

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика: ИКТ в преподавании иностранных языков»

Проблема локализации и адаптации компьютерных игр на примере MOBA игры League of Legends

Научный руководитель – Скитина Нина Александровна

Смирнова Анна Георгиевна

Студент (бакалавр)

Московский государственный областной университет, Москва, Россия

E-mail: dwis-congue@yandex.ru

Проблема локализации и адаптации компьютерных игр на примере MOBA игры League of Legends

Смирнова Анна Георгиевна

студент

Московский государственный областной университет

Факультет романо-германских языков, Москва, Россия

E-mail: dwis-congue@yandex.ru

Компьютерные игры представляют собой один из новых пластов массовой культуры, представляющий сложный продукт, который включает в себя различные виды текстовой, графической и аудиовизуальной информации. Большинство этих видов требуют локализации, в большинстве случаев ассоциируемую с переводом, однако не стоит забывать, что этот процесс включает: лингвистический перевод и техническую адаптацию программы для её надлежащей работы в конкретном культурном и языковом пространстве. Отсюда можно сделать вывод, локализация - это всестороннее изменение продукта таким образом, чтобы он лингвистически, культурно, технически и юридически соответствовал целевой стране и языку.

Объектом нашего исследования выступает многопользовательская игра LEAGUE OF LEGENDS в жанре MOBA (MOBA - от англ. *Multiplayer Online Battle Arena*; жанр MOBA представлен играми с сессионными поединками и объединяет элементы игр-стратегий и ролевых игр [3]. Главной задачей является оценка художественного перевода данной игры, выявление переводческих ошибок, влияющих на качество локализации для русскоязычных пользователей, а также изменения качества перевода реплик в сравнении с изначальным переводом.

Под термином "языковая локализация" рассматривают как особый вид перевода, который объединяет перевод и культурную адаптацию [2]. Так, проблемы процесса локализации не заканчиваются на создании адекватного и эквивалентного текста перевода, а включают множество нюансов, затрудняющих работу переводчика: сжатые сроки перевода, лимит знаков в строке, культурологические особенности страны, различие языковых форм на семантическом уровне, а также знание компьютерной индустрии, жанра игры, характера персонажей и многое другое. [1]

Одной из острых проблем языковой локализации компьютерных игр являются переводческие ошибки, которые не только являются неправильными в контексте, отклоняются от требования к переводу, но и меняют идею, заложенную разработчиками.

Проведенное исследование текста перевода в игре League of Legends позволило выделить ошибки, которые исказили смысловое содержание и использовали неэквивалентные единицы перевода.

В одной из реплик герой-полицейский говорит "**Target marked...**", что в старом варианте переводилось как "**Вижу цель**", в обновленном переводе эта фраза никак не

поменялась, хотя используемый перевод не отображает законченность действия. По нашему мнению, указанная фраза должна переводиться так: "Цель отмечена" или "Он у меня на прицеле".

Другой яркий пример искажения смыслового содержания мы можем рассмотреть на примере "Calibrating...". Данная фраза изначально переводилась как "Целюсь...", но в новом варианте реплики "Я уже пристрелялась..." игрок не обнаруживает выполнения действия в данный момент. Переводчики использовали Present Perfect, что выражает уже совершенное действие, в то время как герой только целиться. Мы считаем, что старый перевод лучше передает перенос грамматической конструкции на русский язык.

Хочется также отметить перевод фразы "Embrace progress", так как старый перевод "Я несу прогресс." не соответствовал заданной фразе, в то время как новый перевод "Будущее уже здесь!" хоть и не полностью передает смысл высказывания, но заметно выигрывает в эквивалентности. Наш перевод: "Прими прогресс!" или же более художественная форма "Впусти прогресс в свое сердце".

В данной работе мы рассмотрели лишь некоторых героев и их интеракции к тексту в локализации игры League of Legends. В ходе исследования были выявлены самые частотные ошибки, допускаемые переводчиками-локализаторами компании Riot Games. В результате нашей работы было установлено, что по сравнению с ранними переводами реплик героев, количество переводимых фраз увеличилось, но качество переводимых фраз не может быть оценено однозначно. С одной стороны, некоторые фразы приобрели новый, более близкий к тексту-оригиналу смысл. С другой, смысл некоторых фраз остался на недолжном уровне и требует дальнейшей работы.

Источники и литература

- 1) Павлов А.В., Каширина Н.А. Проблемы локализации ММОП (многопользовательских ролевых онлайн-игр) // Студенческий народный форум – 2016. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.scienceforum.ru/2016/> (дата обращения: 27.09.16)
- 2) Языковая локализация. // <http://dic.academic.ru> [Электронный ресурс]. URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1897485> (дата обращения: 15.02.2016)
- 3) MOBA // www.gametrage.ru [Электронный ресурс]. URL: <http://gametarget.ru/feature/moba/> (дата обращения: 15.02.2016)