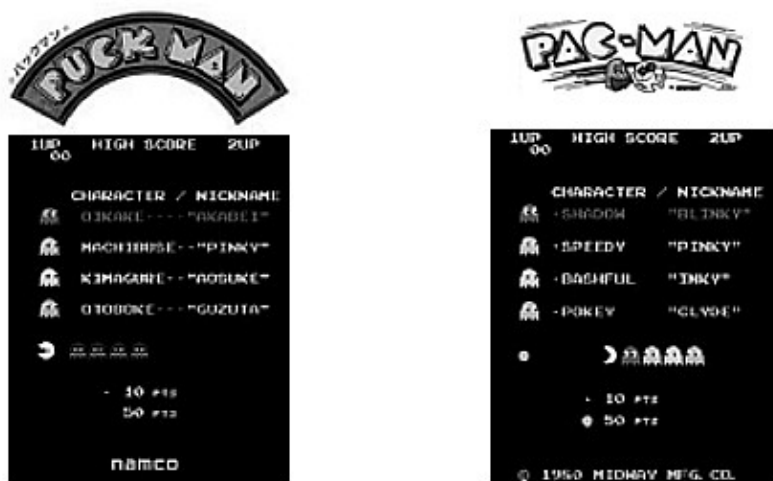


Рис. 1

Кроме того, игровые персонажи ("призраки") так же имели свои имена. В оригинальной версии это были ассоциативные японские имена, записанные латинской транскрипцией, но в американском издании имена были «творчески переработаны»: вместо прямого словарного перевода или копирования транслитерированного имени, они были изменены на более благозвучные и уместные для американской аудитории. Ниже приведена таблица имён: оригинальные японские имена, дословный

1 Ономастическая лексика — слова, являющиеся звукоподражанием, возникшим на основе фонетического уподобления неречевым звукокомплексам. [Краткий понятийно-терминологический справочник по этимологии и исторической лексикологии. — Российская академия наук, Институт русского языка им. В. В. Виноградова РАН, Этимология и история слов русского языка. Ж. Ж. Варбот, А. Ф. Журавлев. М., 1998.]

английский перевод и имена, использованные в американском издании:

№	Японское имя	Дословный перевод на английском	Имя в американском издании
1	Oikake (追いかけ)	chaser	Shadow
2	Akabei (赤ベイ)	red guy	Blinky
3	Machibuse (待ち伏せ)	ambusher	Speedy
4	Pinky (ピンキー)	pink guy	Pinky
5	Kimagure (気まぐれ)	fickle	Bashful
6	Aosuke (青助)	blue guy	Inky
7	Otoboke (お惚け)	stupid	Pokey
8	Guzuta (愚図た)	slow guy	Clyde

Специалисты по локализации нередко приводят этот пример как эталон в творческом подходе к локализации программного продукта на иностранном рынке [16].

#### 1980е: Развитие экспорта

Серьёзные изменения в отрасли пришлось на конец 80х, с появлением домашних игровых приставок Sega Genesis и карманных консолей Nintendo GameBoy. Наиболее востребованной на мировом рынке игрой в этот период являлась «Super Mario Bros.» японской компании Nintendo. Впервые игра экспортировалась в комплекте с печатной документацией на нескольких иностранных языках, так называемый комплект «E-figs» — акроним от «ENGLISH — French, Italian, German, Spanish»: непосредственно внутри игры использовался только английский язык (текста по-прежнему было немного), а прилагавшиеся инструкции, кроме английского, были переведены на эти четыре европейских языка [36].

Данная аббревиатура впоследствии закрепились и использовалась достаточно широко, а набор языков де-факто стал стандартом-минимум для локализации игр на ближайшие десятилетия.

#### 1990е: Становление европейского рынка

В этот период произошёл плавный переход от изданий типа «игра на английском языке + переводная документация в комплекте» к началу перевода игр как таковому. Сегодня этот вид можно назвать «частичной локализацией»: в игре начали переводить большую часть заголовков, элементы интерфейса; появились субтитры для игровых видеовставок [11]. Этому послужил ряд причин: количество текстовой и аудио-визуальной информации росло с развитием компьютерной техники, вследствие чего иностранный игрок уже не мог полноценно играть без руководства пользователя. Однако большой объём информации приводил к росту объёма руководства, что отталкивало потенциальных покупателей. Стоит так же отметить, что появление субтитров в играх открыло игровой рынок и для людей с нарушениями слуха.

Но аудио-визуальный контент по-прежнему оставался проблемной точкой. Создание аудио-файлов на разных языках требовало существенных финансовых затрат, следовательно, «полную локализацию» получали только некоторые продукты от крупнейших издателей. Одним из первых примеров полной локализации может служить известная компьютерная игра в жанре RPG (Role Playing Game) «Baldur's Gate» американского разработчика компании Bioware в 1998 году. Эта игра стала первой, полностью локализованной для Испании, что стало большим шагом в продвижении продукта в Европе [37]. Стоит подчеркнуть, что жанр RPG (а в последствии и MMORPG) характеризуется огромным количеством текстовой и звуковой информации, которую необходимо адаптировать для целевого рынка, чтобы покупатель смог полноценно погрузиться в сеттинг (от англ. setting — «обстановка», среда, в которой происходит действие художественного произведения, настольной или компьютерной игры). Кроме того, зачастую без полной и качественной локализации прохождение RPG становится просто невозможным.

Согласно данным Entertainment Software Association к концу 90х годов прибыль американских компаний-производителей компьютерных игр удвоилась именно благодаря большим шагам, сделанным в локализации [37].

## 2000е: Распространение модели Sim-Ship и жанра MMORPG

Высокие темпы развития сети Интернет и увеличение количества потребителей компьютерных игр во всём мире означали, что качественная локализация продукта может существенно увеличить продажи за пределами местного рынка разработчиков. А поскольку

«жизненный срок» компьютерных игр относительно невелик, наиболее оптимальным способом получения максимальных прибылей от одного продукта стала стратегия «Sim-Ship» — «Simultaneous Shipment» — одновременная поставка игр на все целевые рынки в день выхода игры. Такая стратегия предотвращала появление т. н. «пиратских» переводов, которые получили широкое распространение в 90е — 2000е, и снижала объём «серого импорта», а следовательно увеличивала число легальных продаж и доход издателей и разработчиков. Следует заметить, что «пиратский перевод» не подразумевает низкое качество: существует множество обратных примеров, когда официальная локализация признавалась значительно менее качественной, чем результат работы подпольных издателей или игровых фанатов [20]

Для переводчиков использование данной стратегии означает, что в момент начала работы над локализацией законченного продукта ещё не существует — в этом аспекте локализация игры противопоставляется переводу кинофильма, где переводчики имеют доступ к законченному продукту и вспомогательным материалам, и сходна с переводом программного обеспечения.

Можно сказать, что именно в этот период сформировалась одна из основных проблем для переводчиков при локализации продукта: переводчик имеет дело с текстом (зачастую незаконченным) без контекстуальной привязки и без необходимой справочной информации.

Одним из самых больших изменений в локализации компьютерных игр (и в игровой индустрии вообще) стал резкий рост популярности игр жанра MMORPG. Для игроков более важным стало взаимодействие не с машиной, а с реальными людьми. Одним из первых примеров таких игр стала Ultima Online американского разработчика Origin System в 1997м году [48], а наиболее известный пример - популярная во всём мире MMORPG «World of Warcraft», созданная компанией Blizzard в 2004м году. По состоянию на начало 2010 года в игре было зарегистрировано более 10 миллионов игроков по всему миру [46].

Важнейшим преимуществом MMORPG для разработчиков компьютерных игр является возможность сбора чрезвычайно точной статистической информации об игроках по многим аспектам: стиль игры, языковые особенности и так далее. Обычно сбор подобной информации представляет собой довольно сложный процесс, особенно при получении информации от иностранных пользователей. В MMORPG-играх все игроки обязательно проходят регистрацию. Поскольку игра ведётся на

серверах компании-разработчика или их партнёров, создатели игры могут отслеживать, в частности, географическую привязанность игроков. Благодаря этому решение о локализации того или иного продукта может приниматься с помощью прогнозов, составленных на основании достоверных статистических данных.

Так, упомянутая выше MMORPG «World of Warcraft» вышла на домашнем рынке США 23 ноября 2004 года, в период с 18 января по 8 ноября игра вышла на рынки Кореи, КНР и Тайваня и странах Евросоюза, а на российском рынке была представлена только в августе 2008 года [46]. Такая разница во времени выпуска обусловлена объективными техническими причинами: развитие интернет-покрытия и его качество в России значительно отстаёт от стран Северной Америки, Европы и ведущих азиатских стран, а от этого серьёзно зависит игровой процесс.

На сегодняшний день полная локализация в индустрии компьютерных игр становится обычной практикой, а профессионалы в области перевода начали говорить о «глубокой» («deep»), или «продвинутой» («enchanced») локализации [31]. Это означает, что всё, что не нарушает игрового мира, может и должно быть максимально приближено к конкретной языковой аудитории. Таким образом, в процессе локализации переводчик берёт на себя творческую роль, выходя за рамки переводческих обязанностей в традиционном понимании. Языковая часть продукта может создаваться заново. Однако нельзя забывать, что в случае с компьютерными играми, переводчик имеет дело с продуктом потребления, а не с произведением искусства, что накладывает свою специфику: основной целью перевода является трансформация иностранного продукта в коммерчески успешный на конкретном рынке.

### 1.3 Разграничение понятий "текста", "внутриигрового текста"

Текст (от лат. *textus* — «ткань; сплетение, связь, сочетание») — в общем плане являет собой связную и полную последовательность символов.

Существуют две основные трактовки понятия «текст»: «имманентная» (расширенная, философски нагруженная) и репрезентативная» (более частная).

Лингвистика определяет текст как последовательность вербальных знаков, которая рассматривается как продукт речи, включая и образцы



устной речи. Восприятие текста изучается в рамках лингвистики текста и психолингвистики. И. Р. Гальперин определяет текст следующим образом: «... это письменное сообщение, объективированное в виде письменного документа, состоящее из ряда высказываний, объединённых разными типами лексической, грамматической и логической связи, имеющее определённый моральный характер, прагматическую установку и соответственно литературно обработанное» [4]. Это определение указывает на такие важные характеристики текста, как целостность, связанность элементов и функциональная направленность, но из него вытекает, что текст существует только в письменной форме. Тем не менее текст как продукт речемыслительной деятельности может быть результатом не только письма, но и говорения, быть как письменным, так и устным, то есть оптически, акустически зафиксированным.

В психолингвистике текст рассматривается как сложное семантическое образование, обладающее рядом специфических характеристик, которые отсутствуют у слова, словосочетания или фразы [7]. К ним относятся целостность, формальная связность (части текста имеют соотносящиеся между собой языковые элементы), семантическую связность (части текста имеют общие содержательные компоненты), эмотивность (текст отражает отношения автора к действительности). Важными свойствами текста являются также креолизованность и прецедентность. Креолизованный текст — это текст, фактура которого состоит из двух разнородных частей: вербальной (языковой/речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык). Под креолизованностью понимается содержание в тексте элементов других семиотических систем. Примеры креолизованных текстов — тексты рекламы, комиксы, афиши, плакаты. [33]. Прецедентные тексты — стихийно или сознательно отобранные тексты, которые рассматриваются как общеизвестные в конкретной речевой культуре и которые допускают в этой связи особые формы их использования [8]. Под прецедентностью подразумевается содержание элементов предшествующих текстов.

В семиотике под текстом понимается осмысленная последовательность любых знаков, любая форма коммуникации, в том числе танец, обряд, ритуал, и т. п. Другими словами, текст может быть выражен как на языке культуры, так и на языках различных видов искусств. Более того, в семиотике исследователи отмечают неоднородность текста, его составляющими часто являются невербальные элементы,



вовлеченные в вербальный текст с целью интенсификации процесса передачи смысла.

Внутриигровой текст не следует путать с «игровым текстом», основной отличительной особенностью которого является «необходимое сотворчество автора и читателя, а основной авторской задачей, соответственно, выстраивание стратегии вовлечения читателя в языковую и культурологическую игру, предложенную автором» [1].

В контексте данной работы под внутриигровым текстом подразумевается текстовая и аудиовизуальная форма передачи информации, используемая внутри компьютерной игры. За последние годы форма внутриигровых текстов существенно изменилась: если на заре появления развлекательного ПО на ЭВМ и домашних игровых системах доминировала текстовая информация при существенно меньшей аудиовизуальной поддержке, либо практически полное отсутствие текста в некоторых игровых жанрах, а авторами игровых текстов являлись сами программисты, то на сегодняшний день игры используют значительно более широкие возможности передачи информации. Сегодня индустрия компьютерных развлечений задействует огромные ресурсы в создании игр, а сложность этого процесса сопоставима, а зачастую даже превышает создание полнометражных высокобюджетных кинофильмов [21].

В данной работе текст будет рассматриваться только как печатная информация. Исходя из вышесказанного, дадим определение внутриигрового текста в контексте данной: «Внутриигровой текст — текстовая информация, представленная в компьютерной игре и видимая конечному пользователю, являющаяся неотъемлемой частью игрового процесса».

Собственно текстовая информация по-прежнему является наиболее объёмной частью материалов, подлежащих переводу при локализации продукта. К примеру, только список предметов, географических названий и имён персонажей в русской локализации китайской MMORPG «Forsaken World» издательства Beijing Perfect World (2010) достигает 100 000 символов, что составляет около 4% от общего объёма текстовой информации в данной игре [46].

Рассматривая перевод текстов именно китайских компьютерных игр следует отметить, что подавляющее большинство импортируемых игр являются представителями жанра MMORPG, поэтому в данной работе будет рассматриваться именно этот жанр. Кроме того, MMORPG как подвид RPG является наиболее интересным видом компьютерных игр

для переводчика, поскольку в отличие от других игр содержит большое количество сложной текстовой информации. Так, по данным журнала «The Journal of Specialised Translation Issue» №16 – [41], текстовые диалоги составляют около 75% всего внутриигрового текста, от 4 до 5 процентов приходится на названия предметов, географических мест и имена персонажей, 15% текста является повествовательным материалом (соответствует "авторскому тексту" в кинофильмах), и до 5% составляют системные сообщения технического характера, которые не имеют прямого отношения к сюжету игры или игровому процессу (геймплею).

#### 1.4 Проблематика перевода

##### 1.4.1 Перевод внутриигрового текста в контексте межкультурной коммуникации, прагматический аспект перевода

Прагматической задачей локализации компьютерной игры является трансформация иностранного продукта в коммерчески успешный на конкретном рынке, т.е. передача ощущений и впечатлений от игрового процесса (game experience) оригинальной игры, как будто игра была изначально создана на языке перевода. Эта задача является первостепенной; прочие аспекты, такие как близость к оригиналу или передача точной информации, уходят на второй план. В переводе компьютерной игры, как правило, не допустимы многие компромиссные варианты, которые используются при переводе печатной литературы или субтитров в кинофильмах. К таким вариантам относятся сноски, авторские комментарии. У игрока-потребителя продукта должно сохраняться ощущение взаимодействия с оригинальной версией игры. Целевая аудитория компьютерных игр, на которую должны ориентироваться переводчики, не обладает фоновыми знаниями, необходимыми для понимания каких-либо реалий страны-экспортёра игры или её языка, поэтому все подобные моменты должны быть переданы с использованием средств языка перевода и реалий его страны [12]. Под этим подразумевается не только специфическая игра слов, но зачастую даже исторические реалии или современные известные личности. Остановимся на этом более подробно.

Говоря о китайских компьютерных играх жанра MMORPG, которые составляют основу игрового импорта из Китая в Россию и страны СНГ, нельзя не обратить внимание на антураж этих продуктов: подавляющее большинство таких игр имеет тесную связь с мифологией и историей

древнего Китая, его культурными традициями. Целевую аудиторию этих игр составляют игроки от 13 до 19 лет. Они имеют весьма смутное представление о культуре Китая, чего нельзя сказать о западноевропейской и североамериканской культуре: за последние десятилетия под влиянием иностранного киноискусства и литературы российская аудитория познакомилась со многими праздниками и традициями этих стран, и такие реалии, как маскарад на Хэллоуин, рождественская ёлка и Санта Клаус или «Дядя Сэм» не требуют особенной переработки и могут быть переданы устоявшимся переводом или транскрипцией.

Однако Китай отличается от других стран длинной историей, долгой изоляцией и особенной системой письменности, и в совокупности с отсутствием фоновых знаний у целевой аудитории при локализации компьютерных игр возникают существенные проблемы, требующие особого подхода.

Одним из произведений китайской классической литературы, знакомого каждому китайцу, является «Путешествие на запад». Роман впервые опубликован в 1590-е годы без указания автора, в XX веке утвердилось мнение, что написал его книжник У Чэньэнь. Сатирический роман в 100 главах повествует о путешествии монаха Сюаньцзана по Шёлковому пути в Индию за буддийскими сутрами. Главным действующим лицом является не сам Сюаньцзан, играющий весьма пассивную роль, а его спутник — царь обезьян Сунь Укун. Среди других спутников Сюаньцзана — комический получеловек-полусвинья Чжу Бацзе, монах Ша Сэн и белая лошадь-дракон. Структурно представляет собой цепь занимательных эпизодов, в которых прозрачная буддийская аллегория наслаивается на канву плутовского романа. Роман является источником множества крылатых выражений, часто цитируется жителями КНР. Не избежали этого и компьютерные игры, местом или временем действия которых является мифологический Китай. Так, в компьютерной игре «Forsaken World» присутствует целая серия заданий по мотивам «Путешествия на запад». Не смотря на то, что перевод данного произведения на русский язык существует достаточно давно, его использование в компьютерной игре категорически неприемлемо — для понимания требуется большое количество фоновых знаний и/или постоянные сноски и комментарии (особенно это касается действий, имеющих отношение к буддизму и его мифологии), что неприемлемо в контексте локализации компьютерной игры, поскольку такой подход

разрушает динамику игрового процесса. В русском издании выход был найден в полной замене истории этой серии заданий на новую, созданную непосредственно в процессе перевода. Очевидные информационные и стилистические потери в данном случае по-прежнему уступают главной цели — сохранению игрового процесса любой ценой.

#### 1.4.2 Анализ проблематики перевода компьютерных игр в сравнении со схожими сферами перевода

##### а.) Проблематика перевода компьютерных игр и кинофильмов

Кинофильм можно определить как зафиксированную на плёнке или другом информационном носителе последовательность кадров, представляющих собой фотографическое или рисованное изображение, обычно сопровождаемое звуковым рядом (речью, музыкой, шумами). Иными словами, фильм представляет собой дискретную последовательность непрерывных участков текста или цепочку кадров, соответственно кадр – единица кинотекста [5, с.47].

В отличие от кинофильма, где информация подаётся синхронно на всех уровнях (аудио-визуальный, текстовый - субтитры), текст компьютерной игры более свободен, но в то же время более сложен в структурном плане.

Компьютерная игра отличается тем, что является не строгой непрерывной последовательностью кадров или других действий, а интерактивно взаимодействует с игроком, т.е. представляет собой динамически изменяемый и изменяющийся процесс. В случае, когда в процессе игры представлены диалоги, они, в отличие от фильма, носят не строгую, заранее определённую последовательность, а могут развиваться по нескольким (от двух-трёх до десятков) вариантам. Такая вариативность является одной из основных особенностей и может представлять существенную трудность для переводчиков. И если текст фильмов, или кинотекст, при всей своей сложности подаётся зрителю линейно и занимает строго определённый отрезок времени (равный продолжительности киноленты), то сопоставимая по классу компьютерная игра обладает многократно более сложной структурой и количеством информации [11]. Следовательно, при локализации компьютерной игры переводчики сталкиваются с большими массивами текстовой, графической, аудио-визуальной информацией.

При переводе кинофильма переводчики в подавляющем большинстве случаев имеют доступ не только к тексту субтитров, но полностью к кинокартине. В случае локализации компьютерной игры переводчики зачастую лишены возможности ознакомиться непосредственно с продуктом, который они переводят. Это происходит по целому ряду причин. Во-первых, издатель может не предоставлять копию игры для ознакомления из соображений безопасности (нелегальное распространение копии игры до её официального выхода) или технической сложности - пререлизные версии игр, в случае с играми для игровых приставок, могут иметь систему защиты, при этом запуск такой игры требует специальной версии приставки для разработчиков, и предоставлять такое оборудование переводчикам дорого или невозможно. Во вторых, в случае с онлайн-играми (особенно формата MMORPG) предоставить доступ к игре невозможно в силу ограничения региональной политики — как правило, такие игры привязаны к определённому региону, и до официального релиза в родном регионе подключиться к серверам не удастся. В третьих, ограничения накладывает и модель Sim-Ship (англ. simultaneous shipment — единовременная поставка), при которой продукт поступает в продажу одновременно на нескольких языках. [13].

#### б) Проблематика перевода компьютерных игр и программного обеспечения

Перевод компьютерных игр имеет много общего и с переводом программного обеспечения. Сходства исходят из того факта, что оба вида включают в себя собственно перевод текста и разработку программы, в которой определённые строки текста будут размещены в соответствующем месте программы. Отсюда следует, что длина текста перевода в строке не должна превышать определённую длину, что существенно ограничивает свободу действий переводчика и выбор им средств перевода.

Кроме того, сходные моменты наблюдаются вследствие аналогичного процесса релиза продукта — модели Sim-Ship. Процесс разработки и отладки программного продукта происходит вплоть до дня выпуска. Из этого следует, что перевод начинается и продолжается задолго до того, как будет выпущен конечный продукт, что напрямую отражается на процессе перевода: переводчик вынужден работать с нестабильным продуктом, который может существенно изменяться в



процессе разработки. При этом переводчик может не видеть рабочего продукта до последнего дня релиза, и при переводе опираться не на контекст, а на описания, которые могут быть предоставлены разработчиком.

Стоит заметить, что модель Sim-Ship не всегда применяется к играм японской и китайской разработки: задержка в выходе локализованной версии игры после выхода оригинальной может составлять до полутора лет [26]. Однако фактически для переводчика ничего не меняется: компания, выкупившая права на локализацию игры на российском рынке, как правило, самостоятельно дорабатывает игру для возможности запуска в русскоязычной компьютерной среде и работы с русским текстом, поэтому переводчики не могут воспользоваться игрой, и должны опираться на вспомогательный материал. Использование китайских версий игр также сопровождается определёнными трудностями, специфичными для КНР: сегодня в Китае для использования игр жанра MMORPG, которые требуют обязательного подключения к игровому серверу, необходима регистрация с использованием 身份证 (документ, удостоверяющий личность граждан КНР, аналог российского внутреннего паспорта), а игра возможна только с территории Китая, что делает легальное использование игры российскими переводчиками практически невозможной задачей. В таких случаях переводчик может использовать тематические форумы и специализированные порталы для получения дополнительной информации.

Однако в переводе ПО и компьютерных игр присутствуют существенные различия. Так, в сфере локализации ПО главным приоритетом в парадигме локализации является функциональность (работоспособность) и преобладает унификация терминологии и лексики, в то время как при переводе компьютерной игры на первое место выходит творческий подход и оригинальность. Конечно, в процессе работы компьютерная игра так же не должна содержать ошибок, как и ПО прикладного значения. Однако развлекательная суть компьютерной игры является как минимум не менее важным аспектом её функциональности.

Специалисты в области локализации компьютерных игр полагают, что принципы стандартизации перевода ПО не могут быть напрямую применены в сфере перевода игр в силу различия переводческих парадигм [11]. Каждый жанр, а зачастую и каждая конкретная игра, требуют особого подхода, чтобы сохранить оригинальный дух игры.

### 1.4.3 Основные особенности и проблемы перевода внутриигрового текста

Опираясь на вышесказанное, выделим следующие проблемы и особенности, с которыми сталкивается переводчик в процессе перевода внутриигровых текстов:

#### а) Многообразие видов материала для локализации и перевода в рамках одного проекта

В процессе перевода переводчик работает с разными видами материала: субтитры для кинематографических вставок (большое сходство с переводом субтитров к кинофильмам), объёмные текстовые диалоги (сходство с прямой речью в литературном переводе), энциклопедические отрывки или исторические заметки, руководства пользователя, подписи элементов интерфейса, техническое описание системных разделов игрового меню (технический перевод), текстовое описание фоновых событий или шумов, прочие фразы; иногда — тексты поэзии, песни. Как правило, каждая игра включает в себя большинство перечисленных видов текста, с теми или иными отличиями. Кроме того, игры могут сопровождаться упаковкой (в отличие от электронных версий), печатными инструкциями, рекламной кампанией - все эти материалы так же подлежат переводу и локализации [30]

#### б) Работа с исходным текстом в формате «lockit»

В процессе локализации переводчик работает не с конечным продуктом или обычным текстовым файлом, а с т.н. «lockit» (localisation kit) (рис. 2). В обобщённом значении lockit — это полный комплект документов, который разработчик игры предоставляет компании-локализатору или соответствующему отделу. В частном значении — это файл со специальной структурой, содержащий текст для перевода. Кроме того, в lockit могут входить комментарии разработчиков, специальные пометки. Технически файл представляет собой документ в формате таблицы, текст которого фрагментирован на строки. Длина строки может варьироваться от нескольких (имена, названия) до сотен (диалоги) символов.



0035494	宝石中如光似影的墨绿色蕴若隐若现，镶嵌后可减免对方毒属性抗性。使用后不可再镶同类宝石。	Туманный самоцвет с темно-зеленым оттенком; инкрустация снижает сопротивление ядам у противника. После использования нельзя инкрустировать другой самоцвет.	
0035497	黑松石(1级)	Черный самоцвет (1 ур.)	
0035500	苍黑如墨的宝石，镶嵌后可增加物理暴击。使用后不可再镶同类宝石。	Абсолютно черный камень, инкрустация усиливает критический удар. После использования нельзя инкрустировать другой самоцвет.	
0035503	白晶石(1级)	Белый кварц (1 ур.)	
0035506	霜白滑溜的晶类宝石，镶嵌后可增加法术暴击。使用后不可再镶同类宝石。	Гладкий белоснежный самоцвет; инкрустация усиливает магический критический удар. После использования нельзя инкрустировать другой самоцвет.	
0035509	微斜长晶	Полюси Уормор	

pic.2 - Lockit

Фрагменты текста в lockit расположены линейно, т. е. строки идут по порядку, иногда расположены в алфавитном порядке, тогда как в процессе игры он представлен в виде нелинейной интерактивной последовательности, которая зависит от действий игрока. Другими словами, последовательность фрагментов в lockit не имеет ничего общего с последовательностью текста в игровом процессе. Наиболее отчетливо это видно на примере внутриигровых диалогов: lockit содержит последовательность реплик участников диалога; такая последовательность содержит в себе все варианты развития диалога, тогда как в ходе игры каждый игрок выстроит свою единственную комбинацию диалоговых фраз, при этом не увидев остальные варианты. Непосредственно в lockit зависимость и последовательность фраз не отражена, и в рамки переводческой задачи включается распознавание возможных последовательностей диалога и соответствующий перевод. Нельзя не обратить внимание на тот момент, что переводом текстов игры занимается параллельно несколько переводчиков, то зачастую возникают ситуации, когда переводчик вынужден начинать перевод с середины или конца диалога [18]. В этом случае большую роль играет

качество организации переводческого процесса, а так же чувство языка переводчика и его практический опыт в этом виде работ.

в) Теги внутри текста

В играх, как и в ПО, текст зачастую генерируется непосредственно перед выводом на экран, используя специальные переменные «теги» — элементы языка программирования, встроенные в текст и обрабатываемые в процессе исполнения программы. Теги, используемые в игровых текстах, могут выглядеть как \$TYPE\$, \$AMOUNT\$, \$USER\_NAME\$ и так далее. Например, строка «你找到了\$AMOUNT\$金币» N ĭ zh ã odàole \$AMOUNT\$ jīnbì в игре может быть отображена как «你找到了 300 金币» N ĭ zh ã odàole 300 jīnbì. В данном случае тег \$AMOUNT\$ выступает в качестве переменной к количеству золотых монет, найденных игроком. В отличие от китайского языка, в русский язык является флективным, соответственно переводчик должен строить предложения таким образом, чтобы не нарушить норм языка перевода. Так, в приведённом примере прямого перевода предложения недостаточно: программа не сможет подобрать соответствующее окончание к слову «монета» (ср. «...300 монет», «...2 монеты», «... 1 монета» и т. д.). Иностранные разработчики игр не могут учитывать все особенности языков, на которые будет происходить локализация, что приводит к необходимости существенной переработки текста для избежания появления грамматических ошибок. Разумеется, переводчик должен обладать навыками понимания приблизительного значения таких тегов и представлять возможные значения, которые возникнут на их месте в процессе игры.

г) Техническое ограничение на количество символов в строках

За последние годы благодаря развитию компьютерной техники и языков программирования проблема ограничения длины строки стоит менее остро, чем прежде. Однако в случае с локализацией компьютерных игр, разработанных в Китае или Японии, на русский язык, эта проблема по-прежнему актуальна. Как известно, один символ латинского или кириллического алфавита не обладает планом содержания, в отличие от китайского иероглифического письма, символы которого в семантическом отношении близки к целому слову в русском языке. Но поскольку в техническом смысле и иероглиф, и буква равны, наблюдается явная диспропорция в количественном выражении одного и того же

понятия на русском и китайском языках. Наиболее явно это проявляется в терминологической базе игры — в названиях предметов, географических названиях, именах. Так, типовая строка, выделенная программой для записи наименования игрового предмета в китайской игре Forsaken World не превышает 21 символа [42], что с запасом хватает для оригинальных названий, но явно недостаточно при обычном переводе. Приведём наглядный пример: в китайской MMORPG 星尘转说 («Luinia Online») существует предмет «星见之镜·典藏» Xīng jiàn zhī jìng·dī ǎ n cáng [53]. Первые четыре иероглифа «星见之镜» Xīng jiàn zhī jìng являются собственно названием предмета, который можно перевести как «Подзорная труба для наблюдения звёзд», а последние два (典藏 dī ǎ n cáng) обозначают категорию предмета в игровом контексте — «Классическая коллекция» (т.е. подчёркивает необычность предмета). Однако такой перевод содержит 59 символов, что в 8,4 раза превосходит длину исходного названия и в три раза превышает допустимые нормы. Сократить название до близкого по значению слова «Телескоп» в контексте игры неприемлемо, поскольку исходное название говорит об уникальности предмета, и не содержит современного семантического окраса, аналогичного слову «телескоп». В то же время, соблюдение ограничений в количестве символов является абсолютным приоритетом при локализации, поскольку выход за эти рамки может повлечь за собой полную неработоспособность игры. При локализации игры на русский язык этот фрагмент текста был переведён как «Телескопус — Классика». Таким образом путём «пересоздания» были соблюдены технические условия разработчиков, сохранена оригинальность в названии предмета.

Нами были выделены основные особенности и проблемы перевода текстов, с которыми сталкивается переводчик в процессе перевода китайских компьютерных игр на русский язык. Во второй главе на конкретных примерах будут рассмотрены практические способы решения поставленных переводческих задач.

## Глава 2: Особенности перевода внутриигрового текста с китайского на русский язык на базе конкретных примеров компьютерных игр MMORPG

### 2.1 Технические и стилистические требования заказчика к переводу игры

В начале каждого проекта по локализации заказчик формулирует собственные требования для конкретного продукта. Обычно требования включают в себя разделы, посвящённые техническому и стилистическому характеру перевода. Под техническими требованиями подразумевается способ оформления текста, возможность использовать те или иные символы (буква «ё», форма кавычек, знак многоточия и т. п.), ограничение длины строки (количества символов), правила работы с тегами [11]. Под стилистическими требованиями понимается эмоционально-стилистическое оформление текста перевода, правила использования табуированной лексики, пожелания в переработке имён, названий и прочее. Наибольший интерес в контексте данной работы представляют стилистические требования, поскольку они подразумевают задачи, решение которых не может быть автоматизировано или проверено с помощью компьютерных программ. Выполнение этих требований зависит от способностей переводчика, его понимания текста и чувства языка [19].

Рассмотрим технические и стилистические требования к переводу игры Forsaken World:

- Оформление знаков препинания: не использовать букву «ё», сохранять все теги оригинала.
- Длина строки: количество символов текста перевода не должно превышать количество символов оригинального текста более, чем на 50-100%, если не указано иное; допускаются только общепринятые сокращения и аббревиатуры.
- Перевод реплик: необходимо использовать обезличенные конструкции и слова общего рода.
- Перевод табуированной лексики: не допускается использование нецензурной лексики и фразеологии, экспрессивные эвфемизмы; заменять общей литературной лексикой и фразеологией.
- Перевод речи персонажей: необходимо использовать стиль речи, соответствующий социальному статусу персонажа, передавать профессиональный жаргон и диалект персонажей.

Обозначения интонации, которые невозможно передать в русской речи, передавать с помощью таких примечаний, как (Плачет), (Улыбается), (Выглядит смущённым) и т. д.

- **Перевод междометий:** калькирование не допускается, необходимо подбирать аналоги в русском языке; при необходимости вместо междометий допускается использование других выразительных средств.
- **Краткость и ясность:** необходимо по возможности опускать притяжательные местоимения, избавляться от глаголов-связок «быть, иметь, являться», опускать местоимения «я, ты», опускать подчинительный союз «что»; глагольные сочетания рекомендуется заменять глаголами, сложносочинённые предложения разбивать на простые, в сложноподчинённые предложения включать не более одного зависимого. Желательно не использовать обособленные конструкции (деепричастные обороты и т. п.), вложенные в другие; не повторять однокоренные слова в пределах одной фразы.
- **Стилистические и выразительные средства:** необходимо избегать игрового жаргона (за исключением внесённого в глоссарий, предоставляемый заказчиком); все стилистические приёмы оригинала желательно передавать стилистическими приёмами или выразительными средствами (экспрессивная лексика и т. д.) языка перевода; необходимо избегать фраз-клише (если их не было в оригинале), избегать иностранных заимствований при наличии распространённых русских эквивалентов, избегать смысловых повторов.
- **Перевод пословиц, поговорок, сленговых выражений, интернет-мемов:** не допускается сохранение исходных выражений с пояснениями, необходима замена аналогичными русскими выражениями или, при необходимости, замена выражениями, объясняющими общий смысл высказывания.
- **Перевод аллюзий на исторические и фольклорные персонажи:** не использовать традиционные соответствия, выполнять произвольную замену.
- **Перевод паралингвистических средств (эмотиконов и т. п.):** не допускается сохранение в исходном виде или замена на русские аналоги, требуется трансформация в языковые средства.



- Имена собственные: необходимо адаптировать имена собственные, если в русской транскрипции проявляется корень нецензурного слова. При замене имён собственных сохранять исходный колорит не требуется. На русский лад следует переделывать только говорящие имена. Китайские имена необходимо переделывать на западноевропейский лад.
- Названия предметов: названия следует формировать по шаблону «Прилагательное + существительное + дополнение», следует избегать предлогов. Вместо сложного названия из набора признаков следует использовать произвольную метафору.

Приведём примеры перевода различных типов текста игры Forsaken World на русский язык.

## 2.2 Перевод внутриигровых диалогов

Такие внутриигровые тексты, как диалоги, должны переводиться с учётом множества требований заказчика: ограничение на длину строки, определённые стилистические приёмы и так далее.

Разные строки имеют разные ограничения на допустимое количество печатных символов. Для фрагментов диалогов и повествовательных текстов нет жёстких ограничений — по возможности, следует не превышать объём более чем в два раза. Однако переводчику не следует переводить абсолютно все детали исходного текста. Как говорилось в предыдущих главах, одной из первостепенных задач локализации является создание у потребителя ощущения, что текст изначально написан на родном ему языке. Игрока не интересует, на каком языке была создана игра, и какие особые стилистические приёмы использовались в оригинальном тексте. Это даёт переводчику волю использовать всевозможные средства перевода. Исходя из вышесказанного, наилучшим вариантом перевода текста диалогов является частичное или полное «пересоздание» (transcreation) [31] речевого фрагмента с соблюдением всех необходимых норм языка перевода. Разумеется, переводчик не в праве вводить в текст дополнительные данные, или использовать стилистические единицы с чрезмерной эмоциональной окраской, поскольку игра по своей структуре является достаточно сложным продуктом, и дополнительная информация в дальнейшем может послужить источником противоречий.

С технической же точки зрения переводчику следует стремиться к объёму перевода визуально близкому объёму оригинала. Это обусловлено тем, что на экране для каждого сообщения отрывка текста разработчиками выделено определённое пространство с учётом эргономики (удобства использования) и дизайна. Выход за эти рамки нарушает визуальную целостность и может помешать игровому процессу. Сравните тексты на рисунках №5. В центральном поле под заголовком «Добро пожаловать!» находится достаточно большое поле для приветственного текста, и в этом случае жёсткого лимита на его длину не требуется, тогда как надпись на кнопке «Готово» в правом нижнем углу имеет очевидно ограниченное пространство.

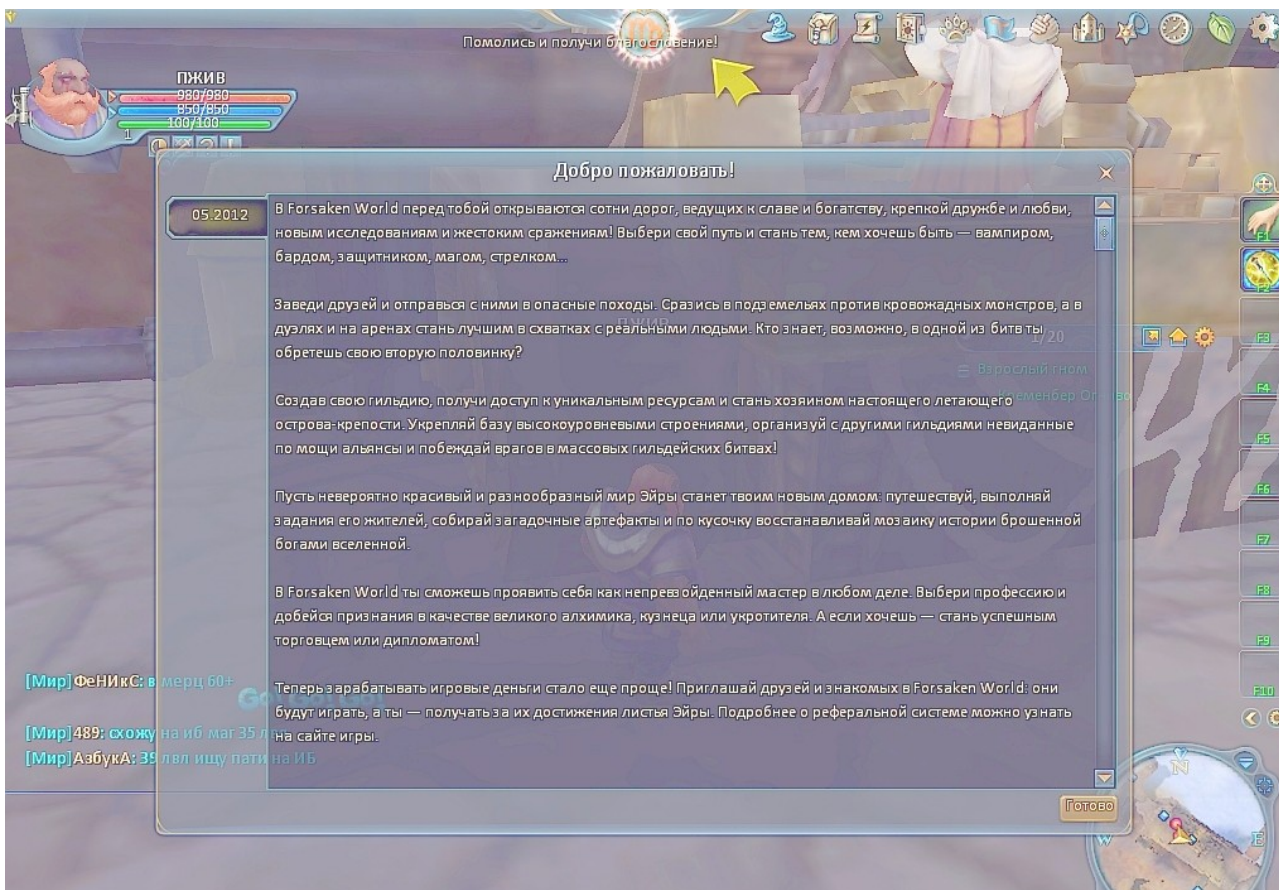


рис. 3



Приведём примеры:

№	Исходный текст	Дословный перевод	Переработанный текст с учётом требований к переводу
1	<p>毫无疑问，那个冷冰冰，充满了寒意的阿古金实际上就是个鬼魂！你竟然和一个鬼魂成为了朋友！（43 символа）</p> <p>Háo wú yíwèn, nàgè lěngbīngbīng, chōngmǎnle hányì de āgǔ jīn shíjì shang jiùshì gè guǐhún! Nǐ jìngrán hé yīgè guǐhún chéngwéile péngyǒu!</p>	<p>Вне всякого сомнения, этот холодный, наполненный чувством приближающегося холода Огден на самом деле призрак! В конце концов, ты стал другом приведения! (154 символа)</p>	<p>На самом деле Огден — приведение! Вы стали другом призрака! (63 символа)</p>
2	<p>在你将关于"毁石之矛"的信息告诉阿古金后，他沉默了，这个冷酷的猎手握紧了手中的长矛，止不住的颤抖起来。他的眼神告诉你，他已经回忆起了一切！（69 символов）</p> <p>Zài nǐ jiāng guānyú "huǐ shí zhī máo" de xìnxi gàosu āgǔ jīn hòu, tā chénmòle, zhège lěngkù de lièshǒu wò jǐnle shǒuzhōng de cháng máo, zhǐ bù zhù de chàndǒu qǐlái. Tā de yǎnshén gàosu nǐ, tā yǐjīng huíyì qǐle yīqiè!</p>	<p>После того, как ты рассказал информацию о «Каменном копьё» Огдену, он замолчал; этот бессердечный охотник сжал в руках копьё, затрясся без остановки. Его взгляд сообщал тебе, его воспоминания уже вернулись полностью! (216</p>	<p>Услышав ваш рассказ про 'Каменное копьё', Огден молча сжал в руках оружие. По его глазам было видно: к нему возвращаются воспоминания! (138 символов)</p>

	символов)	
--	-----------	--

В первом отрывке переводчик сократил такие словосочетания, как 充满了寒意的 chōngmǎnle hán yì de (“исполненный чувством приближающегося холода”), 竟然 jìngrán (“в конце концов”), поскольку они не несут в себе полезной для игрока информации, но в несколько раз увеличивает количество символов, что недопустимо при переводе игры и противоречит требованиям к переводу. Так, исходный фрагмент текста состоит из 69 символов, дословный перевод — из 216 (превышая исходный текст в 3,1 раза), а перевод с учётом требований — 138 символов, т. е. в два раза больше исходного текста, что укладывается в требования. В предыдущей главе уже отмечалось, что существенное превышение объёмов исходного текста нарушает как визуальную целостность игры, так и лёгкость восприятия информации.

Во втором фрагменте, руководствуясь стилистическими требованиями, была упрощена грамматическая структура предложения. Текст оригинала содержал в себе два сложных предложения, при этом первое состояло из четырёх простых предложений, второе — из двух. В тексте перевода осталось два сложных предложения, каждое из которых состоит из двух простых.

В обоих случаях за счёт некоторого сокращения исходного текста была достигнута прагматическая цель перевода — донесение смысла высказывания с соблюдением условий по длине строки и соблюдением норм русского языка.

Приведём ещё несколько примеров:

№	Исходный текст	Дословный перевод	Переработанный текст с учётом требований к переводу
1	我想做个好人，这个理由充分么？ Wǒ xiǎng zuò gè hǎorén, zhègè lǐyóu chōngfèn me?	Я хочу быть хорошим человеком, этой причины достаточно?	Я лишь хочу совершить добрый поступок, разве этого не достаточно?

2	<p>废材，我从没见过这么傻的人！这种理由都相信。</p> <p>Fèi cái, wǒ cóng méi jiànguò zhème shǎ de rén! Zhè zhǒng lǐyóu dōu xiāngxìn.</p>	<p>Ничтожество, я ещё не видел таких дураков! Верит даже в такую причину.</p>	<p>Не встречалось мне глупцов, которые поверят в такое!</p>
3	<p>这颗夜明珠？哈哈，我是不可能给你的！</p> <p>Zhè kē yèmíngzhū? Hāhā, wǒ shì bù kěnéng gěi nǐ de!</p>	<p>Эта ночная жемчужина? Хаха, я не могу отдать её тебе!</p>	<p>Отдать тебе ночную жемчужину? Ни за что!</p>
4	<p>不可能，我不可能出售我的鱼竿！</p> <p>Bù kěnéng, wǒ bù kěnéng chūshòu wǒ de yú gān!</p>	<p>Невозможно, я не могу продать мою удочку!</p>	<p>Нет-нет, моя удочка не продается!</p>
5	<p>可是你不会钓鱼不是么？那根鱼竿应该送给会使用他的人，留在你手里是一种浪费！</p> <p>Kěshì nǐ bù huì diào yú bùshì me? Nà gēn yú gān yīnggāi sòng gěi huì shǐyòng tā de rén, liú zài nǐ shǒu lǐ shì yīzhǒng làngfèi!</p>	<p>Но ты же не умеешь ловить рыбу, разве не так? Эту удочку необходимо подарить человеку, который умеет ею пользоваться; оставлять её в твоих руках — пустая трата!</p>	<p>Ты ведь не умеешь ловить рыбу, не так ли? Удочка должна достаться тому, кому она принесёт пользу!</p>

В первом предложении выражение 做个好人 zuò gè hǎorén, переводится как «сделаться хорошим человеком», «быть добропорядочным человеком». В русском предложении такой вариант перевода невозможен, поскольку это противоречит нормам русского языка. В тексте, вошедшем в русскую версию игры, 做个好人 zuò gè hǎorén

переведён как «совершить добрый поступок», что является подходящей заменой в контексте высказывания и передаёт его исходный смысл.

В исходном тексте второго отрывка диалога встречается слово 废材 fèi cái «ничтожество» (грубо о человеке). Согласно требованиям к переводу, такие лексические единицы необходимо смягчать в тексте перевода. В окончательном варианте перевода слово 废材 fèi cái опущено, а грамматическая структура упрощена до одного сложного предложения. Кроме того, в данном отрывке невозможно использовать местоимение 我 wǒ «я», так как это приведёт к необходимости указания на пол персонажа. Это противоречит требованиям к переводу, поскольку персонаж, произносящий данную реплику, может быть как мужского, так и женского пола. Использовать местоимение «я» возможно только в случае прямого указания на пол персонажа, произносящего данную реплику. В этом и следующих примерах структура с местоимением «я» заменяется пассивной структурой с местоимением «мне», что помогает избежать проблем, связанных с указанием рода других элементов.

В тексте третьего отрывка встречается междометие 哈哈 hāhā, которое согласно требованиям следует передать другими языковыми средствами. В переводе междометие опущено, а структура предложения незначительно изменена для придания соответствующей стилистической окраски.

Пятый фрагмент не содержит трудных для переводчика моментов, однако при прямом переводе конструкция остаётся избыточной для передачи смысла и интонации, поэтому переводчик существенно упростил конструкцию, используя краткость высказывания как средство передачи стилистической окраски фрагмента.

### 2.3 Перевод названий предметов

В строках типа названия предметов или имён персонажей установлен явный предел в 21 символ. Для имён в русском языке такое ограничение не вызовет затруднений, поскольку имена лишь в очень редких случаях превышают это ограничение. По-другому обстоит дело с названиями и терминами.

Игры жанра MMORPG известны тем, что в них присутствует огромное количество всевозможных предметов. Это могут быть как предметы интерьера, так и оружие, одежда и прочие вещи, используемые игроком. Количество оружия и его модификаций в «Forsaken World»

достигает полутора тысяч единиц, и это число растёт с каждым обновлением игры. Для сравнения, в играх жанра FPS (first person shooter, «стрелялка») количество предметов, имеющих название, может не превышать двух десятков [37].

Ещё одной отличительной особенностью этого класса слов в MMORPG является строгая классификация объектов, а так же возможность их модификации. В китайских играх все эти характеристики принято выносить в название предмета, причём в силу особенностей иероглифического письма это не составляет проблем: один символ китайского языка обладает значением полного слова, следовательно, для указания характеристики предмета достаточно использовать один иероглиф. В алфавитных же системах письма один символ не обладает самостоятельным семантическим значением.

Приведём пример:

№	Оригинал	Буквальный перевод	Переработанное название
1	能量指环 Néngliàng zhǐhuán	Энергетическое кольцо	Кольцо силы
2	能量指环二级 Néngliàng zhǐhuán èr jí	Энергетическое кольцо второго уровня	Кольцо силы (2 ур.)
3	魔草编织指环 Mó cǎo biānzī zhǐhuán	Кольцо, сплетённое из волшебной травы	Плетеное кольцо
4	空灵魔环 Kōnglíng mó huán	Неуловимое магическое кольцо	Кольцо ловкости
5	龙蛇之戒 Lóng shé zhī jiè	Перстень змей и драконов	Перстень дракона

В представленной таблице присутствует несколько предметов, существующих в игровом мире. Название первого предмета 能量指环 néngliàng zhǐhuán состоит из двух двусложных слов: 能量 néngliàng «энергия» и 指环 zhǐhuán «кольцо, перстень». Прямой перевод этого названия даст «энергетическое кольцо», что составляет ровно 21 символ

(пробелы учитываются). Однако переводить названия предметов необходимо с запасом в несколько символов. Ранее упоминалось, что предметы в играх MMORPG могут быть модифицированы, и это отразится на их названии. Дифференцирование предметов в данном случае является критическим условием, поскольку в игре не должно быть двух предметов, одинаковых по названию, но различных по свойствам. В следующей строке присутствует модификация данного кольца: 能量指环二级 néngliàng zhǐhuán èr jí . 二级 èrjí в контексте игры означает «предмет второго уровня», т. е. обладающий характеристиками, лучшими чем у простого кольца. Поэтому в данном случае переводчик заменил слово «энергия» близким по значению словом «сила», получив предметы «Кольцо силы» и «Кольцо силы (2 ур.)» с объёмом 11 и 19 печатных символов соответственно.

Следующим предметом является 魔草编织指环 mó cǎo biānzhī zhǐ huán, название которого состоит из четырёх слов: 魔 mó «магия, магический, демон, чёрт», 草 cǎo «трава, солома», 编织 biānzhī «плести, вязать, плетёный» и 指环 zhǐhuán «кольцо, перстень». При переводе всех элементов получается достаточно длинное название «кольцо, сплетённое из магической травы», состоящее из 38 символов. В данном случае переводчик прибегает к такому переводческому приёму, как опущение. Это позволило существенно сократить количество символов в названии за счёт опущения элементов, отсутствие которых не повлияет на разграничение предметов в игре. Так, в игровом мире отсутствуют «обычные» кольца, поэтому элемент 魔 mó «магический» не обязательно повторять в названии. В результате название «Плетёное кольцо» содержит 15 символов, оставляя так же возможность для присоединения дополнительных игровых модификаторов.

Следующий предмет 空灵魔环 kōnglíng mó huán при переводе подвергается ещё более серьёзному сокращению. 空灵魔环 kōnglíng mó huán состоит из трёх слов: 空灵 kōnglíng «неуловимый, непостижимый», 魔 mó «магия, магический, демон, чёрт», 环 huán «перстень, кольцо». Критерием для опущения составляющих слов так же является отсутствие разграничительной ценности между разными предметами. Таким образом, уникальным компонентом названия остаётся 空灵 kōnglíng. Согласно требованию о структуре названий предметов, дополнение необходимо ставить после существительного. Исходя из этого требования значение «неуловимый» заменяется близким по значению словом



«ловкий», получая в результате название «кольцо ловкости» (сущ. + дополнение).

Предмет 龙蛇之戒 *lóng shé zhī jiè* состоит из двух слов 龙蛇 *lóng shé* и 戒 *jiè* “кольцо, перстень”, а так же связки 之 *zhī*. Перевод названий такого типа является достаточно сложной задачей, поскольку основной компонент названия – 龙蛇 *lóng shé*— обладает широким семантическим полем значений. Слово состоит из двух иероглифов – 龙 *lóng* «дракон» и 蛇 *shé* «змея», согласно словарю 大 БКРС [42] 龙蛇 *lóng shé* может переводиться как:

- 1) драконы и змеи;
- 2) росчерки и извивы (в кит. скорописи), искусная скоропись;
- 3) секиры и трезубцы; холодное оружие;
- 4) необыкновенный (выдающийся) человек;
- 5) будд. совершенномудрый и (или) заурядный, мудрец и (или) глупец.

Для носителя языка и культуры исходного текста слово не вызывает затруднений в понимании, поскольку его значения в контексте культуры Китая имеют тесную связь между собой. Стоит отметить, что в китайской мифологии, в отличие от европейских легенд, дракон является скорее положительным персонажем, а его тело похоже на тело змеи. В то же время, для представителя русской культуры семантические значения слова имеют между собой мало общего. Кроме того, в момент осуществления перевода переводчик не знает, какое именно значение вкладывал в название автор текста. Поэтому задача переводчика сводится к выбору наиболее нейтрального и общего значения для избежания противоречий и неверного восприятия. Для перевода было выбрано название «Перстень дракона», как близкое к основному компоненту названия и в целом не противоречащее остальным переводам, т. е. обладающее нейтральным семантическим значением.

## 2.4 Перевод имён персонажей

В играх жанра MMORPG, в отличие от однопользовательских или многопользовательских игр в локальной сети, нельзя выделить главного персонажа. Количество игроков в виртуальном мире может достигать нескольких миллионов (ссылка), и для каждого игрока главным будет его собственный персонаж. Тем не менее, в процессе игры игрок взаимодействует не только с персонажами других игроков, но и с так



называемыми NPC (non-playable character) — персонажи, управляемые компьютерной программой. Обычно в игре присутствует множество таких персонажей, у каждого из которых есть собственное имя. Китайские разработчики часто прибегают к использованию не только китайских, но и иностранных, а зачастую и вымышленных имён.

Иероглифическая запись европейских имён в китайской игре представляет определённую трудность для переводчика. Как известно, для записи иностранного имени в китайском языке используются иероглифы. При этом иероглифов без собственного семантического значения в китайском языке, за редким исключением (娜 nà), практически не существует, т. е. транскрипция имени складывается из существующих иероглифов, каждый из которых имеет своё значение. Тот факт, что каждый иероглиф обладает собственным значением, может затруднить переводчику процесс перевода.

Рассмотрим несколько имён и их перевод с учётом требований к переводу.

№	Имя на китайском языке	Транскрипция	Русский перевод
1	尼古拉斯	Nígūlāsī	Николас
2	瓦西里	Wǎxīlǐ	Василий
3	海伦娜	Hǎilúnnà	Хелена
4	穆罕默德	Mùhǎnmòdé	Мухаммед
5	普林斯	Pǔlǐnsī	Принс
6	詹姆斯·波特	Zhānmǔsī·Bōtè	Джеймс Поттер
7	约翰·秋	Yūehàn·Qiū	Джон Фол
8	琪奇亚·晨星	Qíqíyà·Chénxīng	Цецилия Люциус
9	戴可露·月光	Dàikělù·Yuèguāng	Докару Лунар
10	卡萨鲁奥·森	Kǎsàlǔ ào·Sēn	Кассар Форест
11	卡莎尔·星光	Kǎshā ěr·Xīngguāng	Кассия Астер
12	铁尔·烈火	Tiě'ěr·Lièhuǒ	Терри Файер
13	黑夜神迈尔斯	Hēiyèshén Mài'ěrsī	Темный Майерс

Имя 尼古拉斯 Nígūlāsī не представляет сложности для переводчика, поскольку является устоявшейся транскрипцией имени Николай или Николас. В этом случае было выбрано имя Николас, поскольку

фонетическая транскрипция явно сделана с западного варианта имени, а русский вариант имени смотрится в игре менее уместно (прямой отсылки к национальной принадлежности персонажа в игре нет).

Имя 瓦西里 Wǎxīlǐ является общепринятой транскрипцией имени Василий. В этом случае имя необходимо передать устоявшимся переводом, поскольку словари дают этот вариант как единственно возможный.

Имя 海伦娜 Hǎilúnnà является одним из вариантов китайской транскрипции английского имени Хелена (Helena). Этот вариант перевода не противоречит другим условиям, поэтому подходит для использования.

Следующее имя 穆罕默德 Mùhǎnmòdé так же является устоявшейся транскрипцией имени Мухаммед, арабского пророка и основателя Ислама. Тем не менее, использовать это имя в переводе нежелательно, поскольку может быть негативно воспринято игроками, исповедующими Ислам. Поэтому имя может быть заменено на любое нейтральное имя арабского происхождения. В данной игре было использовано имя Абдула, которое, как и исходное имя, вызывает у игроков ассоциацию с арабским миром, при этом избегая возникновения конфликта.

Имя 普林斯 Pǔlínīsī может вызвать у переводчика некоторые затруднения. Как известно, не все европейские имена имеют устоявшуюся иероглифическую запись, зафиксированную в литературе. В игровом же тексте нет уверенности, что авторы имели в виду реальное имя. Поэтому при невозможности нахождения устоявшегося перевода переводчик вынужден подбирать имя на слух, руководствуясь собственными догадками. 普林斯 Pǔlínīsī встречается в литературе как часть названия города Принстон — 普林斯顿 Pǔlínīsī dùn (Нью-Джерси, США), а так же как транскрипция английского слова “prince” (принц). В данном случае логичным вариантом будет выбор транскрипции Принс, поскольку это сохраняет близкое звучание, и не противоречит другим условиям перевода имён.

Следующий персонаж игры обладает именем и фамилией — 詹姆斯•波特 Zhānmùsī•Bōtè. Китайское имя и фамилия не разделяются на письме, тогда как при записи иностранных имён между именем и фамилией ставится особый типографский знак «•». Это позволяет чётко разделять обе части имени, что упрощает перевод. В данном случае разработчики игры использовали имя вымышленного персонажа из серии книг Джоан Роулинг «Гарри Поттер» — отца главного героя Джеймса

Поттера. Здесь стоит отметить, что переводчик мог транскрибировать это имя самостоятельно, но в этом случае не исключено искажение имени, поскольку китайская иероглифическая транскрипция обратима лишь частично. Так, будучи незнакомым с данным литературным произведением, переводчик мог записать фамилию как Потт, Бодэ, Поут и т. д. Это говорит о том, что переводчику необходимо не только использовать большое количество справочных материалов, но и активно использовать возможности поиска информации в китайском сегменте интернета. Это поможет переводчику избежать ошибок при переводе имён, записанных иероглифическим письмом.

Имя 约翰·秋 Yuēhàn·Qiū требует от переводчика творческого подхода к переводу. 约翰 Yuēhàn является именем персонажа, транскрипцией имени Джон. 秋 Qiū является фамилией, и не является транскрипцией западной фамилии, поскольку обладает нехарактерным для других языков чтением. Иероглиф 秋 Qiū означает «осень». Для русскоязычного игрока это слово, особенно в сочетании с мужским именем, нежелательно использовать в качестве фамилии персонажа. В этом случае переводчик может руководствоваться требованием «переделывать китайские имена на западный манер». Поскольку сегодня английский язык де-факто стал «лингва франка» во многих сферах жизни, особенно в сфере кино и компьютерных игр, можно воспользоваться английским языком в качестве промежуточного при переводе данной фамилии. «Осень» на английский язык можно перевести как “fall”[фол]. Таким образом, имя персонажа Джон Фол не вызовет у игрока затруднений или негативных ассоциаций, и, следовательно, может быть использовано в игре.

Следующие имена персонажей — 琪奇亚·晨星 Qí qí yà·Chénxīng, 戴可露·月光 Dàikělù·Yuèguāng, 卡萨鲁奥·森 Kǎsàlǔ ào·Sēn, 卡莎尔·星光 Kǎshā ěr·Xīngguāng и 铁尔·烈火 Tiě'ěr·Lièhuǒ были переведены подобным образом. Имя каждого из персонажей представляет собой транскрипцию выдуманного имени, а фамилия содержит в себе «говорящие» компоненты, которые необходимо перевести с сохранением ассоциативных связей.

Имя 琪奇亚·晨星 Qíqíyà·Chénxīng состоит из имени 琪奇亚 Qíqíyà и фамилии 晨星 Chénxīng. Так, имя 琪奇亚 Qíqíyà можно транскрибировать как Цецилия. Фамилия 晨星 Chénxīng согласно БКРС может быть переведена как «Утренняя звезда», или Люцифер (Лучафэр, от лат. lucifer «светоносный») — название планеты Венеры в румынской мифологии.

Поскольку имя «Люцифер» используется так же для обозначения дьявола в христианстве, оно может быть трансформировано в нейтральное «Люциус».

Персонаж по имени 戴可露·月光 Dàikělù·Yuèguāng был переведён как «Докару Лунар». Имя 戴可露 Dàikělù было трансформировано в «Докару» для придания благозвучия в русском языке. Фамилия 月光 Yuèguāng означает «лунный свет», и была переведена как «Лунар» для сохранения ассоциативной связи с луной.

Имя 卡萨鲁奥·森 Kāsàlǔ'ào·Sēn состоит из имени 卡萨鲁奥 Kāsàlǔ'ào и фамилии 森 Sēn. Имя было транскрибировано как «Кассар», тогда как фамилия подверглась переработки. Иероглиф 森 Sēn означает «лес», но это слово нельзя использовать в качестве фамилии в русском языке. Поэтому в качестве фамилии использовалось английское слово «forest» с тем же значением. Таким образом фамилия была трансформирована на западный манер согласно требованиям к переводу.

Имя 卡莎尔·星光 Kǎshā'ěr·Xīngguāng состоит из имени 卡莎尔 Kǎshā'ěr и фамилии 星光 Xīngguāng. Имя транскрибировано как «Кассия», фамилия была переработана. 星光 Xīngguāng переводится как «свет звезды». В качестве фамилии было выбрано слово латинское слово «Астер» (Астра) — «звезда».

Аналогичным образом переведено имя персонажа 铁尔·烈火 Tiě'ěr·Lièhu. 铁尔 Tiě'ěr является транскрипцией английского имени Терри. Фамилия 烈火 Lièhu означает «пылающее пламя», и переведена на русский язык английским словом Файер (англ. «Fire» - огонь).

В случае, когда в не-китайском имени отсутствует специальный разграничительный знак, но в нём явно присутствует две и более смысловых составляющих, перевод происходит по иному принципу.

Рассмотрим это явление на примере имени 黑夜神迈尔斯 Hēiyèshén Màiěrsī. Иероглифы 迈尔斯 Màiěrsī являются транскрипцией имени Майерс и используются в качестве фонетиков, тогда как иероглифы 黑夜神 Hēiyèshén в данном случае имеют смысловое значение: 黑夜 hēiyè имеет значение «тёмная ночь», 神 shén — дух, божество, и обладает негативным значением. Очевидно, что первая часть имени является определением ко второй части, и должна быть переведена с сохранением семантического значения. Можно утверждать, что имя принадлежит отрицательному персонажу. В данном примере в качестве перевода был выбран вариант «Тёмный Майерс», сохраняющий в себе отрицательный эмоциональный оттенок имени.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Индустрия компьютерных игр на сегодняшний день вплотную приближается к кинофильмам по объёму вовлечённых средств и степени интернационализации. Средства и время, затрачиваемые на создание игры в некоторых случаях уже превышают ресурсы на создание полнометражного фильма. Россия и страны СНГ являются активно развивающимся рынком компьютерных развлечений, а Китай — развивающимся разработчиком и производителем игр. Российские компании заинтересованы в импорте китайских компьютерных игр на отечественный рынок, а, следовательно, нуждаются в качественной локализации. Перевод внутриигровых текстов является основной частью локализации, а специфика перевода таких текстов значительно отличается от существующих отраслей.

В отличие от западно-европейского и американского рынка, а так же рынка Японии, в России процесс импорта и локализации игр начался с существенной задержкой, следовательно, научных работ по переводу компьютерных игр на русском языке практически не существует. В связи с этим изучение особенностей перевода внутриигрового текста, особенно в языковой паре «китайский-русский», является закономерным и оправданным, так как китайский внутриигровой текст обладает специфическими особенностями, которые требуют от переводчика не только знания языков, но так же креативный подход к работе и знание особенностей данного вида перевода.

В первой главе работы были проанализированы понятия перевода и локализации, игрового текста, сделан обзор развития индустрии компьютерных игр, в частности жанра MMORPG, видов локализации. Кроме того, были рассмотрены предпосылки возникновения исследуемых в работе задач и проблем переводчика в процессе перевода, такие как технические ограничения на объём текста и невозможность использования некоторых символов, культурные различия конечных потребителей, принципиальные различия в системах письма и т. д.

Процесс перевода внутриигрового текста был проанализирован в сравнении с переводом текстов кинофильмов и программного обеспечения. Были сделаны следующие выводы: внутриигровой текст имеет сходства с текстом кинофильмов в аспектах привязанности собственно текста к дополнительным способам передачи информации (декорации, звуковое оформление), однако в процессе перевода имеются



существенные отличия: перевод кинофильма производится после его завершения, и переводчик получает в распоряжение готовый продукт, тогда как перевод компьютерной игры подразумевает начало работы по переводу в момент, когда игра ещё не закончена, и текст может измениться. Как следствие, переводчик не видит конечного продукта и при переводе должен опираться только на имеющийся текст. Отличия от перевода программного обеспечения состоят в том, что терминология ПО стремится к унификации и стандартизации, и, как правило, не содержит текстов с художественной составляющей, тогда как компьютерные игры содержат большое количество художественного текста.

Во второй главе на практике были рассмотрены и проанализированы требования к переводу компьютерных игр, выдвигаемых переводческими бюро. В качестве примеров были приведены некоторые виды внутриигрового текста — диалоги, имена, названия предметов — компьютерной игры *Forsaken World*. Анализ данных видов текста и их перевода был проведён с учётом технико-стилистических требований и особенностей китайского языка. Так, диалоги отличаются нелинейностью расположения фрагментов, зачастую неизвестен персонаж-автор высказывания. Это требует от переводчика умения анализировать тексты диалогов, прогнозировать их применение в игровом процессе, переводить фразы с избеганием возможных грамматико-смысловых конфликтов, сохраняя при этом целостность речи персонажей. В процессе перевода необходимо прибегать к таким переводческим трансформациям, чтобы игрок воспринимал текст как изначально созданный на его родном языке. Особенностью имён является их неоднородное происхождение (как исконно китайские, так и заимствованные, и даже выдуманные иностранные имена). Переводчику необходимо учитывать культурно-языковые особенности игроков. «Говорящие» имена, часто встречающиеся в играх, требуют творческого подхода к переводу. Перевод предметов требует серьёзной переработки исходных названий, поскольку различия китайского и русского языков не позволяют переводить все компоненты названий. Переводчику необходимо выбирать наиболее значимые в смысловом отношении компоненты, а так же прибегать к разнообразным переводческим трансформациям.

Таким образом, в ходе исследования было выявлено, что перевод внутриигрового текста китайских компьютерных игр на русский язык



является одним из наименее развитых видов перевода, и требует дальнейших теоретических и практических исследований, в сфере как технических, так и художественных текстов игр.

Список литературы:

1. Арнхейм. Р. Искусство и визуальное восприятие. М.:Прогресс, 1994. 392 с.
2. Буров В.Г. Китайско-русский словарь новых слов и выражений. Москва: Восточная книга, 2007. 736 с.
3. Бархударов Л. С. Язык и перевод. М., "Междунар. отношения", 1975
4. Гальперин И. Р. Текст как объект лингвистического исследования. М.:НАУКА, 1981. 139 с.
5. Дубовицкая Л. В. Функции прецедентности иконических компонентов креолизованных текстов//Вестник МГОУ, Серия «Лингвистика», № 2/2012. — С. 15-20.
6. Залевская А. А. «Введение в психолингвистику». — М.,1999.
7. «Креолизованный текст: аспекты изучения» М. Б. Ворошилова, 2006
8. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллинн: Ээсти раамат, 1973. 140 с.
9. Муха И.П. Понятие информации в кино // Вестник ИГЛУ. Иркутск, 2009. №1. – С. 44-49
10. Bernal, Miguel – On the Translation of Video Games., 2006, The Journal of Specialised Translation 6, 22-36.
11. Chandler, Heather. 2005. The Game Localization Handbook. Hingham, MA: Charles River Media.
12. Chandler, H “Current trends in games localization”. LISA Newsletter Global Insider. 2005.
13. Chandler, H., 2005. The Localization Handbook. Massachusetts: Charles River Media.
14. Chaume, Frederic (2003). – Teaching audiovisual translation: Some methodological proposals.|| Luis Pérez González (Ed.), 2003
15. Chroust, G., 2007. Software Like a Courteous Butler Issues of Localization Under Cultural Diversity, Kepler University Linz, Austria.
16. Darolle, K. 2004. “Challenges in videogames localization”. LISA Newsletter Global Insider, XIII, 3.3.
17. Dietz, Frank. 1999. “Beyond PacMan: Translating for the Computer Game Industry.” ATA Chronicle 28 (9): 57.
18. Dietz, Frank. 2003. “A Translator’s Perspective on Games Localization.” Multilingual Computing & Technology 14 (5): 21-25.
19. Dietz, Frank. 2006. “Issues in Localizing Computer Games” Perspectives on Localization, ed. Keiran Dunne, pp. 121-134. Amsterdam/Philadelphia:

- John Benjamins.
20. Esselink, Bert. 2000. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
  21. Jorge Dí az-Cintas (Ed.) . – *Training translators for the video game industry*, 2008
  22. John Benjamins, *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia 2008:, 141-155.
  23. Kelly, Dorothy. *A Handbook for Translator Trainers: A Guide to Reflective Practice*. Northampton, Mass.: St. Jerome. 2006, 4-5
  24. King, Brad, and John Borland. 2003. *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*. New York: McGrawHill.
  25. Klerkx, Jan (1998). – *The place of subtitling in a translator training course*.
  26. *Lexical Database. Text Corpora and Multi-lingual Lexicography*. John Benjamins Publishing Co, pp.49-59.
  27. Mangiron, C., 2004. *Localizing Final Fantasy — Bringing Fantasy to Reality*. LISA Newsletter Global Insider, issue 13(April, 2004).
  28. Marcinkevičienė, R., 2007. *The Importance of the Syntagmatic Dimensijon in the Multilingual*
  29. Mangiron, C., O'Hagan, M., 2006. *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. *The Journal of Specialised Translation*, issue 6, JoS Trans pp.10-21.
  30. Maroto, J., Bortoli, M., 2001. *Crossing Cultures: Web Site Localization at Euro RSCG Wnek Gosper Interaction*. University of Paisley.
  31. Merino, M. A. B., 2006. *On the Translation of Video Games*. *The Journal of Specialised Translation*, issue 6, JoSTrans pp.22-36.
  32. Merino, M. A. B., 2007. *Translation, Localisation or Transcreation: Video Games and Language Transfer*. A paper presented at the *New Research in Translation and Interpreting Studies*, Tarragona, Spain, 20-21 October 2007.
  33. Merino, M. A. B., 2009. *Video Games and Children's Books in Translation*. *The Journal of Specialised Translation*, issue 11, JoSTrans pp.234-247
  34. Nord, C., 1991. *Scopos, Loyalty and Translational Conventions*. *Target*, issue 3(1), pp.91-109.
  35. Newman, J. "Videogames". New York and London: Routledge. 2004.
  36. O'Hagan, M., 2007. *Video Games as a New Domain for Translation Research: From Translating Text to Translating Experience*. *Localitzacio*

- de videojocs, issue 5, pp.1-7.
37. O'Hagan, M. and C. Mangiron. 2004. "Games localization: when Arigato gets lost in translation". New Zealand Game Developers Conference Proceedings. Otago: University of Otago.
  38. Snell-Hornby, M., 2006. Turns of Translation Studies: New Paradigms or Shifting Viewpoints? Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, pp.50-56.
  39. Trainor, Helen. 2003. "Games Localization: Production and Testing." Multilingual Computing & Technology 14 (5): 17-20.
  40. Training the Trainers: Towards a Description of Translator Trainer Competence and Training Needs Analysis. || 2008, TTR, 21(1), 99-125.
  41. The Journal of Specialised Translation Issue 16 – July 2011, 201

Электронные источники:

42. Бюро переводов «Окей» <http://www.allcorrect.ru/> (дата обращения: 2012.02.02)
43. 大 БКРС — электронный Большой китайско-русский словарь (5 мая 2012 г.) <http://bkrs.info> (дата обращения: 2012.05.29)
44. Bemis, Greg. 2002. "Game Localization: What does it take to bring foreign games to the US?" TechTV, January 18. (дата обращения: 2012.03.10)
45. Bernal-Merino, Miguel (2006). "On the Translation of Video Games". The Journal of Specialised Translation 6.  
[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php) (дата обращения: 2012.02.12)
- 46 Bernal-Merino, Miguel (2007). "Challenges in the Translation of Video Games". Revista Tradumatica 5.  
<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06central.htm>  
(дата обращения: 2012.02.12)
47. "Forsaken World" официальный русский сайт: <http://fw.zzima.com/> (дата обращения: 2012.05.05)
48. IDATE (2010). World Video Game Market- Data and forecast 2010-2014 report. <http://www.idate.org> (дата обращения: 2012.03.03)
49. Larsen, Simon. 2002. Playing the Game: Managing Computer Game Development. International Edition, Version 1.1. Blackwood Interactive.  
<http://blackwood.dk/PDF/PlayingTheGame-IE.pdf> (дата обращения: 2012.03.02)
50. Richard Ishida, W3C, Susan K. Miller, Boeing

- <http://www.w3.org/International/questions/qa-i18n.ru.php> (дата обращения: 2012.03.02)
51. RSDN Magazine #3-2005 <http://www.rsdn.ru/> (дата обращения: 2012.05.02)
52. Taking Video Games Global. An Interview with Heather Chandler 2006 [http://bytelevel.com/global/game\\_globalization.html](http://bytelevel.com/global/game_globalization.html) (дата обращения: 2012.02.26)
53. “神魔大陆” <http://shenmo.wanmei.com/> (дата обращения: 2012.02.19)
54. “星尘转说” <http://xc.sdo.com/> (дата обращения: 2012.02.12)