

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)  
Факультет иностранных языков  
Кафедра английской филологии

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ В ГЭК

Руководитель ООП  
канд. филол. наук, доцент  
 И.Г. Темникова  
«19» июня 2019 г.

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РОЛЕВЫХ  
ОНЛАЙН-ИГР НА ПОРТУГАЛЬСКИЙ ЯЗЫК (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «WORLD OF  
WARCRAFT»)

по специальности 45.05.01 – Перевод и переводоведение

Черемисина Милана Олеговна

Руководитель ВКР  
д-р педагогики, доцент  
 П.Д. Митчелл  
подпись  
«19» июня 2019 г.

Автор работы  
студент группы №19410  
 М.О. Черемисина  
подпись

Томск – 2019

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
1. Теоретические аспекты текстовой локализации компьютерных игр	7
1.1 История локализации компьютерных игр	8
1.2 Текстовые особенности компьютерного дискурса	10
1.3 Отличия локализации от перевода	13
1.4 Трудности локализации и переводческие компетенции	22
1.5 Процесс локализации	29
Выводы по первой главе	34
2. Локализация внутриигрового текста в игре «World of Warcraft»	35
2.1 Безэквивалентная лексика	36
2.1.1 Референциально-безэквивалентная лексика	39
2.1.2 Прагматически-безэквивалентная лексика	45
2.1.3 Альтернативно-безэквивалентная лексика и культурная референция	47
2.2 Работа с плейсхолдерами	51
2.3 Текстовые ошибки в локализации игрового контента	55
Выводы по второй главе	60
Заключение	61
Список использованной литературы	66

## ВВЕДЕНИЕ

Корни компьютерной индустрии уходят к космическому симулятору «Space War!», разработанному в 1962 году студентом Массачусетского технологического института Стивом Расселом (Кент С., 2001, с. 145). Появление первого персонального компьютера в 1977 году вывело рынок видеоигр на новый уровень, а к концу десятилетия спрос на них перестали причислять к роскоши. Кризис игровой индустрии 1983 года подтолкнул к дальнейшему развитию вопреки утверждениям критиков, считавших происходившее необратимым уходом модной тенденции. В данный момент видео- и компьютерные игры являются одним из самых востребованных продуктов мировой индустрии развлечений. В 2005 году всемирная организация ЮНЕСКО включила компьютерные игры в список культурного наследия как часть индустрии культуры и творческой индустрии, а в 2003 году Британская академия кино и телевизионных искусств учредила премию в области видеоигр.

Появление термина «массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра», или ММОРПГ, стоит за американским программистом Ричардом Гэрриотом, выпустившим игру «Ultima Online» (Холин Л., Чуэн-Цай С., 2015, с. 565). Отличия жанра проявляются в возможности социализации в реальном времени, развития своего персонажа через выполнение миссий и накопление очков в конкуренции с другими игроками. Данный тип игры не имеет конечной точки, тем самым привлекая большое количество пользователей на длительное время исследовать игровой мир со своей экономикой, политикой и внутриигровыми законами. Все вышеперечисленные факторы представляют игровой мир, или диегезис, которому посвящена отдельная междисциплинарная наука об играх, начавшая набирать популярность в конце XX века.

Одним из лидеров на игровом рынке является американская компания Blizzard Entertainment (основанная в 1991 году), а одной из самых популярных игр в стиле фэнтези – «World of Warcraft», вошедшая в 2008 году в Книгу рекордов Гиннеса. С каждым годом количество игроков растет, и на 2018 год ее

аудитория насчитывает 5,19 миллиона игроков (Statista, 2018). Локализация игры на бразильскую версию португальского языка стала девятой в мире и третьей в Латинской Америке, согласно пресс-релизу Blizzard 2011 года (Blizzard Entertainment: Пресс-релизы, 2011).

Именно благодаря переводчикам компьютерные игры приобрели мировой статус и стали доступны на разных языках для представителей различных культур. В своей работе переводчики-локализаторы сталкиваются не только с лексикой, присущей определенной игре и игровому жанру, но и с безэквивалентной лексикой, культурными отсылками и вкраплениями технического характера в игровой текст. Учитывая, что этот вид текста отличается соединением разных функционально-стилевых типов, а локализация является многогранным процессом, знание особенностей перевода в области компьютерных игр в рабочей языковой паре первостепенно. Это помогает удовлетворить потребности как разработчиков, так и целевой аудитории, и наиболее эффективно продвинуть игровой продукт.

Стоит отметить, что, в соответствии с недавними исследованиями, только 50,93% населения Бразилии владеет английским языком (EF Education First, 2018), а сама страна занимает третье место в мире по численности игрового рынка (Pesquisa Game Brasil, 2018). Такие данные являются подтверждением необходимости локализации англоязычных игр на бразильскую версию португальского языка.

**Актуальность** данной дипломной работы обусловлена быстрорастущим рынком компьютерных игр и низким числом исследовательских работ по локализации англоязычных ММОРПГ на португальский язык. Игра «World of Warcraft», бьющая рекорды по количеству игроков, рассматривается как ценный источник для выявления наиболее актуальных трудностей локализации и их решений. Переводческие ошибки снижают ценность готового продукта, подрывая репутацию разработчиков, поэтому данная дипломная работа может послужить одним из источников для дальнейших исследований в этой области и предотвращения возможных рисков в работе.

**Объектом** дипломной работы является текст англоязычных многопользовательских ролевых онлайн-игр.

**Предметом** дипломной работы является текстовая локализация англоязычных многопользовательских ролевых онлайн-игр на португальский язык.

**Цель** данной работы:

Раскрытие и детальное описание особенностей текстовой локализации английских многопользовательских ролевых онлайн-игр на португальский язык на примере игры «World of Warcraft».

**Задачи** данной работы:

1. Определить важнейшие текстуальные особенности компьютерной игры жанра ММОРПГ в рамках компьютерного дискурса.
2. Выделить отличия локализации как одной из разновидностей письменного перевода, связанной с языковыми и экстралингвистическими факторами, и ее составляющие для успешной разработки игрового продукта.
3. Выявить приемы перевода, подходящие для наиболее полной передачи культурно-лингвистических особенностей текста на исходном языке в воссоздаваемом продукте на переводящем языке, на основе примеров из бразильской локализации игры «World of Warcraft» и описать их, опираясь на теоретическую базу и материалы.

**Теоретической базой** для проведения исследования являются работы отечественных и зарубежных учёных по теории перевода (Казакова Т.А., Комиссаров В.Н., Соарес дос Сантос А.) и локализации компьютерных игр (О'Хаган М., Манджирон К.)

**Материалом** данной работы являются научные статьи по локализации, база данных игры «World of Warcraft» и игровые форумы.

В дипломной работе использовались следующие **методы**: анализ научной литературы и публикаций периодических изданий, обобщение научного знания о локализации компьютерных игр, сравнительно-сопоставительный метод

исследования текстов оригинала и перевода, компонентный анализ с установлением подходящих переводческих трансформаций.

**Теоретическая и практическая значимость** работы заключается в обращении большего внимания к области локализации англоязычных массовых многопользовательских онлайн игр специалистов, работающих с португальским языком, для систематизации общих и новых знаний по данной тематике и продолжения углубленных исследований в данной сфере.

Поставленные цель и задачи определили структуру исследовательской работы.

Во введении указана актуальность исследования, его объект, предмет, цель, задачи, теоретическая база, материал, методы исследования, теоретическая и практическая значимость.

В основной части рассматриваются основные вехи в истории игровой локализации и тенденция ее развития. Систематизируются особенности компьютерного дискурса для рассмотрения компьютерной игры как речевого жанра. Отмечаются отличия локализации как одного из видов письменного перевода и важность культурной адаптации. Уделяется внимание специфике работы локализатора, возможным проблемам, возникающим в ходе работы, необходимым переводческим компетенциям для их успешного решения и основам работы с автоматизированными переводческими инструментами. Анализируются внутриигровые тексты бразильской локализации для выявления соответствующих особенностей.

В заключении представлен вывод по проделанной работе. Дается характеристика исследования, отмечаются выводы, полученные в ходе выполнения задач и цели. Подводятся итоги компонентного и сравнительно-сопоставительного анализа практической части дипломной работы.

В списке литературы указаны источники с информацией о развитии перевода компьютерных игр, теоретических и практических основах перевода, основных особенностях локализации англоязычных игр, а также практические материалы.

## 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ТЕКСТОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

В жанре массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры пользователь выполняет миссии и сражается с другими персонажами, повышая боевую эффективность через систему очков личностных характеристик. Действия в игровом мире, где существует своя политика, экономика и правила, осуществляются в реальном времени. Прототипом этого жанра являются игры в стиле фэнтези и жанр приключений.

Он считается одним из самых нагруженных текстом: наряду с диалогами неигровых персонажей (НПС) и основной историей главного героя, игрок выполняет второстепенные миссии, участвует в мини-играх и просматривает кат-сцены. Поэтому локализация – достаточно трудоемкий и сложный процесс, требующий слаженной работы высококвалифицированных специалистов для достижения качественного перевода и обеспечения успеха продаж.

Локализацию компьютерных игр считают разновидностью письменного перевода, однако споры о специфике их различий не утихают. Кроме того, игровой текст является отражением культуры языка оригинала, поэтому представляет определенную свободу выбора для переводчика в рамках соответствующей культурной адаптации, но имеет свои ограничения. Стоит отметить, что внутриигровой текст обладает определенными характеристиками, которые могут быть рассмотрены в рамках компьютерного дискурса, предопределяющего необходимые модели перевода.

Для более подробного изучения вышеупомянутых аспектов в данном разделе мы рассмотрим ключевые этапы локализации компьютерных игр, характерные свойства компьютерного дискурса игрового текста, отличия локализации от перевода, роль культурного контента, а также необходимые знания и компетенции переводчика для преодоления потенциальных трудностей в рамках текстовой локализации англоязычных игр жанра ММОРПГ.

## 1.1 ИСТОРИЯ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

История развития компьютерных игр повлияла на настоящее игровой индустрии в целом и на развитие локализации в частности. Компьютерные игры развивались отдельно от отрасли программного обеспечения, потому что рассматривались только как один из способов развлечения, и данные о них не отражались в официальной статистике, так же как и не было регулирования этой отрасли. Именно поэтому развитие как игровой индустрии, так и игровой локализации, движется своим путем. Только в 2010 году в Японии состоялась первая конференция по переводу и переводоведению.

Согласно О'Хаган Минако (О'Хаган М., Манджирон К., 2013, с. 46), локализация появилась в 70-х годах прошлого столетия, когда такие аркадные игры, как «Pong» (1972) или «Space Invaders» (1978) содержали упрощенный геймплей. В то время производители были сосредоточены преимущественно в Японии и США, и для успешной продажи в других странах требовался перевод, так как использовались не известные другой культуре буквенно-символьные обозначения.

В следующем десятилетии разработчики японской аркады «Pac-Man» столкнулись с социо-культурными особенностями при попытке продать игру в США из-за схожести первого слова в изначально транслитерированном переводе «Puck-Man» с другим, небезызвестным английским словом, отличающимся первой буквой. Более того, в локализации «Pac-Man» впервые был использован прием звуковой анафоры для создания аллегорического образа с внешним видом персонажей (アオスケ – Bluey - Inky). Локализаторы столкнулись с двумя из самых распространенных проблем: с технической — ограничение по количеству символов в интерфейсе, и с прагматической — передача эффекта для создания развлекательного образа. Стоит отметить, что в США, в отличие от Японии, придерживаются конкретики в названии персонажей, поэтому дословный перевод «Jump Man» заменили на «Mario», имя арендодателя здания для филиала компании Nintendo. Эти факты говорят о

том, что зачастую выбор единицы перевода был произвольным, однако имел соответствующее прагматическое влияние.

После кризиса игровой индустрии в 1983-1984 годах начали выпускаться продукты японских компаний Nintendo и Sega. Переводу подлежали только инструкции, а внутриигровой перевод был любительским, так как качество не было первостепенной задачей. К концу 80-х годов стало уделяться внимание интеллектуальной собственности, и впервые был поднят вопрос об улучшении качества. Производители столкнулись с проблемами религиозных различий, противоречивых изображений персонажей и цензуры. Тогда же появился термин «локализация» и первые компании, оказывающие услуги перевода с английского, в то время занимающего около 70% ИТ-сектора. Начался долгий и непрерывный путь развития локализации в рамках глобализации.

В 1986 году в Бразилии была основана первая компания по локализации игр – Brasoft, одним из первых шедевров которой стала игра «Grim Fandango» в жанре приключений в конце 90-х годов. На тот момент локализаторам приходилось работать без автоматизированных программ перевода, с отдельными пронумерованными архивами без смысловой связи в строках.

В 90-е годы наблюдался пик пиратских версий игр с любительскими переводами. В это же время локализация стала неотъемлемой частью современной индустрии перевода. Начиная с 2000-х годов, появилась первая озвучка компьютерных игр и субтитрование (например, в «Grand Theft Auto III» (2001)). Впервые начали внедрять кат-сцены – неинтерактивную часть игры, в которой игрок является лишь наблюдателем.

В середине первого десятилетия XXI века появились высокобюджетные игры AAA-класса, схожего по разработке со съемками (например, «World of Warcraft»). В это время переводчики столкнулись с новым вызовом, на который продолжают отвечать в настоящее время – чем сложнее по сюжету и разработке игра, тем сложнее терминология и способы решения поставленных задач – передача лингвистических, культурных и социально-исторических различий.

## 1.2 ТЕКСТОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА

Для определения компьютерной игры как речевого жанра и установления необходимого вида перевода рассмотрим, что включает в себя компьютерный дискурс как основу формирования языка игр. Согласно Н.Д. Арутюновой (1998), термин «дискурс» определяет логически завершённый текст, воспроизводимый в рамках прагматических, психологических, социальных и исторических экстралингвистических факторов.

Компьютерный дискурс направлен на эффективное поддержание диалога между пользователями в сети Интернет. В первую очередь, такой вид дискурса отличается от других устно-письменным характером коммуникации (Лепшеева Н.А., 2009, с. 92), он сочетает в себе официальную письменную речь и признаки неофициальной устной речи. Также компьютерный дискурс отличается мультимедийностью, состоя из креолизованных текстов, включающих «буквенные, образно-зрительные и образно-слуховые компоненты» (Галичкина Е.Н., 2001, с. 58). В игре такими элементами является аудио- и видеосопровождение, а также любые графические элементы в комбинации с текстом (интерфейс, изображения). Более того, игровой текст наполнен отсылками к другим текстам, аллюзиями, что делает его гипертекстом. Это присуще не только компьютерному дискурсу, однако сложная структура иерархии текстов выделяет данную особенность.

Уникальность данного вида дискурса заключается в его осуществлении дистанционно, частично анонимно и опосредованно, через цифровой канал передачи сигнала – компьютер, подключенный к интернету. Ни разработчик, ни игрок не взаимодействуют напрямую. Переводчик должен учитывать масштабность виртуальной коммуникации, принимая во внимание охват игр жанра ММОРПГ. Отсутствие реального общения лишает возможности увидеть образ игрока, а также его намерения, поэтому игровой текст переводится с помощью моделирования всех возможных коммуникативных ситуаций.

Кроме того, согласно исследованию А.В. Дрожащих, базовыми элементами компьютерного дискурса являются компьютерные термины и сленгизмы (Мерлян С.Е., 2014, с. 242). Это основной пласт игровой лексики.

Несмотря на то, что для локализации рассматривают разные модели перевода, основополагающей является трехфазная коммуникативная модель Каде О., с опорой на теорию закономерных соответствий Рецкера Я.И. (Комиссаров В.Н., 1990). Эта модель включает в себя теорию речевой коммуникации, центральной фигурой которой является переводчик. Он является и источником (адресантом), и получателем (адресатом), что удваивает компоненты коммуникации. Отправной точкой модели является изначальная ориентированность на передачу сообщения иноязычной аудитории. Преобразуя код языка оригинала в код языка перевода речевых произведений, переводчик является получателем, посредником и автором в одном лице. Он отбирает ключевую информацию и информацию с меньшим весом в зависимости от коммуникативной ситуации, выбирая наиболее адекватные, с его точки зрения, переводческие трансформации для перевода лексических соответствий оригинала и воспроизводя исходный текст в понятной реципиенту форме.

Именно от правильного выбора на перевод зависит сохранность прагматического потенциала текста. Как правило, переводчик должен стараться сохранять прагматичную нейтральность и объективно оценивать информацию, поступающую из источника. Более того, наличие иллокутивного уровня (термин, введенный британским философом Джоном Остином внутри теории речевых актов), целью которого является реализация интенции участников коммуникации, рассматривается многими лингвистами как один из важнейших конститутивных признаков речевого жанра (Лепшеева Н.А., 2009, с. 92).

Чтобы подтвердить, что совокупность внутриигровых текстов – речевой жанр, рассмотрим список жанрообразующих элементов, выдвинутых Т.В. Шмелевой (1990), и сравним с аспектами компьютерной игры ММОРПГ.

1. Коммуникативная цель. Жанр ММОРПГ является разноплановым,

носит не только развлекательную цель, но и познавательную. Игрок исследует миры, извлекает новую информацию, развивая своего персонажа и взаимодействуя с неигровыми персонажами или игроками.

2. Образ автора. В игровом пространстве автор – это создатель игровой Вселенной и проводник, обеспечивающий доступность и понятность игрового взаимодействия.

3. Образ адресата. Главный герой – это игрок со своими целями и задачами. Он взаимодействует с игровым миром, являясь неповторимой индивидуальностью.

4. Диктум – событийная основа коммуникации – причина, по которой «общение» между создателем и игроком состоялось. Как правило, это желание пользователя быть вовлеченным в игровой процесс, пользуясь предоставляемыми ресурсами для достижения поставленных целей и задач.

5. Фактор прошлого – событие, предшествующее появлению событийности в речевом произведении и являющееся причиной его появления. В нашем случае это приобретение игрового продукта и заинтересованность пользователя в его использовании.

6. Фактор будущего – предполагаемый результат, ожидающий пользователя при вовлеченности в игровой процесс. Игрок может или перестать играть из-за отсутствия определенного игрового финала, или продолжить игровой процесс ввиду расширения игровых возможностей.

7. Формальная организация. Совокупность лексических и грамматических особенностей, определяющих специфику жанра речевого произведения. Большая часть вымышленных миров ММОРПГ основана на мифологических образах, которые тесно переплетаются с культурными отсылками к реальности.

Рассматривая жанровую классификацию компьютерного дискурса Е.Н. Галичкиной (2004), компьютерную игру можно отнести к социально-ориентированному жанру, наравне с текстами СМИ и рекламой, так как он ориентирован на развитие личности и приятное времяпрепровождение.

### 1.3 ОТЛИЧИЯ ЛОКАЛИЗАЦИИ ОТ ПЕРЕВОДА

Опираясь на синергетическую смысловую модель перевода, выделим, что при гармоничном переводе специалист начинает с фактуального, или эксплицитного, смысла. Переводчик синтезирует процесс преобразования лингвистических символов, осуществления эффективной коммуникации между двумя культурами и оперирования смыслами. Перевод осуществляется в рамках фатического поля, где две культуры взаимодействуют благодаря экстралингвистическим знаниям и компетентности переводчика, и энергетического, проявляющегося в эмотивных смыслах – экспрессивно окрашенных языковых единицах, оказывающих прагматическое воздействие на реципиента (Кушникова Л.В., Иванова О.А., 2012). Переводчик выделяет, анализирует и интерпретирует модальный смысл высказывания автора, воссоздавая оригинал с опорой на свой образ-гештальт текста через призму восприятия и сознания. Новая информация интерпретируется получателем в зависимости от его фоновых знаний и схожести переданных чувств и эмоций.

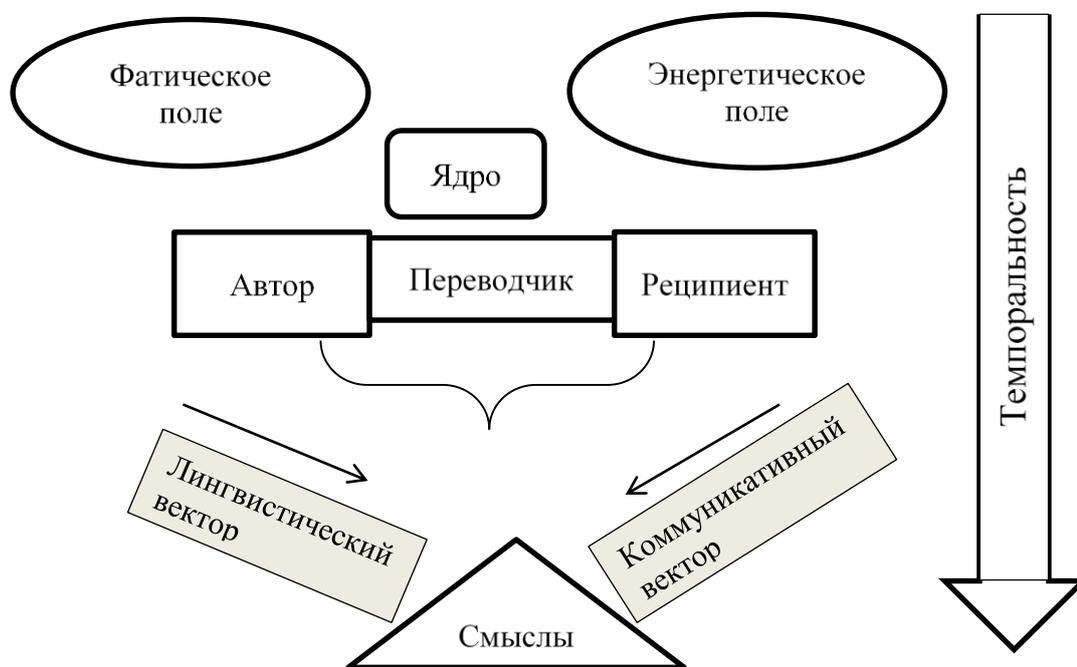


Рисунок 1 – Компоненты переводческого пространства

Перевод является качественным, если все вышеперечисленные процессы протекают в гармонии, в рамках переводческого времени, которое

функционирует в виде темпоральных смыслов. Оригинал никогда не устаревает, однако его перевод всегда имеет определенную продолжительность существования, которая маркируется определенными языковыми единицами, отражающими социально-исторические особенности эпохи создания текста (Хайдарова И.Н., 2008).

Существует большое количество дискуссий о разнице между переводом и локализацией. В теории переводоведения неоднократно упоминается культурная адаптация, например, в теории динамической эквивалентности Найды Ю., а также подход к переводу как к созданию нового произведения в теории инструментального перевода Норда К. Но почему необходим новый термин «локализация»? Проанализировав и обобщив материал научных работ российских и зарубежных ученых мы сформулировали определение, наиболее емко раскрывающее, на наш взгляд, основные особенности локализации.

Локализация рассматривается нами как разновидность письменного перевода, при котором текст адаптируется под культурно-языковые, исторические, социальные особенности и юридические нормы страны переводящего языка с помощью специального программного обеспечения для последующей успешной продажи. Таким образом, задействованы несколько областей: лингвистическая, культурная, техническая, маркетинговая и правовая. Именно комбинация языка и технологий, позволяет «получить результат, способный преодолеть культурный и лингвистический барьеры», формируя уникальное торговое предложение, для «обеспечения многоязычия потоку цифровой информации» с соблюдением законодательных норм страны целевой аудитории (Гамбье И., 2016). Термин «локализация» стал необходим, когда возрос спрос на техническую адаптацию ввиду массового потребления цифрового продукта и изменился подход к культурной адаптации текстов развлекательной, информативной или обучающей функций. При выборе методов успешного продвижения продукта более пристальное внимание стало уделяться правовому законодательству.

Ввиду своей интерактивной природы, игра признана одним из видов искусства, наравне с кино- и музыкальной индустрией, привлекая большое внимание аудитории. Более того, локализация синематичных игр включает в себя адаптацию кат-сцен и геймплея, сопровождающегося графикой высокого качества и работой профессиональных актеров дубляжа. Она также воплощает в себе значительную часть аспектов аудиовизуального перевода.

В современном мире термин «локализация» рассматривается в совокупности с другими тремя терминами, которые складываются в акроним GILT (globalization, internalization, localization, translation). Таким образом, локализация существует неразрывно от процессов глобализации, интернационализации и перевода.

На каждую компьютерную игру накладывается культурный отпечаток страны ее производителя, поэтому компании, выходящие на мировой рынок, должны создавать продукты, соответствующие потребительскому спросу с учетом четко различаемых политических и культурных различий. Несмотря на то, что при создании продукта производители стараются придерживаться процесса интернационализации, который поможет избежать многочисленных модификаций при продаже игры на зарубежном рынке, исследования в сфере переводоведения доказывают отсутствие универсалий, соответствующих каждой культуре. Поэтому для обеспечения доступности компьютерных игр по всему миру привлекаются переводчики, которые представляют игровой текст в таком виде, будто он изначально написан для целевой аудитории. С технической точки зрения, для интернационализации закладываются необходимые условия (например, предусматривается гендер персонажа).

Создание игры – сложный процесс, начиная от планирования и заканчивая выпуском продукции. В этой цепочке локализация играет важную роль, предоставляя игроку возможность полностью насладиться игрой на своем языке, отличном от языка оригинала. Сами локализаторы выступают «агентами», адаптирующими игру под потребности клиентов и в соответствии с корпоративной идентичностью.

Согласно системе характеристик основных переводческих проблем по Норд К. (2005), выделяются прагматические и межлингвистические проблемы. Прагматические проблемы тесно связаны с культурными феноменами, перевод которых зависит от контекста; межлингвистические – с переводом стилистических фигур, каламбуров и т.п.

Более того, Норд отмечает, что решение каждой из проблем зависит от подхода. Переводчик может выбрать или функциональный тип перевода, при котором текст воспринимается как своеобразный пересказ оригинала, созданный из разных типов трансформаций для его упрощения, или коммуникативный перевод, когда текст адаптируется под новую коммуникативную ситуацию. Каждый жанр, сюжет, замысел автора и тип текста требуют отдельного подхода. Несмотря на то, что текст ММОРПГ приближен к литературному произведению и требует коммуникативного перевода, системным сообщениям или настройкам подходит функциональный тип. Однако в обоих случаях перевод является адаптацией под культурные особенности.

Рассматривая локализацию компьютерных игр в сравнении с другими типами переводов, можно выявить общие черты (Бернал-Мерино М.А., 2008, с. 58):

1. Локализация программного обеспечения: технический, краткий и функциональный вид перевода;
2. Аудиовизуальный перевод: качество субтитров зависит от умения уложить текст во временно-пространственные рамки;
3. Перевод детских книг: игровая и наполненная образами природа текстов требует креативного подхода.

В соответствии с теорией О'Хаган М. и Манджирон К. (2013) о том, что значительное отклонение перевода от оригинала является его адаптацией, локализация рассматривается как естественный результат адаптации или транскреации, которая модифицирует текст, приспособлявая его к новому культурному контексту.

Термин «транскреация» уходит корнями к бразильскому постколониальному типу мышления, и впервые введен учеными Баснет и Триведи и Виейра в 1999 году, ссылаясь на труды бразильского поэта и переводчика Аролдо де Кампос. Транскреация тесно связана с вариативностью, отсутствием стандартизованности и необычным подходом к проблемам перевода. В соответствии с Кампосом, можно утверждать, что транскреация не представляет собой мимесис, или подражание оригиналу. Это процесс создания нового произведения на общую тему с использованием исходных данных. Согласно О'Хаган М. и Манджирон К. (2006), при таком подходе локализация схожа с литературным переводом, однако включает и информационные элементы, которые призваны побудить игрока к действию, что связано с природой компьютерных игр.

Переводчики пользуются приемом транскреации, чтобы передать смысл оригинала в тех случаях, когда лексические, грамматические и стилистические трансформации не могут его воссоздать. Например, при передаче имплицитного смысла безэквивалентной лексики или имен собственных, когда использование привычных приемов транслитерации или калькирования не решают поставленную проблему.

Транскреация является оппозиционным методом перевода «вслепую», не имеющем общей практики в мире локализации, когда перевод осуществляется вне контекста. И в переводе, и в транскреации учитывается взаимосвязь между визуальной и текстовой составляющей. Однако при переводе связь между визуальной составляющей и текстовой неразрушима, и изображения определяют семантическое содержание и, в конечном счете, восприятие слов. Но при транскреации вербальный язык теряет свое значение, уступая визуальной составляющей, которая предопределяет выбор подходящей единицы на перевод. Такой подход ценят не только локализаторы, но и сами компании-производители, стремящиеся к максимальному привлечению внимания к продукции, которые разделяют подход «look and feel».

Несмотря на то, что транскреация является разновидностью адаптации, применяя метод транскреации, переводчик уходит от рамок оригинала, позволяя создать новую историю или добавить новые детали в перевод с применением разнообразных трансформаций. В то же время адаптация, находясь в рамках оригинала, «пересказывая» историю понятным целевой аудитории способом.

Компьютерным играм транскреация необходима, чтобы сохранить эмоциональную привлекательность игры, включая вербальные и невербальные стимулы, принимая во внимание определенные ограничения при локализации вербальных визуальных знаков (текст графических элементов, диалоги в письменной форме, интерфейс и т.д.). Поэтому многие компании требуют от переводчиков навыков креативного письма.

Согласно американскому лингвисту Дугласу Робинсону, «переводчики не переводят слова, они переводят их смысл, то, как ими оперируют люди» (2003, с. 142). При локализации они перекладывают потенциальный опыт одних игроков на игровую среду других, со своим лингвистическим и социокультурным багажом. Несмотря на то, что при транскреации велик риск совершить ошибку за счет свободы трансформации оригинала, простой перевод не может предоставить игроку тот же уровень удовлетворения от игрового процесса.

Известно, что локализованные версии приносят около 50% дохода от продаж, однако за ними стоит большой труд локализаторов, одна из задач которых – культурная адаптация. Считается, что это один из первых процессов локализации, который проходит в несколько этапов (Эдвардс К., 2011):

1. Оценка исходного продукта на предмет негативной коннотации и возможности ее переноса в другую культуру с помощью языковых средств переводящего языка.

2. Варианты устранения «негативной культурной адаптации», которая может принести ущерб репутации компании, если не учесть законодательный запрет на присутствующие в игре репродукции предметов и явлений.

3. Подбор языковых единиц для передачи содержания с опорой на наилучшие варианты адаптации.

Несомненно, одной из черт, определяющих локализацию как отдельный продукт перевода, это адаптация культурных реалий для культуры целевой аудитории. Несмотря на то, что в играх ММОРПГ создается своя фантазийная культура, которая не имеет общих черт с реально существующей, игровой мир неизбежно погружен в культуру ее разработчиков. Через создание игровой Вселенной отражаются их ценности и убеждения в той или иной степени. Текст компьютерных игр, в первую очередь, состоит не из самих языковых единиц, а из культурных составляющих, которые заложены в вербальные и невербальные способы коммуникации. Они являются социальным багажом и совокупностью нравов, вокруг которых движется игровой сюжет. В большинстве современных игр ММОРПГ локализация выполняется на микроуровне (игровые тексты), но без адаптации аудио- и визуальных составляющих, а также сюжета.

Во всех культурах есть «развлекательный» элемент, но не всегда он является универсальным и на столько захватывающим и забавным для представителей разных культур. Например, разные стили чувства юмора и межтекстуальные аллюзии. Подчеркнем тот факт, что локализация на высшем уровне подразумевает нечто большее, чем подбор наиболее подходящих слов в языке перевода. Это – адаптация текста с сохранением развлекательной и побудительной функции на уровне динамической эквивалентности по Найде Ю. (Комиссаров В.Н., 1990) Именно сохранение прагматики текста, а именно воздействие источника на чувства и мысли реципиента, а также побуждение его к действиям, является главной целью локализатора при переводе компьютерных игр.

Возвращаясь к теме о моделировании реального мира в виртуальной реальности, отметим, что в игровой Вселенной тоже существуют государственные языки и их диалекты, из-за которых персонажи не всегда понимают друг друга. Параллельную связь можно провести с языком в Бразилии, где существует большое количество диалектов, в которых одно и то

же слово может иметь разное значение или вообще не существовать в одном из диалектов. Также существует общий язык для всех рас, который можно соотнести с международным языком общения, английским.

Процесс культурной адаптации в компьютерных играх – наиболее трудоемкий и занимает большую часть времени в процесс локализации. Он также называется культурной локализацией, или культурализацией. Поэтому заключим, что адекватная адаптация визуального, аудио- и текстового сопровождения, созданного на языке оригинала, на целевой язык другой культуры, происходит так, что игрок чувствует consistency ценностей, нравов и других культурных составляющих их культуры внутри семиотических систем.

Работа переводчиков заключается в предотвращении языкового барьера, недопонимания и создании consistency между сюжетом, игровыми персонажами, кат-сценами и другими элементами для достижения схожести между игровым опытом разных культур. Кроме того, в отличие от других аудиовизуальных переводов, ввиду своей интерактивности, в компьютерной игре должна быть отражена не просто написанная разработчиками история, но история конкретного игрока. Лудонарратив, являясь отличительной чертой компьютерных игр, – вызов для локализаторов. Они «сглаживают острые углы», чтобы игрок не столкнулся с лудонарративным диссонансом – противоречием между игровой механикой и игровым сюжетом.

Для того, чтобы понизить качество локализации, достаточно одного слова, употребленного вне контекста, в потоке многомиллионных блоков текстов. Поэтому локализаторы ориентируются на общий сюжет, обращая пристальное внимание на контекст, текстовый ритм, оттенки значения в диалогах и другие, ничем не примечательные на первый взгляд, элементы, которые могут разрушить целостность сюжета. Они изменяются в случае, если считаются неуместными или оскорбительными для представителей другой культуры.

Более того, локализация низкого качества может разрушить ожидания игрока, который поймет, что изначально игровой сюжет не был направлен на них. Таким образом, переводчик – это посредник между игровым опытом аудитории оригинала и языка перевода, адаптирующий его к культурному контексту пользователей. Локализация, в свою очередь, включает распознавание потенциально «чувствительных» культурных вопросов, передача которых в их оригинальном виде может привести к серьезным последствиям. Эту мысль наиболее точно отразил руководитель отдела по локализации Square Enix, Ричард Ханивуд: «Вы не должны быть просто переводчиком – необходимо быть экспертом по вопросам культуры» (О'Хаган М., Манджирон К., 2013, с. 58).

#### 1.4 ТРУДНОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПЕРЕВОДЧЕСКИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

Компьютерная игра имеет репрезентативную функцию, отражая культурные особенности. Она влияет на потенциальную аудиторию как с положительной, так и с негативной точки зрения, принимая во внимание существующие цензуру и запрет на продажу многих компьютерных игр в разных странах из-за социальных, политических и идеологических взглядов (О'Хаган М., Манджирон К., 2013, с. 21).

Согласно Казаковой Т.А., «не существует сопоставительных справочников по культурам разных народов» (2001, с. 9). Это связано с различием в грамматическом строе языков, словах и словосочетаниях, которые часто описывают реалии, присущие только одной стране. Предполагается, что переводчик должен обладать достаточными для перевода знаниями об иноязычной культуре. Поэтому в компетенции переводчика входит культурная осознанность, то есть, способность обнаруживать культурные элементы в оригинале, которые могут быть поняты с трудом или оскорблять иноязычную аудиторию.

Согласно Джону Доуви и Элен Кеннеди (2006), играть – выражать смысл через интерактивную связь с компьютерной игрой, что отличает ее от других видов развлечений. Эта связь проявляется при наличии интуитивно понятных объектов и изначально заложенных в игру действий. О них оповещает внутриигровой текст. Существует три канала взаимодействия – зрительный, тактильный и слуховой. Перед переводчиком стоит задача – предоставить возможность интерактивности на интуитивно понятном уровне, в соответствии с представлениями и реалиями культуры переводимого языка.

Различие между локализацией и переводом четко прослеживается, когда переводчик-локализатор сталкивается с единицами измерения. Его задача – донести до игрока знакомую ему информацию. Например, перевести английские мили в километры, понятные португалоязычному населению.

Более того, стоит отметить возрастающую сложность системы интертекстуальности – наличие отсылок к другим текстам, что делает игровой

текст гипертекстом. Жанр ММОРПГ наполнен отсылками к историческим персонажам, известным личностям, местам и событиям знакомым как всему миру, так и только представителям культуры, на языке которых создана игра. Знание популярной культуры желательно для распознавания межтекстуальных аллюзий. Однако важно соблюдать консистентность между медиа и сюжетом игры. Кроме того, одной из компетенций локализатора-переводчика является креативное мышление и сообразительность для того, чтобы при культурных, лингвистических или технических ограничениях воссоздать игровой продукт на другом языке, не потеряв изначальный замысел.

Помимо этого, важно уметь владеть языком информационных технологий и знать терминологию программного обеспечения и игровой платформы. У каждого издателя есть собственная официальная терминология и стандарты локализации, которые должны быть соблюдены. Эти аспекты играют важную роль в формировании внутриигрового текста. Главное правило – оставлять в локализации технические обозначения, потому что они являются частью кода, иначе могут возникнуть технические неполадки или сбой в игре. Также локализатор всегда работает с САТ-инструментами – автоматизированными программами для перевода, поэтому должен знать их функции и уметь ими оперировать.

Однако возникают такие ситуации, когда переводчик сталкивается с рядом технических проблем, источником которых являются ошибки в работе компании-издателя или группы программистов, собирающих пакет игровых документов. Таким образом, он должен распознать суть проблемы и справиться с ней или обратиться за помощью к проект-менеджеру. Проблемы могут быть следующего характера:

1. Ограничение по времени. Несмотря на то, что локализация игры – трудоемкий процесс, переводчик может оказаться в ситуации, когда будет вынужден работать сверхурочно. Во-первых, заказы на локализацию не всегда поступают в нормированном режиме. Также часто, объявляя о сроках выхода игры, заказчики ставят переводчиков перед фактом. В такой ситуации

переводчик может согласиться работать в условиях повышенной срочности и, тем самым, по повышенной ставке или отказаться, что оправдано желанием сохранить репутацию, не соглашающегося работать в ограниченном режиме.

2. «Клиент всегда прав». Согласно известной фразе промышленного магната Гарри Гордона Селфриджа (Говард Р., 2015, с. 6), заказчик имеет право на вмешательство в оплачиваемую им работу, тем самым влияя на скорость и качество работы локализаторов. Инструкция, находящаяся в приоритете у переводческой бригады, – инструкция заказчика. С помощью нее перевод унифицируется, и ответы на многие вопросы (например, о стиле перевода), находятся в этом мануале. С другой стороны, постоянное вмешательство заказчика в процесс, особенно того, кто далек от знаний нюансов локализации, может привести к торможению процесса перевода и некорректной локализации.

3. Ошибки в сборе локализационного пакета (Зилев В.М., Сюткина А.И., 2015, с. 1881):

а) Не включены все элементы. Эти детали находят при получении альфа-версии игры, на стадии бета-версии или после официального релиза.

б) Пакет звукового сопровождения – голоса персонажей, фоновый звук, отдельные звуки – не разделен. Таким образом, после локализации могут остаться части фоновых или отдельных звуков на исходном языке.

в) Растровые изображения не разделены по слоям. Тем самым, локализаторам требуется выделять слой с исходным текстом либо своими силами, либо с привлечением специалистов графических редакторов.

г) Ошибочные комментарии. Комментарии могут не соответствовать исходному тексту, и есть вероятность перевести фрагмент, не предназначенный для перевода. Несоответствие меток может быть обнаружено локализаторами с помощью языкового чутья.

Рассмотрев внутриигровые компоненты, выявим основные трудности перевода и необходимые способности и компетенции переводчика:

1. Причиной вариативности способов адаптации компьютерной игры

является не только наличие межкультурных различий, но и такая техническая составляющая как игровой пользовательский интерфейс, в котором присутствуют ограничения по количеству используемых символов, зависящему от игровой платформы и, следовательно, от количества используемых пикселей. Согласно Чандлеру М., автору книг по игровой локализации, при переводе с английского на романские языки текст удлиняется в среднем на 30% (2005, с. 9), и это знание помогает избежать автоматического сокращения текста – транкации. Локализация текста базируется на правиле «экономичности и компактности» (Базаргелдиев Б., Яренчук Е.Э., 2018). Более того, необходимо уметь привлечь внимание пользователя, так как игровой процесс динамичен, поэтому ценится удобочитаемость текста. В таких случаях метод транскреации часто является единственным решением проблемы, предоставляя переводчику свободу в определенной степени в выборе языковых средств в условиях технических ограничений.

Поскольку текст игрового интерфейса не должен отвлекать от геймплея, необходимо использовать понятный язык, по возможности избегать аббревиатур и компактно передавать его функционал. Он – невидимая линия между игровым миром и миром игрока. Текстовая составляющая в интерфейсе является больше вспомогательным текстом, чем основополагающим. Это опора, к которой игрок прибегает при возникновении недопониманий, что объясняется основой аудио-медиаальных текстов, в особенности компьютерных игр. Визуальная составляющая позволяет управлять персонажем, по большей части, интуитивно, не обращаясь к текстовой составляющей (исключения составляют цифровое описание снаряжения, описание эффектов умений и предметов). Пользователь «скользит» по тексту, читая по диагонали, выхватывая лишь ключевую информацию и минуя уточняющую.

2. Системные сообщения выполняют информативную функцию в прагматических целях. Перевод терминов зависит от игры и игровой платформы, значит, переводчику необходимо следовать предписанной терминологии и фразеологии.

3. Нарративные тексты, а также диалоги являются главным игровым компонентом. Они одновременно выполняют информативную и экспрессивную функции, призванные вовлечь игрока в игровой процесс. В жанре ММОРПГ обычно придерживаются формального литературного стиля при написании нарративных текстов, поэтому переводчик должен владеть языком перевода на высшем уровне, переводя с сохранением стиля оригинала. В свою очередь, в диалогах часто встречается разговорная речь, игра слов, рифмы или юмористические ремарки.

4. Тutorials, или инструкции, выполняют информативную функцию с дидактическим посылом, объясняя механику игры с перечислением персонажей, монстров, географических названий и т.п. При переводе ценятся ясность изложения и точное следование этапам инструкции.

5. При переводе графических элементов соблюдается размер текста и емкий перевод ключевой информации. Обычно перевод подстраивается под размер и форму оригинала. Он не должен выходить за установленные рамки из эстетических соображений и для удобства взаимодействия с игровым миром.

Таким образом, рассмотрев основные трудности локализации, отметим соответствующие пути их решения. В первую очередь, говоря о такой масштабной работе как локализация многопользовательских ролевых онлайн-игр, упомянем составление глоссария. Унификация игры соответствует канонам технического перевода, в частности, в сфере информационных технологий. Все заклинания, названия фракций, объектов, городов и других неотъемлемых составляющих игры должны исходить из единой модели. Об этом важно помнить, поскольку разночтения в игровых терминах могут усложнить игровой процесс. После согласования и утверждения словарной терминологии локализаторы приступают к работе.

В онлайн-играх ММОРПГ в стиле фэнтези упоминаются политические, экономические, юридические, военные и другие термины, охватывающие разные области знаний. Недостаток фоновых знаний об игровом мире, который представляет собой взаимосвязанную систему персонажей, локаций, игровых

диалогов и заданий, также может сказаться на качестве перевода. Знание игровой культуры и переводимого жанра должно подкрепляться игровым опытом.

В процессе локализации он сталкивается с типичными трудностями, такими как перевод безэквивалентной лексики, где стоит выбор между типами переводческих трансформаций, или выявление «ложных друзей переводчика». Во всех случаях, важно делать проверку в доступных и релевантных источниках.

Помимо этого, придерживаясь исследований в области обучения переводу компьютерных игр Манджирон К. (2006) и Диетс Ф. (2007), выделяются следующие ключевые навыки локализатора:

1. Знание основ аудиовизуального, художественного и технического перевода. Переводчик должен быть знаком со спецификой создания субтитров и уметь делать их удобочитаемыми и понятными, сегментируя в соответствии со смысловыми единицами. Также необходимо владеть навыками перевода художественной литературы и технических текстов, так как внутриигровые тексты не относятся к конкретной области.

2. Отличные знания языка перевода и оригинала. Игровой сленг должен звучать естественно, чтобы усилить погружение пользователя в игровой процесс. Язык в играх ММОРПГ изобилует разговорными словами и выражениями, поэтому важно, чтобы он был отражен в локализованной версии. Также необходим широкий кругозор, так как игровая лексика относится к разным предметным областям.

3. *Soft skills*. Мотивированность переводчика, его стремление к внесению вклада в создание продукта, быстрая адаптация к дедлайнам и условиям труда определенной компании, а также хорошие коммуникативные навыки и навыки поиска для нахождения креативных решений возникающих проблем высоко ценятся компаниями-производителями игр.

Наконец, согласно Энтони Пим, переводчик должен обладать «*internal and external knowledge*» (2004, с. 28). *Internal knowledge* – это личные знания

самого переводчика. В таком случае, перевод осуществляется с опорой на точку зрения локализатора. External knowledge – это взгляд на перевод и его восприятие представителем целевой аудитории, пользователем. Эти два концепта являются подтверждением того, что локализация компьютерных игр отличается от других типов перевода, так как отправитель и получатель сообщения находятся в наиболее тесном контакте друг с другом. Пользователи различают естественный и искусственный способы передачи содержания за счет специфичных игровых терминов, поэтому отсутствие компетентности переводчика может подорвать репутацию компании. Таким образом, сочетание таких факторов, как обязательность трансформации культурных реалии, учет экстралингвистических аспектов (возрастной рейтинг и цензура), а также соответствие ожиданиям игроков вносят свой вклад в формирование ожидаемых переводческих норм, вытекающих в профессиональные нормы.

## 1.5 ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ

Для преодоления вышеперечисленных трудностей локализации, современные переводческие компании придерживаются коллективной локализации. Название и идея этого понятия берут свое начало от термина краудсорсинг, упомянутого впервые американским журналистом Джеффом Хауи в статье «The Rise of Crowdsourcing» (2006). Корень «крауд» означает коллективное принятие решения.

Согласно исследованию Мерлян С.Е. (2014), локализация включает в себя три этапа:

1. Обеспечение минимальных настроек для функционирования игры в другой стране (ввод и вывод текста, декодирование буквенных символов);
2. Перевод аудио- и письменного текста;
3. Синтез результатов предыдущих шагов и внесение дополнительных корректировок.

В процесс локализации вовлечены несколько категорий специалистов (см. рис. 2).



Рисунок 2 – Состав команды, работающей над локализацией

Роль переводчика заключается в адаптированной передаче смыслового содержания с учетом национальных особенностей страны языка перевода. Затем корректор и редактор корректирует перевод с точки зрения правильного выбора грамматического, пунктуационного и смыслового содержания (часто им является носитель языка). Также к работе приглашаются специалисты по графической верстке, занимающиеся компоновкой составных элементов в определенном порядке, и специалисты по озвучке. Затем присоединяются тестировщики, которые проходят игру, выявляя лингвистические и

графические баги – ошибки, связанные с некорректным отображением визуальной составляющей или недочеты, не выявленные в процессе вычитки редактором. После получения переводческой версии игры разработчики вносят необходимые поправки технического характера, тем самым завершая последний, технический этап локализации. Менеджер проектов координирует процесс локализации так, что все специалисты задействованы и каждый выполняет свою часть работы, затрачивая меньше временных ресурсов, оптимизируя процесс и повышая качество.

Локализационная модель World of Warcraft предусматривает работу in-house – все специалисты, включая переводчиков-фрилансеров, являются частью компании, работая под руководством разработчиков. Именно локализация post-gold применяется при локализации ММОРПГ – локализаторы имеют возможность войти в игру для получения наиболее детальной информации об игровом процессе, сюжетной линии, последовательности действий и других нюансах. Обычно такая локализация выпускается позже оригинальной версии.

Существуют другие модели работы и локализации – outsourcing и simship. Аутсорсинг подразумевает, что компания разработчиков нанимает отдельную переводческую компанию, занимающуюся всем процессом локализации. Эта модель используется для выпуска игры типа simship – выпуск локализованной версии вместе с оригиналом, чтобы предотвратить распространение пиратских копий. Однако сами локализаторы не могут увидеть игру изнутри и часто полагаются на интуицию при переводе.

Существует несколько способов деления локализации на виды. С нашей точки зрения, наиболее полным является способ деления, представленный в труде Базаргелдиева Б. и Яренчук Е.Э. (2018):

1. Глубокая локализация. Используется при необходимости адаптации игрового сценария таким образом, что культурологические и языковые лакуны ликвидируются. Пристальное внимание уделяется социально-историческим аспектам в культуре и менталитету целевой аудитории.

2. Избыточная локализация. Применяется для продажи игры в странах, где

на законодательном уровне запрещено изображение определенной символики. Необходима замена графического объекта на похожий по форме или на ассоциативно связанный с ним.

3. Полная локализация. Охватывает все элементы игры, включая звуковое сопровождение. Используется, если компания хочет поддержать свой имидж. Так как большинство целевой аудитории не владеет языком оригинала текста, синтез звука и текста дает полное представление о сценарии игры. Считается самым дорогостоящим видом локализации.

4. Частичная локализация. Охватывает только текстовую составляющую (например, надписи, субтитры). Считается более бюджетным видом локализации. Также применяется для презентации «промо-версии» игры.

5. Бумажная локализация. Работа идет только над полиграфическими материалами – описанием игры, техническими характеристиками, пользовательским соглашением, руководством пользователя. Считается упрощенным видом локализации, распространенным в странах с высоким уровнем знаний исходного языка.

6. Поверхностная локализация. Включает элементы бумажной локализации и затрагивает информацию о создателе игры со знаком авторского права и логотипом, который добавляется перед игровой заставкой.

Использование того или иного вида локализации зависит от требований заказчика, его финансовых возможностей, специфики игры и законов страны, на целевую аудиторию которой ориентирована локализация. Отметим, что в игре «World of Warcraft» применяется полная локализация. Она неотъемлема, когда речь идет об уровне продаж игры за рубежом.

Перед началом работы переводчику-локализатору выдают лок-кит (localization kit) – набор необходимых ресурсов для локализации, включающий:

1. справочные материалы о проекте (дедлайн, объем, контакты, руководство по стилю, пошаговое руководство по прохождению для быстрого ориентирования по игре и т.д.);

2. глоссарий или терминологическая база;

3. CAT-инструмент и память переводов или другое ПО, в котором проходит работа;

4. игровой контент на перевод.

Так как при привлечении переводчика к локализации подписывается договор о неразглашении конфиденциальной информации (NDA), большое количество сведений остается засекречено. Они обсуждаются только на семинарах, мастер-классах и конференциях, что замедляет процесс научных исследований в этой сфере из-за ограниченного доступа к коммерческим играм.

Кроме того, локализация всегда проходит в рамках договора о неразглашении и под юридической ответственностью. Переводчик-локализатор должен согласовывать спорные моменты, касающиеся имен собственных, авторских неалогизмов и названий компьютерных игр во избежание нарушения авторских прав. Он несет ответственность в рамках законодательства.

Так как развитие локализации протекает непрерывно в тесной связи с компьютерными технологиями, в настоящий момент на помощь переводчику и локализатору приходят специальные CAT-инструменты (Computer Aided Translation). Одними из наиболее распространенных являются SDL Trados, MemoQ, Passolo, Déjà Vu. Несмотря на то, что все инструменты имеют похожий функционал, каждая программа имеет свои преимущества. В случае повторов текста, изменений, внесенных в уже существующий перевод, и для соблюдения универсальности в употреблении терминов, имен, названий такие инструменты помогают оптимизировать работу, уменьшая время на перевод повторяющихся сегментов и сохраняя его для концентрации на наиболее точном воспроизведении культурно-лингвистических отличий.

Переводческая память (ТМ – Translation Memory) выявляет повторы и подставляет уже имеющийся перевод из базы данных согласно контексту. Также в последнее время распространено постредактирование машинного перевода (МТ – Machine Translation) вместе с использованием ТМ для автоматизации рабочего процесса и сохранения времени и качества.

Обычно в программе заранее создаются столбцы для удобства работы и гарантии качества. В случае с играми жанра ММОРПГ можно наблюдать частое упоминание строк вне контекста – ими могут быть уведомления или элементы интерфейса. Например, на Рисунке 3 указаны 5 стандартных столбцов, с которыми переводчик должен ознакомиться заранее и соблюдать при локализации (названия столбцов могут быть отличными от указанных).

key	comment	MAX LEN	en	pt_br
<code>popups.subscription.title</code>	GUI string	10	Upgrade	Aprimorar
<code>[days][res] popups.subscription.description</code>	GUI string. %days% and %res% don't need to be translated	50	Over %days% you'll get %res% daily!	Durante %days% você receberá %res% por dia!

Рисунок 3 – Примеры столбцов из локализационного пакета

1. key - столбец с id строки.
2. comment – столбец с кратким описанием предмета, персонажа, идеи квеста, чтобы наиболее точно определить объект перевода. Также в них могут содержаться изображения и указания по использованию глоссария.
3. MAX LEN – столбец с указанием максимальной допустимой длины строки в символах. При превышении указанного числа текст будет отображаться некорректно. Если невозможно уложиться в указанное количество символов, допускается отбросить часть текста, несущую минимальную, на взгляд переводчика, смысловую нагрузку.
4. en – столбец с оригиналом текста (в рамках настоящей работы рассматривается английский язык).
5. pt – столбец с переводом текста (в рамках настоящей работы рассматривается португальский язык).

## ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ

Опыт игровой локализации, появившейся в первых аркадах 70-х годов, претерпевшей пик пиратских версий в 90-х и дошедшей до высокобюджетных игр AAA-класса в XXI веке, показывает, что несмотря на закрепление отдельных знаний, число вопросов в данной сфере неуклонно растет.

Рассмотрев теоретические аспекты дипломной работы, было обнаружено, что компьютерный дискурс необходим для успешной локализации компьютерной игры. В его рамках внутриигровой текст реализуется в социально-ориентированном речевом жанре, определяющем формально-стилевую композицию. Локализация мультимедийного текста развлекательно-познавательного характера, наполненного интертекстуальными связями и воспроизводимого анонимно и дистанционно, базируется на коммуникативной модели перевода с опорой на теорию закономерных соответствий.

Установлено, что процессы глобализации и интернационализации влияют на локализацию, один из видов письменного перевода, который осуществляется с опорой на культурные, лингвистические, маркетинговые, правовые и технические области знаний в совокупности с культурной адаптацией и транскреацией для достижения наилучшего результата.

Кроме того, определено, что культурная осознанность является одной из главных компетенций переводчика, потому что во внутриигровом тексте отражается культурная интерференция, сохранение которой влияет на целостность сюжета при ориентации на иноязычную аудиторию.

Выявлено, что качество перевода зависит от уровня владения иностранным, родным языком, программным обеспечением и от знаний игровой терминологии, популярной культуры и основ аудиовизуального, художественного и технического перевода. Локализатору необходимо распознавать гипертекст и уметь обеспечивать игровую интерактивность на всех каналах восприятия. Гибкость, внимательность к деталям, креативность и знание процессов локализации лежат в основе эффективной работы.

### 3. ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВНУТРИИГРОВОГО ТЕКСТА В ИГРЕ «WORLD OF WARCRAFT»

Согласно Вильгельму фон Гумбольдту, лингвистические системы являются неотъемлемой частью определенной культуры, и выражение концептов определяется культурными особенностями (1985). Однако точка зрения одной социальной группы принадлежит только данному самостоятельному «закрытому» миру, поэтому слова в одном языке не могут полностью отражать смысловую гамму в другом.

Известно, что текст состоит из лексических, грамматических и синтаксических единиц, трансформация которых неизбежна при воспроизведении на языке перевода. Отсутствие полностью тождественных переводов обусловлено частичной нехваткой эквивалентных единиц (Тинякова Е.А., 2018). Принимая во внимание это наблюдение, применение грамматических, лексических, стилистических и синтаксических трансформаций помогает наиболее точно передать смысл оригинала.

Кроме того, жанр ММОРПГ является одним из самых наполненных текстовыми вставками, локализация – трудоемкий процесс, который включает в себя работу с разными видами лексики и соответствиями в условиях полного погружения в культуру оригинала и перевода. Так как локализация проходит с использованием дополнительного программного обеспечения, вкрапления технического характера также создают определенные трудности.

В данной главе мы выявим, проанализируем и опишем примеры наиболее полной культурно-лингвистической передачи безэквивалентной лексики и культурных отсылок в бразильской локализации игры «World of Warcraft». Также детально рассмотрим работу с плейсхолдерами и систематизируем самые распространенные ошибки в локализации англоязычных игр на бразильскую версию португальского языка.

## 2.1 БЕЗЭКВИВАЛЕНТНАЯ ЛЕКСИКА

Компьютерные игры являются виртуальным отражением реальной жизни, поэтому, в первую очередь, необходимо рассмотреть ее лексическую составляющую так как именно лексика – фундамент внутриигровых текстов.

В процессе членения исходного текста для последующей локализации переводчик сталкивается с двумя видами единиц: единицы со стандартной и нестандартной зависимостью от контекста (Казакова Т.А., 2001, с. 50). Если перевод первого типа не составляет труда и осуществляется на основе лексико-грамматических соответствий, то при переводе второго типа необходимо принимать во внимание сочетание следующих факторов:

1) Культурологический фактор – выделение роли переводимого компонента внутри текста и за его пределами в его связи с социально-культурными аспектами.

2) Психологический фактор – опора на личный опыт переводчика и его представления об опыте автора и целевой аудитории.

3) Языковой фактор – выбор одного из видов переводческой трансформации, цель которых – сохранение информации в условиях формально-семантического изменения языковых единиц.

В рамках научного исследования мы рассмотрим безэквивалентную лексику, которая считается наиболее трудной для перевода. Согласно Иванову А.О., безэквивалентные лексические единицы не имеют регулярных соответствий в переводящем языке. С их помощью можно передать «релевантный компонент-значение на аналогичном уровне плана выражения», чей перевод варьируется в зависимости от контекста (2006, с. 9-10).

Для более детального рассмотрения безэквивалентной лексики отметим важные формообразующие внутриигровых текстов (Болотина М.А., Смирнова А.А., 2018, с. 21):

1. Компьютерные игры являются плодом воображения разработчика и имеют особенности художественных произведений. Игровые персонажи и мир являются вымышленными, поэтому тексты включают в себя лексику,

эквивалентные единицам к которой невозможно подобрать. Она наполнена авторскими неологизмами, подход к переводу которых важно выбирать тщательно, опираясь на переводческую интуицию и кругозор. Также имена собственные могут являться как отсылками к реальным именам, так и вымышленными именами, смысл которых исходит из замысла переводчика.

2. Игровой дискурс насыщен многозначными терминами, подбор эквивалентов к которым варьируется в зависимости от игрового контекста. Даже в пределах одного игрового жанра перевод одного термина меняется, из-за разницы во времени действий, истории, вовлеченных персонажей и намерений разработчиков.

3. Так как игровая индустрия берет свое начало в США, большинство терминов не получило устоявшихся эквивалентов, и они принимают форму иноязычных заимствований. Такие термины связаны с игровыми режимами, механиками, жанрами и такими внутриигровыми компонентами, как наименования заклинаний, снаряжения и так далее.

Для рассмотрения классификации безэквивалентной лексики возьмем за основу семиотическую классификацию значений, рассматриваемую российским лингвистом Ивановым А.О. В рамках данной классификации изучаются значения, выражающие отношения между знаком и чем-то, лежащим за его пределами (Иванов А.О., 2006, с. 78-86):

1) Референциальное, то есть подразумеваемое автором речевого отрезка, отражающее семантику слова и обозначающее отношения между знаком и референтом.

2) Прагматическое, то есть отражающее коннотативные вкрапления, связанные с оценочным мнением автора речевого отрезка и обозначающие отношение между знаком и человеком.

3) Внутриязыковое, связанное со средствами языкового выражения и обозначающее отношения между знаками.

На основе данной классификации нами была составлена таблица

основных типов безэквивалентной лексики, присутствующих в игре «World of Warcraft» и относящихся к ним языковых единиц:

Таблица 1 – Список типов лексики и соответствующих языковых единиц

Тип лексики	Языковая единица
референциально- безэквивалентная лексика	реалии термины фразеологизмы метафоры авторские неологизмы слова широкой семантики сложные слова сленговые выражения культуронимы единицы измерения аббревиатуры
прагматически-безэквивалентная лексика	отклонения от общезыковой нормы слова с суффиксами субъективной оценки шутки
альтернативно-безэквивалентная лексика	имена собственные

Таким образом, на примерах мы проанализируем три основных вида лексики: референциально-безэквивалентную, прагматически-безэквивалентную и альтернативно-безэквивалентную.

### 2.1.1 РЕФЕРЕНЦИАЛЬНО-БЕЗЭКВИВАЛЕНТНАЯ ЛЕКСИКА

В начале отметим, что одной из важных составляющих игры является наличие снаряжения и оружия. Их наименования составляют отдельный пласт игровой лексики, связанной не только со словами и словосочетаниями узкоспециализированной области, в которой существует игровая Вселенная. Часто такие наименования являются авторскими неологизмами, требующими особого подхода в переводе. В большинстве случаев, переводчик опирается на контекст и ищет возможные ассоциативные соответствия или передает понятие другими словами из-за ограниченной длины строк.

В художественных произведениях часто используется прием словостяжения, или словослияния, при котором путем соединения частей двух слов образуется новая словоформа. Эти языковые единицы считаются авторскими неологизмами, так как используются в конкретном внутриигровом пространстве. В таких случаях переводчики стремятся к сохранению стиля автора, поэтому в переводе учитывается морфемное и лексическое сочетание и используется калькирование – поморфемный или полексемный перевод (Казакова Т.А., 2000, с. 88). Например, такое наименование, как *Stormsteel Dagger*, можно перевести как *Adaga de Tempestação*, где слово *storm* переводится как *tempestade*, а *steel* – *aço*. Отметим, что форма слова «буря» на португальском языке не была отражена полностью, но новое слово интуитивно понятно, так как воспроизведена его основная часть – корень *tempest*.

Также присутствует тенденция к одушевлению предметов с помощью суффиксов, придавая объекту признаки субъекта. Примером воспроизведения лексемы такого типа элементами португальского языка может послужить перевод оружия *Pursax, the Backborer: Pursax, a Fura-Costas*. Первая часть названия транслитерирована, а слово *backborer* условно разделено на две части, *costas* (*back*) и *fura* (*borer*), с соответствующим изменением порядка слов согласно правилам лексической сочетаемости.

Приемом описательного перевода часто пользуются при переводе культуронимов. Например, в английском фольклоре одной из героинь сказок является старуха-волшебница, накладывающая злые чары – *stone*, аналог Бабы-Яги в славянском фольклоре. Так как в фольклоре Бразилии нет подобного персонажа, полный перевод может быть достигнут за счет краткого описания, чтобы передать основные характеристики персонажа и прагматику названия оружия *Crone Sticker* – *Crivador da Bruxa Má* (злая ведьма).

Такие лексико-семантические приемы как конкретизация и его антонимичная аналогия, генерализация, часто встречаются при переводе реалий, которые используются в культуре языка перевода, но не имеют такое же количество видов. Например, в английском языке существует большое количество слов для наименования макаронных изделий и видов теста. Предмет *pastry* в магазине *Pie, Pastry & Cakes* переводится как *massas*, так же как и кулинарные изделия *pasta* и *dough*, с использованием приема генерализации, или гипонимического перевода, так как *pastry* – это один из видов хлебобулочных изделий *massa*. Недостатком этого приема является нейтрализация национального колорита.

Существуют и случайные безэквиваленты, реалии которых существуют в обеих культурах, но только в одной есть специальное название. Например, в названии квеста *It's Happy Hour Somewhere* выражение *happy hour* – период времени, когда в барах предлагают скидки на алкоголь. Цель квеста это подтверждает – необходимо выпить 25 различных типов алкоголя. В Бразилии такого понятия не существует, поэтому наиболее оптимальным вариантом будет прибегнуть к конкретизации – *Boa pro bar!*

Помимо случайных безэквивалентов встречаются и структурные экзотизмы, словообразование которых в английском языке не находит точного совпадения в португальском языке. Поэтому переводчику необходимо обратиться к одной из трансформаций или найти похожее понятие в языке перевода. Бывают экзотизмы, структура которых отличается в разных языках, однако смысловых изменений не происходит. Например, при переводе

названия кольца *Honey-Maker's Ring* можно прибегнуть к структурной трансформации и воспроизвести имя в португальском языке как *Anel do Produtor de Mel*. С другой стороны, имя НПС *Noodle-Maker Monmon* может быть переведено комбинированным способом (приближенный перевод и транслитерация) как *Macarroeiro Monmon*. Несмотря на то, что нудлс – яичная лапша, наименование которой далеко от макарон по эквивалентности, воздействие на игрока сохраняется.

Бывают и более сложные по своей имплицитности экзотизмы, смысл которых можно узнать только по цели квеста. Например, из названия квеста *Shake Your Bunny-Maker* не ясно, какой предмет служит для того, чтобы «создать зайца», так как данное сочетание является авторским неологизмом. В целях задания можно увидеть, что при его выполнении игрок получает заячьи уши, которые будут находиться на его голове в течение определенного периода времени. Таким образом, приходим к выводу, что с помощью заячьих ушей можно уподобиться облику зайца. Однако помимо заячьих ушей, одним из отличительных признаков зайца является его круглый хвост в виде помпона, что и передано в названии квеста *Balança esse pompon*.

Похожим по направленности видом переводческой трансформации является уподобление, при котором национальный колорит частично сохраняется за счет межкультурных параллелей. Например, в словосочетании *Blackrock Barbecue* слово *barbecue* можно передать с помощью слова *churrasco*, обозначающим бразильское барбекю, которое отличается способом приготовления и видом мяса. Отношения между словами не подчинительные, но сами понятия – соподчиненные (*Churrasco da Rocha Negra*).

Встречаются случаи, когда на языке оригинала явление описано, а в культуре языка перевода для него существует отдельное слово. Например, название квеста *Spice Bread Stuffing* (пряная хлебная запеканка) на португальский язык может быть переведено как *Farofa*, что является прямым эквивалентом для описываемого продукта.

С другой стороны, существует и обратная связь. Например, несмотря на то, что сленговое выражение *facepalm* уже прочно вошло в обиход, прямого эквивалента для него не существует. Поэтому, чтобы избежать перевод от англоязычных заимствований и придать больше антуража локализации, переводчики приходят к следующим решениям: нейтральный вариант (*Não acredito no que estou vendo!* - Не верю в то, что вижу!), культурно окрашенный (*Dá zero para ele!* – Да он дурак! (отсылка к бразильскому сериалу «Chaves»), устойчивое выражение (*É o fim da picada!* – Этого не может быть!). Перевод зависит от контекста, креативности переводчика и его фоновых знаний.

Помимо сленговых выражений, переводчик может столкнуться с многообразием игрового сленга, часть которого уже перешла в пласт терминов. Тогда перед ним встает целесообразный вопрос: оставлять сленговое слово или выражение или заменять не сленговым соответствием.

Термин – это слово, предназначенное для выражения специальных понятий внутри определенной отрасли, выступающее единицей перевода. Согласно научному исследованию Болотиной М.А. и Смирновой А.А. (2018, с. 23-25), безэквивалентные термины игрового дискурса – внутриигровые, обозначающие понятия, соответствующие конкретной игровой Вселенной. Они делятся на стандартные, характерные для игровой системы ряда игр, и уникальные, обычно отождествляющие игровые механики.

Не существует определенных правил перевода стандартных внутриигровых терминов, и выбор исходит из эстетических соображений. Например, слово *buff* (наложенный позитивный эффект) часто переводится как *bônus lançado*, *mob* (монстр) – *monstro*. С другой стороны, такие аббревиатуры, как *DPS* (*Damage Per Second*) или *NPC* (*Non-Playable Character*), инвариантны, потому что считаются устоявшимися и являются иноязычными вкраплениями.

В то же время, аббревиатура *HP* (очки жизни) может остаться без изменений, а может переводиться как *PV* (*pontos de vida*). Есть и такие англоязычные заимствования, которые не переводятся ввиду

распространенного и укоренившегося использования иноязычной аудиторией. К таким терминам, например, относится слово *respawn*.

Наконец, уникальные внутриигровые термины используются только в рамках данной игры. В основном, это умения, действие которых меняется в зависимости от игрового жанра и классов. Согласно проведенному анализу, для умений, названия которых графически схожи, но различны по смыслу в разных играх, применяется контекстуальный перевод. Например, перевод умения *Feral Charge* переводится как *Investida Feral* («рывок» вместо «заряда»), так как способность направлена на рывок к противнику с целью прервать все используемые им заклинания. А для способности *Taunt* было подобрано контекстуальное соответствие *Provocar* («провоцировать» вместо «насмехаться»), так как оно заставляет другого игрока атаковать пользователя.

Однако для перевода уникальных внутриигровых терминов, отождествляющих уникальный класс персонажа, используется калькирование для сохранения формально-смыслового содержания. Например, раса *Death Knight* переведена как *Cavaleiro da Morte*, а *Demon Hunter* – *Caçador de Demônios*.

Одним из самых распространенных примеров конкретизации в англо-португальской локализации являются слова, используемые во фразовых глаголах. Обычно это слова широкой семантики, например, слово *put*. Рассмотрим следующий пример: *Put On Yer Kneepads* – *Hora de pôr suas joelheira*. Здесь мы видим отклонение от нормы написания слова *your*. Несмотря на то, что это транскрибирование разговорной формы слова, существительное *kneepads* переведено единственным числом, а местоимение *yer* – множественным. Такие лингвистические особенности присущи диалекту Риу-Гранди-ду-Сул. С другой стороны, в примере *Put That Baby in the Cradle!* глагол передан словом *colocar*, который требует указания места в отличие от глагола *por* (*Coloque aquele bebê no berço*). Кроме того, фразовые глаголы часто имеют однословные соответствия в языке перевода. Например, *put on* в названии квеста *Put It All on Red* переводится словом *apostar* – *Aposte tudo no vermelho*.

Фразеологизмы, являясь готовыми единицами перевода с выраженными семантическими связями по Миньяр-Белоручеву Р.К., переводятся с помощью готовых речевых оборотов в переносном значении и тесной связи с культурой (1996, с. 86-90). Например, концепт «смерти» выражается в двух языках по-разному. В переводе фразеологизма *Six Feet Under (A Sete Palmos)* различаются не только обозначения частей тела (стопа против ладони), но и их количество (шесть против семи). «Животная» метафора тоже отражается по-разному. Например, в предложении *I figure we could kill two birds with one stone (Acho que dá pra matar dois coelhos com uma cajadada só)* отличаются используемые инструменты (камень против посоха), а также цель (птицы против кроликов).

В играх жанра ММОРПГ часто встречаются метафоры, заключенные в составные существительные, показывающие ассоциативную связь предмета с воспроизводящим эффектом. Например, метафора *bloodbath belt (cinturão do banho de sangue)* обозначающая резню с последующими человеческими потерями переводится на португальский язык с сохранением полного тропа, так как в обоих языках присутствует соответствие правилам сочетаемости и одинаковая форма выражения эмоционально-выразительного значения.

Одним из ярких примеров данного вида лексики также являются единицы измерения. Например, в Бразилии использовалась такая иберийская мера веса и объема как *Арроба (Arroba)*, равная 10-15 килограммам. Именно так переводчики адаптировали американский бушель яблок (*Bushel of Apples*) – единицу меры весов. Бушелем так же называют тару яблок, равную 11 килограммам, что входит в вышеупомянутый отрезок и рассматривается как адекватная оригиналу адаптация с функциональной точки зрения.

Переводчики также находят интересные решения и для других единиц измерения, например, унций. При адаптации имени неигрового персонажа *Ounces of Soul (Pingos da Alma)* локализаторы воспользовались приемом лексической трансформации и заменили унции каплями воды. Интересно, что по весу жидкая унция эквивалентна капле воды (29 мл).

## 2.1.2 ПРАГМАТИЧЕСКИ-БЕЗЭКВИВАЛЕНТНАЯ ЛЕКСИКА

Часто к рассматриваемому виду лексики относят отклонения от общезыковой нормы, которые встречаются в разговорной лексике. Одним из ее проявлений является переложение разговорных словоформ на письмо, а также графические отклонения от языковой нормы. Например, в названии умения *Dis Guys a Two-Head* сразу три переводческих задачи. Слово *dis* – разговорная форма слова *this*, а в слове *guys* упущен апостроф, о его потенциальном наличии говорит следующее существительное в единственном числе. Третья задача – передать игру слов, *disguise* и *dis guys*, так как, применяя умение, персонаж временно становится невидимым. В португальском языке не обнаружены слова с похожей семантикой и ритмичным содержанием, поэтому наиболее удачным переводческим решением можем считать вариант *Capuz do mago duas-caras*. Капюшон (*capuz*) накрывает двуликого мага (*mago duas-caras*). По ритмичному содержанию слово *capuz* похоже на слово *garaz* (парень), что также отражает определенный посыл словосочетания *esse cara*.

Примерами прагматически-безэквивалентной лексики служат также сокращенные разговорные варианты слов. Например: *Them boots seemed ta suit yeh* - here's the schematic *fer 'em* if *yeh* need another pair. – *As bota ficaram bem em tu* — aqui está o diagrama *delas caso tu* precise de outro par. Такие слова, как *yeh*, *fer*, *'em*, переданы общеупотребительной лексикой. Разговорный оттенок слова *them* был передан с помощью вышеупомянутой замены числа существительного. Также это предложение является отличным примером употребления португальского местоимения *tu*. В Бразилии оно используется реже, чем местоимение *vosê*, выполняющее ту же функцию. Однако неформальная речь задала тон переводу через менее формальное *tu*, обращение к приятелю, что является стилистической компенсацией.

Говоря о словах с суффиксами объективной оценки, стоит отметить, что они присущи синтетическим языкам, каким является португальский в отличие от аналитического английского языка. С помощью суффиксов выражаются оттенки значения без использования дополнительных языковых единиц.

Например, в названии квеста *Little One Lost* словосочетание *little one* обозначает человека (по контексту – девочку), что в португальском языке проявляется через суффикс *inh* в слове *pequena – Pequeninha perdida*.

Шутки также относятся к прагматически-безэквивалентной лексике. Они содержат имплицитный смысл, поэтому передача языкового содержания на формально-знаковом уровне не всегда некорректна. Более того, шутки, выделяются как одни из самых труднопереводимых единиц, проверяющих профессионализм переводчика. Юмор в игре «World of Warcraft» не имеет «витиеватый» смысл, часто нелеп, но доступен пониманию широкой аудиторией. Поэтому языковое содержание многих шуток остается нетронутым в переводе. Более того, стиль американского юмора не сильно разнится с бразильским, однако требует особого подхода при упоминании высказываний, существующих в пределах только одной культуры, как в шутке ниже, принадлежащей одному из персонажей-эльфов:

It is said: Elephants tusks will not grow from a dog's mouth. BUT, you can get em in there, you know, a little glue, some tape... – Dizem que não se acha chifre em cabeça de cavalo. Mas... dá pra botar um chifre... Sabe como é... Um pouco de cola... Durex...

Очевидно, что китайское высказывание *Elephants tusks will not grow from a dog's mouth*, чужое бразильской культуре, заменено на более знакомую бразильской аудитории поговорку *Não se acha chifre em cabeça de cavalo*. Стоит отметить, что высказывание передается без привязки к выражаемому образу. В английской версии подразумевается, что хорошие слова не будут исходить из плохого источника. В бразильской версии говорится о том, что не стоит искать подвох, где его нет. Несмотря на это, оба варианта передают коммуникативную цель – показывают, что и собаке, и лошади можно приклеить бивни и рога. Смысл сохранен, а выбранный уровень эквивалентности и замена словесного состава позволяют адекватно передать шутку с сохранением некоторых языковых единиц и стиля.

### 2.1.3 АЛЬТЕРНАТИВНО-БЕЗЭКВИВАЛЕНТНАЯ ЛЕКСИКА И КУЛЬТУРНАЯ РЕФЕРЕНЦИЯ

Согласно упомянутому выше, к альтернативно-безэквивалентной лексике причисляются имена собственные. Так как игровой мир вымышленный, часто создатели дают имена городам, неигровым персонажам, снаряжению и монстрам аллюзивные имена, чтобы выделить их характерные черты. Адаптация важна, потому что позволяет игроку с головой окунуться в игровой процесс, где виртуальная Вселенная воспринимается как реальность, и он с легкостью может идентифицировать свою культуру.

В процессе рассмотрения основных переводческих трансформаций, которые используют переводчики при локализации имен собственных, выделим следующие:

1. Транскрибирование (пофонемное воссоздание) или транслитерация (буквенная имитация).

Обратимся к именам рас в игре. Они даются персонажам неслучайно, так как целиком связаны с особенностями их поведения и тонкостями языка. Например, языку орков присуще твердое и грубое произношение, так как сами они обладают устрашающей силой. Таким образом, имена Gul'dan, Fel'dan и Ur'dan сохраняют свое написание, чтобы передать эмоциональную составляющую. Сохранение начальной формы также обосновано способом формирования имен собственных в этой расе. Обычно орочи имена состоят из двух частей: в первой указывается личное имя, во второй – имя рода или отца. Таким образом, можем выделить новую категорию имен собственных – антропоним с указанием происхождения персонажа.

2. Калькирование.

Помимо вышеупомянутого способа образования имени, орки берут себе боевые клички.

Например, имя *Grommash* «Grom» Hellscream переведено как *Grommash* «Grito» Infernal (*Гром Адский Крик*). Это единственное мужское имя, которое приобрело сокращенный вариант. Обратим внимание на тот факт, что в

русском языке перевод имени как «Гром» связан, в первую очередь, с созвучностью русского слова, полностью отражающего характер персонажа. Однако в английском и португальском языках имя Grommash не имеет никакого отношения к стихии. С орочьего языка оно переводится как «Сердце гиганта». В португальской версии имя сохраняет свое буквенное содержание, так как ссылается на вымышленную лексику.

3. Опускание – отказ от передачи определенных языковых единиц в силу других приемов, которые могут их компенсировать.

В одном из игровых квестов игроку дают робота, чье имя Paizão. Это отсылка к имени одного из персонажей игры Bioshock, который также представлен как генетически модифицированное человеческое существо. В английской версии его зовут Big Daddy, но в португальском языке суффикс субъективной оценки –ão отражает как размер, так и силу персонажа.

4. Культурная адаптация.

Применяется при переводе культурных отсылок – аллюзий на песни, телепередачи, книги и так далее. Они могут быть знакомы целевой аудитории или являться частью чужой культуры. Этот прием помогает избежать лудонаративный диссонанс – несоответствие между игровым процессом и сюжетом (О'Хаган М., Манджирон К., 2013, с. 151-153).

Например, имя Harrison Jones – аллюзия на имя вымышленного персонажа Индианы Джонса и американского актера Харрисона Форда. Описание персонажа и его модель помогают распознать такую референцию. В то же время, НПС Gavan Grayfeather в бразильской локализации стал Caritão Nascimento. Отметим, что проведена параллель между судьбой неигрового персонажа, участвующего в боевых действиях, и персонажа бразильского фильма «Элитный отряд», военного полицейского.

В игровом переводе встречаются такие необычные решения, как употребление слов из иностранной лексики для привлечения большего внимания. Например, имя неигрового персонажа George Goodman адаптировано как Jorge Vonhomme с помощью приема транскрибирования и

калькирования для получения привычного бразильской аудитории имени. Примечательно, что калька на французский язык применена к фамилии-прозвищу, что придает имени дополнительный оттенок.

В именах неигровых персонажей также можно найти ассоциации со знаменитыми личностями. Например, имя Haris Pilton является анаграммой имени американской знаменитости Пэрис Хилтон, чья внешность, диалоги и наличие питомца собачки – точное отражение американской дивы.

Одним из самых объемных компонентов игры является система достижений. Например, название достижения Got My Mind On My Money (Quem quer dinheiro?) о получении определенного количества монет переведено на португальский язык известной фразой бразильского телеведущего Сильвио Сантос в его телешоу, где он обращался к аудитории, бросая купюры.

Переводческая креативность проявляется и в передаче одной культурной отсылки оригинала с помощью другой, но содержащей одинаковое эмоциональное воздействие, несмотря на ее существование в культуре языка перевода. Такими примерами являются реклама и песни.

В оригинальной версии существует квест с названием Taste the Rainbow!, отсылка к рекламному слогану «Попробуй радугу!» марки Skittles. Несмотря на то, что в Бразилии продается эта марка конфет, квест переведен как Pintar um arco-íris de energia, что является отсылкой к строчкам песни известной в прошлом бразильской телеведущей Шуше.

Культурные реалии другой страны могут быть заложены разработчиками. Например, название локации Janeiro's Point намекает на город Рио-де-Жанейро. Связь отмечается статуей гоблина аналогичной статуе Христа-Искупителя. На португальском языке перевод Pontal de Janeiro семантически связан с оригиналом (pontal – возвышение участка земли над уровнем моря) и с реальным местом в Рио-де-Жанейро, имеющим аналогичное название.

Например название квеста Welcome to the machine является аллюзией к одноименной песне рок-группы Pink Floyd, а монолог НПС – пародия на песню Have a cigar. Сравнение текстов из упомянутых источников приведено ниже:

Таблица 2 – Сравнение текстов песен и их внутриигровых аналогов

Заимствованный источник	Локализованная версия
<p>Come in here, dear boy, have a cigar,                      You're gonna go far,                      You're gonna fly high,                      You're never gonna die,                      You're gonna make it if you try,                      They're gonna love you.</p>	<p>Come in here dear &lt;boy/girl&gt;, have a cigar.                      You're gonna go far and fly high as a ranking officer of the Forsaken.                      Yes, indeed, this is the good life and you are going to live it...</p>
<p>Eu devia estar contente porque eu tenho um emprego                      Sou o dito cidadão respeitável                      E ganho quatro mil cruzeiros por mês                      Eu devia agradecer ao Senhor...</p>	<p>Eu devia estar contente porque tenho um emprego,                      Sou a dita morta-viva respeitável                      E ganho quatro mil ouros semana não, semana sim.                      Eu devia agradecer à Dama Sylvana...</p>

Обнаружено, что текст миссии адаптирован с использованием отрывка из песни Ouro de tolo бразильского композитора Raul Seixas. Предположим, что это решение принято для того, чтобы бразильские игроки угадывали в адаптации знакомые им мотивы. Выбор песни исходит из стремления к сохранению замысла оригинала о порабощении человека системой. В песне также упоминается имя Господа, в то время как в игровой версии оно предстает в виде имени одного из «работодателей» персонажа, дающего задания.

Аналогичный пример встречаем в названии одного из заданий A Little Help From My Friends с аллюзией на песню With a Little Help from My Friends рок-группы Beatles, локализованного на португальский язык как O calor tá de matar с аллюзией на песню Atoladinha бразильской фанк-группы Bola de Fogo. Португальские переводчики концентрируют внимание не на результате задания (помощи), а на причинах (стоит такая жара, что может убить).

## 2.2 РАБОТА С ПЛЕЙСХОЛДЕРАМИ

Для полного погружения пользователя в игровой мир необходимо предоставить такое текстовое взаимодействие, которое будет базироваться на естественно звучащих выражениях. Однако интерактивность компьютерной игры не позволяет заранее предусмотреть ходы игрока, представленные лингвистическими комбинациями. Для этого разработчики снабжают текст переменными. Они инвариантны, поэтому важно уметь их вычленять из текста и переносить в перевод без смысловых потерь.

Цифры и числа, не зафиксированные изначально в описании миссий, обмундирования, речи персонажей и других текстах, отображаются для переводчиков в виде плейсхолдеров. Для каждого вариативного числа задается свой плейсхолдер в зависимости от его назначения.

В плейсхолдерах, или переменных, запрограммированы тысячи имен, названий и чисел. Для того, чтобы перевод отображался грамматически корректно и не зависел от рода и числа подставляемого значения, применяются специальные переводческие приемы, позволяющие достигнуть стандартизованности и избежать отсутствия согласования.

В такой многогранной игре, как «World of Warcraft», сами переменные остаются, однако нужно понимать, какие тема-рематические связи присутствуют в предложении и как изменить структуру предложения по необходимости. Например, в предложении `You have dropped %number %item` видим, что наименования предметов следуют за их количеством.

Рассмотрим работу плейсхолдеров на примере чата. В игровом чате отображаются все интерактивные действия. В первую очередь, отражается информация о приобретении игроком предмета или получения награды за достижение. В таком случае есть три варианта перевода: разбить предложение на две части и разделить его двоеточием, указать обобщающее слово перед переменной или поставить переменную в начало предложения.

Например, на Рисунке 4 мы видим три способа в действии:

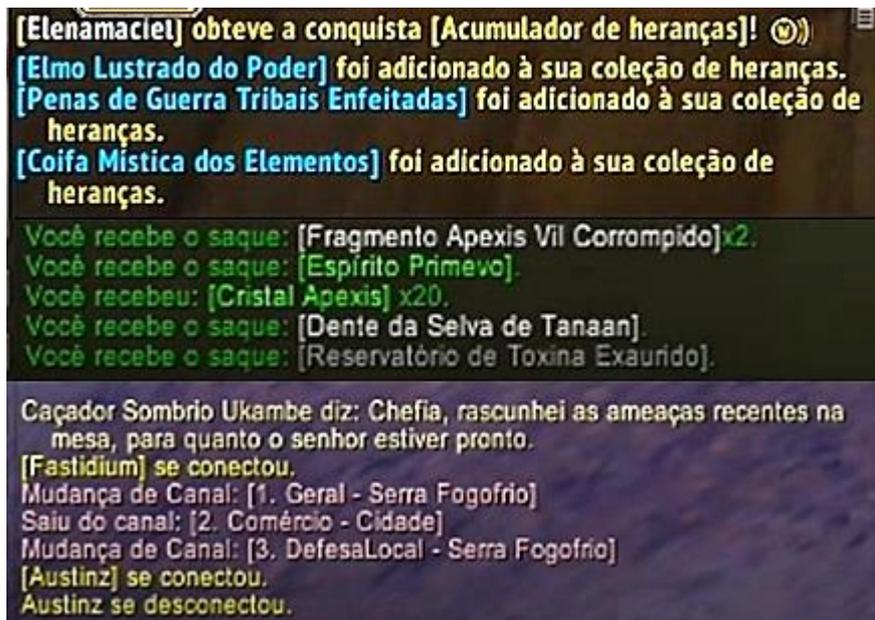


Рисунок 4 – Примеры локализации строк в игровом чате

На первом изображении в первом предложении использовано обобщающее слово a conquista (достижение), которое определило женский род и единственное число названия достижения, несмотря на то, что оно – мужского рода. В остальных предложениях плейсхолдер стоит в начале и указывает на единственное число мужского рода, так как подразумевает слово item, принимая во внимание существительные женского рода множественного числа Penas (Feathers) и единственного Coifa (Coif).

На втором изображении применен третий способ перевода: вводная фраза стоит перед плейсхолдером после двоеточия в конце предложения. Вводная фраза может как содержать обобщающее слово (You receive item: – Você recebe o saque:), так и употребляться без него (You have received: – Você recebeu:). В плейсхолдеры подставляется число полученных предметов, что также решает проблему согласования в числе (x2, x20). Тот же прием применяется для перевода взаимодействий с каналом: Changed Channel –Mudança de Canal, Left Channel – Saiu do canal. Также плейсхолдеры употребляются для подстановки имен персонажей и монстров:

(Fastidium) has come online – (Fastidium) se conectou,

(Austinz) has gone offline – (Austinz) se desconectou,

Shadow Hunter Ukambe says: – Caçador Sombrio Ukambe diz.

В силу интерактивной природы игры, разработчики предусмотрели гендерное различие персонажей, которые отражаются в репликах НПС по отношению к игроку. В английском языке нет окончаний женского и мужского рода, поэтому перевод на португальский, что бросает вызов переводчикам. Они либо сообщают разработчикам о необходимости плейсхолдеров для обращения к мужскому или женскому полу, либо переводят в гендерно-нейтральном стиле.

Например, в предложении *Now then! Are you ready? Then let's journey into Un'Goro crater!* фразу *Are you ready?* можно перевести двумя способами:

1. Отразить зависимость от пола и необходимость в плейсхолдерах: *Você está pronto?* и *Você está pronta?* Более того, неизвестно, обращается ли НПС к одному игроку или к группе. Выбор определяет применение местоимения в единственном числе *você* или во множественном *vocês*.

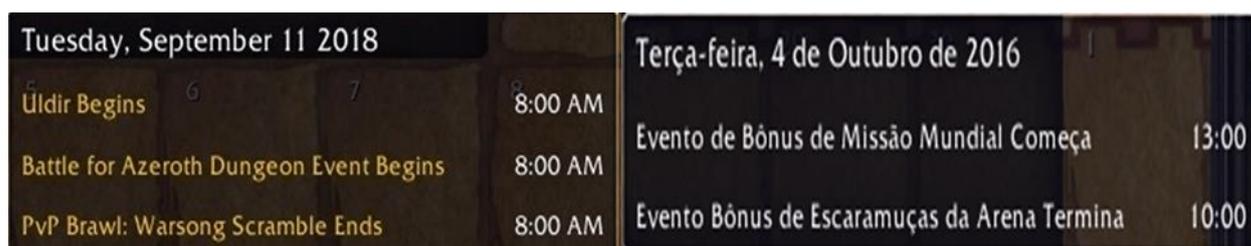
2. Перевести нейтрально, применимо к обоим гендерам: *Tudo está pronto?*

Также большинство профессий в португальском языке склоняются по родам, однако, применив грамматическую трансформацию, можно достичь похожего эффекта. Например, профессию повара в предложении *If you are already a cook, pay a visit to the Pilgrim's Bounty vendor* можно перевести двумя способами:

1. Упомянуть два склонения: *Se você já é <cozinheiro/cozinheira>, procure o vendedor da Festa da Fartura.*

2. Изменить часть речи (существительное на глагол): *Se você já sabe cozinhar, procure o vendedor da Festa da Fartura.*

Наконец, на Рисунке 5, в Календаре игровых событий, мы видим разницу в отображении даты и времени в англо- и португалоязычной версии игры.



English Version	Portuguese Version
Tuesday, September 11 2018	Terça-feira, 4 de Outubro de 2016
Uldir Begins 8:00 AM	Evento de Bônus de Missão Mundial Começa 13:00
Battle for Azeroth Dungeon Event Begins 8:00 AM	
PvP Brawl: Warsong Scramble Ends 8:00 AM	Evento Bônus de Escaramuças da Arena Termina 10:00

Рисунок 5 – Дата и время игровых событий

В США принято ставить сначала месяц, потом число и в конце год. В Бразилии сначала идет число, а затем месяц и год. Для переводчика такие данные отображаются в виде плейсхолдеров по типу:

Исходная строка: {1} {2} {3};

Отображение в адаптированной версии: {2} de {1} de {3}.

Стоит обратить внимание на то, что необходимо менять местами плейсхолдеры в случае необходимости, как в указанном примере. В остальных случаях неправильная постановка переменных приведет к неверному отображению данных.

Говоря об отображении времени, следует упомянуть, что в США 12-часовой формат времени и обозначения AM и PM идентифицируют событие, произошедшее до и после полудня соответственно. Однако в Бразилии 24-часовой формат времени. Несмотря на то, что многие игроки знакомы с этими аббревиатурами, для локализации необходим перевод времени соответственно стране переводящего языка и удаление аббревиатур.

Таким образом, переводчик проходит тест на креативность, где, при опоре на контекст, проявляет смекалку и выбирает наиболее нейтральный перевод или более точный, но требующий технического вмешательства.

### 2.3 ТЕКСТОВЫЕ ОШИБКИ В ЛОКАЛИЗАЦИИ ИГРОВОГО КОНТЕНТА

Локализация – сложный процесс, успешный результат которого достигается за счет усердной работы. Несмотря на то, что вся работа автоматизирована и синхронизирована, на этапе перевода встречается наибольшее количество ошибок, что связано с человеческим фактором. Фоновые знания и опыт локализаторов не всегда соответствуют специфике игры, а извлечение информации, ее интерпретация и передача являются сугубо индивидуальным процессом.

Переводческие ошибки, которые не были устранены на этапе редакторской проверки, могут негативно повлиять на успех игры. Если в рамках небольших проектов погрешности могут не нарушать общий ход игрового процесса и остаться незамеченными, то в широкомасштабных компьютерных играх, особенно жанра ММОПГ, такие ошибки сразу подмечаются и выносятся на всеобщее обсуждение. По причине недосмотра за корректным выбором языковых единиц ошибка может привести к конфликтам, если задевает чьи-то интересы или нарушает существующее законодательство.

Использованные переводческие приемы могут оказаться ошибочными, если переводной текст не оказывает прагматическое воздействие на получателя информации, а отсутствие должного коммуникативного эффекта может привести к дезинформирующему воздействию на рецептора (Комиссаров В.Н., 1990, с. 242-244). Эффективность конечного результата напрямую зависит от умения переводчика корректно воспроизводить и адаптировать исходный текст с учетом функциональной составляющей.

В своей практике локализаторы опираются на классификацию ошибок, разработанных исследователями в области перевода Гарбовским Н.К. (2004) и Шевниным А.Б. (2005) (см. рис. 6). Данная классификация позволяет типизировать ошибки и с наибольшей точностью выявить их источник и пути решения. Если специалист не владеет этими навыками, информация переводного текста может быть подвергнута функционально-содержательным или смысловым ошибкам.

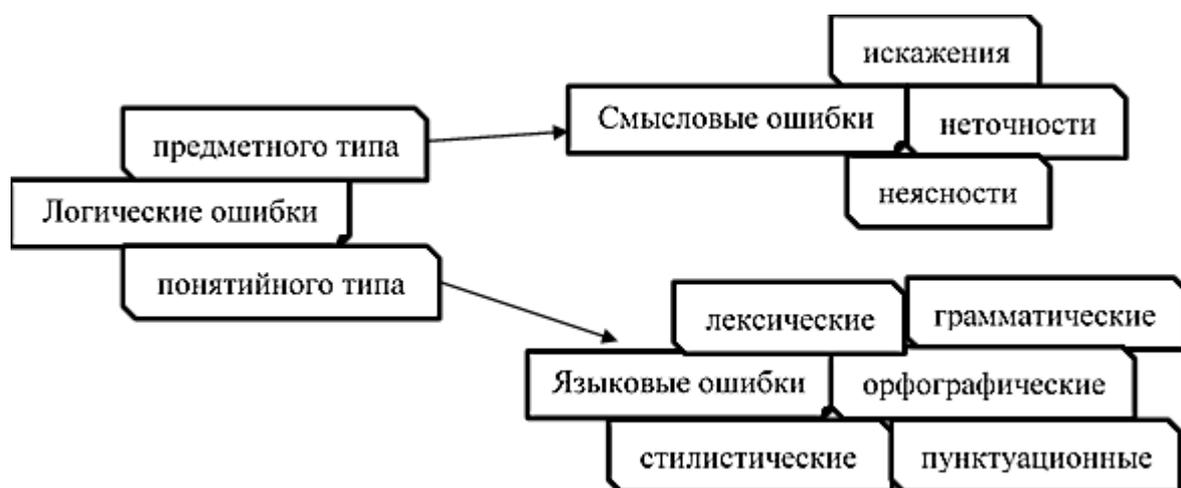


Рисунок 6 – Классификация ошибок в переводе

### 1. Смысловые ошибки:

А) Искажение – это отклонение от оригинала, при котором воздействующий потенциал исходного текста отличается от потенциала оригинала. Оно предоставляет информацию, не соответствующую реальному тексту. Более того, буквальный перевод также может привести к таким ошибкам, если его использование не преследует цели провести лингвистический анализ текста. Нарушения нормативного характера показывают неграмотность переводчика.

Название квеста Hide Weapon Enchant в локализации звучит как Encantar Arma de Pelego, в то время как исходя из цели задания, необходимо скрыть чары оружия (Esconder Encantamento de Arma), а не наложить чары на оружие из кожи, что само по себе бессмысленно.

Б) Неточность – функционально немотивированное отклонение от оригинала, при котором информация не дезинформирует реципиента, однако не соответствует действительности в полной мере, хоть и имеет более высокий уровень коммуникативного воздействия по отношению к искажению (Латышев Л.К., 2005). Часто оттенки значения в названиях умений порождают неточность в переводе, и два умения с похожими названиями переводятся одинаково, что выявляется только в лингвистическом тестировании и вызывает сложности при их использовании, хотя и не нарушает общей логики.

Например, слова *destruction* и *havoc* имеют общее значение – разрушение. Однако, если посмотрим описание навыков, увидим, что при использовании умения *Destruction* наносится моментальный урон, в то время как при использовании умения *Havoc*, урон наносится в течение определенного промежутка времени случайным образом, вызывая хаос. Поэтому лучшим лингвистическим решением будут являться переводы *Destruição* и *Caos* соответственно.

В) Неясность – отклонение от оригинала, при котором в переводе присутствует двусмысленный оттенок, позиция автора не передана четко. Часто источником проблемы является избыточность синтаксических конструкций без учета различий между грамматическим строем исходного и переводящего языка.

Например, в описании места выполнения квеста *May only be used inside the Deadmines, near the entrance* (*Só pode ser usado nas Minas Mortas, perto da entrada*) переводчик опускает слово *inside*, посчитав его избыточным, так как затем стоит пояснение «возле входа», тем самым внося неясность и лишив игрока возможности правильно определить локацию. Квест не может быть выполнен, даже если игрок находится рядом с пещерой, но не заходит в нее.

## 2. Языковые ошибки:

А) Лексические ошибки возникают при употреблении слов в отличном от оригинального значения и при отсутствии смысловых связей между лексическими единицами. Часто они возникают из-за отсутствия тщательного лингвистического и смыслового анализа высказывания. Например, *critical strike* может означать «критическую атаку», то есть, количество наносимых единиц урона, и «критический удар», то есть, шанс нанесения критической атаки. В примере ниже переводчик, не разобравшись в разнице понятий, заменил удар (*ataque*) на атаку (*acerto*), что привело к искажению смысла:

*Permanently enchant a cloak to increase critical strike by 4* – *Encanta permanentemente um manto para aumentar em 4 o acerto crítico.*

Б) Грамматические ошибки возникают при нарушении словообразовательных норм. Например, при образовании наречий. В португальском языке нет фиксированной формы наречий, поэтому многие из них схожи с прилагательными.

Один из таких случаев отразился в переводе наречия *hard* в следующем предложении: *The saberon hit us so hard and fast we barely had time to think – Os saberons atacaram tão rápido e selvagem que a gente não teve nem tempo pra pensar.* Слово переведено прилагательным *selvagem* вместо *selvagemente*. Предположительно, ошибка допущена из-за того, что перед прилагательным стоит другое прилагательное *rápido*, имеющее одинаковую форму для прилагательного и наречия, а также дополнительную для наречия без смысловых изменений (*rapidamente*).

В) Стилистические ошибки возникают при неуместном использовании языковых средств. Например, одной из ошибок, часто повторяющихся в португалоязычных переводах с английского, является плеоназм (лексическая избыточность), только если он не был использован автором оригинала намеренно. В предложенном примере словосочетание *subir para cima* является плеоназмом, так как глагол *subir* уже отражает движение вверх:

*Ascend to the top of Nashal's Watch in Stormheim – Subir para cima do topo da Vigília de Nashal em Trommheim.*

Г) Орфографические ошибки возникают при опечатках, зачастую – при переводе условных предложений. В то время как в конструкции простого будущего не употребляется глагольная форма будущего, в португальском языке обязательна особая форма глагола. Например, в слове *encontrar* ниже была пропущена одна буква для формирования сослагательного наклонения:

*I would care less about the Saberons and more about how Puxni will act with us if we don't find her goods – Eu me preocuparia menos com os Saberons e mais com o que Pisca vai fazer com a gente se não encontra(R)mos as coisas dela.*

Д) Пунктуационные ошибки возникают при нарушении правил

пунктуации, часто при отсутствии знаков, разделяющих части сложного предложения: When you're done, make your way back to Pynni at the Ring of Trials. – Quando terminar(,) procure a Pisca no Ringue da Provação.

3) Завершает классификацию группа ошибок, связанных с передачей смысла, пронизывающего элементы текста, передаваемую ситуацию и объединяющего их в единое гармонично функционирующее целое.

А) Ошибки предметного типа связаны с нехваткой знаний в предметной области, с недостаточными фоновыми знаниями о функционировании явлений в мире или с недостаточным применением усилий по извлечению намерений автора. К таким ошибкам часто относятся смысловые ошибки.

Б) Ошибки понятийного типа связаны с неудачным выбором языковых средств для решения переводческих задач под влиянием неуместного словоупотребления или синтаксической структуры актуального членения. К ним часто относятся языковые ошибки.

Чтобы избежать таких ошибок в текстовой локализации, переводчик обращается к базе данных игры, в которой содержится подробная информация о персонажах, сюжете, предметах и других неотъемлемых элементах. Такие метаданные помогают точно воссоздать картину игрового мира.

## ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ

Подводя итоги практической главы, отметим, что для перевода текстов жанра ММОРПГ наиболее часто применяются такие переводческие приемы, как транскрибирование, описательный перевод, адаптация, транслитерация, конкретизация, генерализация, гипогиперонимический перевод, уподобление, компенсация, калькирование, опущение и контекстуальная замена

Выявлено, что при локализации референциально-безэквивалентной лексики (культуронимов, реалий, терминов, фразеологизмов, метафор, авторских неологизмов, слов широкой семантики, сложных слов, сленговых выражений, единиц измерения и аббревиатур) делается установка на связь с референтом. Перевод прагматически-безэквивалентной лексики (отклонений от общеязыковой нормы, слов с суффиксами субъективной оценки и иронии) базируется на оценочных суждениях.

Также отметим, что для полного выражения контекстно-индивидуального и имплицитного смысла культурных отсылок проводятся параллели между культурами и отсылки одной культуры заменяются референциями другой. Пользователь погружается в игру и получает позитивный игровой опыт через музыкальные, телевизионные и рекламные отсылки.

Помимо этого, одной из основных проблем при локализации англоязычной игры в португалоязычной стране является склонение существительных и прилагательных по родам в португальском языке, а также разные форматы дат, заключенных в плейсхолдеры, для локализации которых анализируются возможные ходы игрока и их результат.

Систематизировав самые распространенные текстовые ошибки локализации, нами было выявлено, что логические ошибки делятся на ошибки предметного (смысловые) и понятийного (языковые). Определено, что искажения, неточности и неясности дезинформируют игрока, в то время как лексические, грамматические, пунктуационные, стилистические и орфографические ошибки влияют на восприятие информации.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Несмотря на то, что наука о переводе игр появилась относительно недавно, локализация идет в ногу с новыми игровыми тенденциями, представляя собой индустриальный процесс, протекающий в растущем бизнесе сферы цифровых развлечений. Компьютерная игра как один из представителей аудиовизуального контента и текста, вбирающего разные функциональные стили, является самостоятельной историей, имеющей сюжет и структуру, что делает ее самостоятельным произведением, подлежащим анализу с точки зрения переводоведения.

Локализация компьютерной игры – сложный процесс мониторинга культуры целевой аудитории и дальнейшая адаптация продукта с учетом культурных, социально-исторических и других особенностей, с применением технического обеспечения, а также с ориентацией на правовые аспекты другой страны. Успешная локализация компьютерной игры – сложный процесс преобразования языкового содержания с применением технического обеспечения таким образом, чтобы оно соответствовало культурным, социально-историческим особенностям и правовым аспектам другой страны, который не влияет на прогнозируемое восприятие интенции автора оригинального текста в новом готовом игровом продукте.

В настоящее время игровой рынок насыщен продуктами американских компаний, и спрос на игры жанра ММОРПГ не утихает. Однако владение английским языком в Бразилии достаточно только для поверхностного понимания игровой механики без полного погружения в игровую Вселенную. Согласно наблюдениям, исследовательские работы по локализации англоязычных игр данного жанра на португальский язык пока не смогли систематизировать в полной мере имеющиеся знания для построения твердой базы как переводческой опоры. Поэтому взяв за объект исследования текст англоязычных ММОРПГ, а за предмет – текстовую локализацию англоязычных игр ММОРПГ, были раскрыты и детально описаны особенности локализации игр соответствующего жанра на португальский язык.

Для достижения поставленной цели были решены поставленные задачи. Определены следующие важнейшие текстуальные особенности компьютерной игры жанра ММОРПГ в рамках компьютерного дискурса:

1. Развлекательно-познавательный характер, отражающий коммуникативную цель – передача информации и призыв к действию для выполнения миссий и достижений для последующего получения вознаграждения;
2. Частичная анонимность и дистанционность, опосредованная компьютерной этикой, в коммуникации между героем и автором игры в лице неигровых персонажей, к которой привела совокупность действий пользователя;
3. Мультимедийность, которая сопровождает дискурс серией визуальных образов, звуковых вставок и текстовой информацией;
4. Гипертекстовость, включенная в формальную организацию дискурса устно-письменного характера, включающая в себя как компьютерные термины и сленгизмы, так и стилистические приемы.

Также произведено обобщение научного знания о локализации компьютерных игр как разновидности письменного перевода. Выявлено, что в процессе истории развития локализации неоднократно сталкивались с социокультурными и историческими особенностями игровых продуктов, заложенных в языковое содержание, ошибка в передаче которых могла привести к запрету на продажу согласно законодательству страны-импортера. Транскреация в локализации является наиболее распространенным способом культурной адаптации для пробуждения в игроке чувств, идентичных при работе с оригиналом, что зачастую построено на культурных реалиях и фигурах речи.

Кроме того, одной из отличительных черт локализации является ее связь с программами автоматизированного перевода и техническими ограничениями. Так, лимит по длине символов усложняется ограниченной формально-смысловой связью в строках, где переводчик проделывает большую работу по соотнесению конкретной единицы с визуально-звуковым образом в игре.

Появление игровых элементов в игре и выбор оформления текста, включающего в себя атрибутивный элемент плейшолдер, интуитивно определяется переводчиком на основе подсказок разработчиков и контекста. Наконец, большие объемы текстов и комбинирование разных пластов лексики письменной-устной речи создают проблему консистентности перевода наряду с правильным чередованием приемов перевода.

Определено, что составляющими успешной локализации являются знания о работе с ресурсами для локализации, высокое владение языком оригинала и перевода для наиболее точной передачи содержания и знание специфики культуры переводимых языков и особенностей игровой вселенной, компьютерная грамотность. Кроме того, важно знать основы локализации программного обеспечения, аудиовизуального перевода, художественного и технического перевода. Переводчику-локализатору необходимо уметь находить решения незаурядных задач, работать в команде и самостоятельно и владеть тайм-менеджментом.

Поставленная цель была достигнута за счет использования сравнительно-сопоставительного метода исследования текстов и проведения компонентного анализа с установлением подходящих переводческих трансформаций для локализации с английского на португальский язык.

Выявлено, что при переводе альтернативно-безэквивалентной лексики, в пласт которой входят имена собственные, используются следующие приемы:

1. Транскрибирование и транслитерация при переводе антропонимов с указанием происхождения персонажа и ономотопеи;
2. Калькирование для передачи имен собственных, включающих боевые клички;
3. Культурная адаптация имен собственных, являющихся аллюзиями к реальным или вымышленным именам популярной культуры.

В то же время, для перевода референциально- и прагматически-безэквивалентной лексики используются следующие приемы:

1. Калькирование, как наиболее распространенный прием перевода для авторских неологизмов и структурных экзотизмов, способно подчеркнуть структурное и лексическое сходство английского и португальского языков;
2. Описательный перевод применяется для передачи основных характеристик и прагматического потенциала культуронимов, в основном, из фольклора;
3. Конкретизация и генерализация используются при переводе реалий, случайных безэквивалентов и слов широкой семантики с английского языка для естественного внедрения понятий, не знакомых португалоязычной аудитории;
4. Модуляция используется для передачи английских безэквивалентов, содержание которых невозможно отобразить с помощью языкового выражения в португальском языке, где необходимо прибегнуть к приему смыслового развития;
5. Уподобление понятий, в которых заключен национальный колорит, используется для проведения межкультурных параллелей между англо- и португалоязычной культурой;
6. Сленговые выражения предпочтительно заменять нейтральными или культурно-окрашенными вариантами, в которые входит лексика из разных регионов Бразилии;
7. Аббревиатуры английских терминов сохраняют свою форму, так как прочно вошли в употребление португалоязычной аудиторией;
8. Прием контекстуальной замены применяется для перевода уникальных внутриигровых терминов, которые отражают разные одноименные способности;
9. Культурная адаптация применяется для передачи отсылок к телевизионным шоу, песням, фильмам, а также для локализации фразеологизмов, метафор, иронии и отклонений от общеязыковой

нормы, чтобы полностью погрузить пользователя в игровой процесс и создать модус поведения, к которому он привык

10.Опущение для англоязычных языковых единиц, потенциально имеющих отеночный суффикс в португальском языке.

Кроме того, обнаружено, что для перевода строк, содержащих плейсхолдеры переводчику необходимо принимать во внимание гендерную и числовую зависимость в португальском языке, а также разное форматирование дат. Для перевода единиц измерения необходимо знать не только современные, но и устаревшие единицы конкретной страны, так как решение на перевод проходит через осмысление имплицитного смысла высказывания.

Подводя выводы по данному исследованию, заключим, что задачи решены в полном объеме, цель достигнута – раскрыты и детально описаны особенности локализации английских многопользовательских ролевых онлайн-игр на португальский язык на примере игры «World of Warcraft». Подведенные итоги позволяют сделать вклад в повышение эффективности и оптимизации работы переводчика-локализатора, работающего в языковой паре английский-португальский, за счет систематизации и структурирования наиболее актуальных переводческих задач, а также повысить ценность потенциальных локализованных игровых продуктов жанра ММОРПГ. Данная выпускная квалификационная работа может быть рассмотрена как один из источников информации для разработки дальнейших исследований по данной проблематике.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арутюнова Н.Д. Дискурс // Языкознание. Большой энциклопедический словарь / Гл. ред. В.Н. Ярцева. - М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. — С. 136-137.
2. Базаргелдиев Б., Яренчук Е.Э. Перевод как лингвистический аспект локализации компьютерной игры // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. — 2018. — № 4. — С. 25-30.
3. Болотина М.А., Смирнова А.А. Перевод безэквивалентной лексики при локализации компьютерных игр // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология. — 2018. — № 1. — С. 20-28.
4. Выход World of Warcraft® в Бразилии на португальском языке (Электронный ресурс) // Blizzard Entertainment: Пресс-релизы. URL: <http://eu.blizzard.com/ru-ru/%20%20company/press/pressreleases.html?id=10071880/> (дата обращения: 17.06.2019).
5. Галичкина Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций): дис. ... канд. филол. наук. Астраханский гос. пед. ун-т, Астрахань, 2001.
6. Гамбье И. Перевод и переводоведение на перекрестке цифровых технологий // Вестник Санкт-Петербургского университета. Язык и литература. — 2016. — № 4. — С. 56-74.
7. Гарбовский Н.К. Теория перевода. — М. : Изд-во МГУ, 2004. — 544 с.
8. Гнетнёв А.И. Современная пресс-служба: учебник. — Ростов: Феникс, 2010. — 135-154 с.
9. Гумбольдт В. фон. Язык и философия культуры. — М.: Прогресс, 1985. — 450 с.
10. Зилев В.М., Сюткина А.И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества // Молодой ученый. — 2015. — № 11. — С. 1881-1884.

- 11.Иванов А.О. Безэквивалентная лексика: учеб. пособие. — СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2006. — 192 с.
- 12.Иванова О.А., Кушнина Л.В. Синергетическое моделирование переводческого пространства: от межъязыковой эквивалентности к межкультурной гармоничности (Электронный ресурс) // Современные проблемы науки и образования. — 2012. — № 5. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=7256/> (дата обращения: 17.06.2019).
- 13.Казакова Т.А. Практические основы перевода. English <=> Russian. — Серия: Изучаем иностранные языки. — СПб.: Союз, 2001. — 320 с.
- 14.Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. — Волгоград: Перемена, 2002. — 477 с.
- 15.Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз.. — М. : Высш. шк., 1990. — 253 с.
- 16.Латышев Л.К. Технология перевода: Учеб. пособие для студ. лингв, вузов и фак. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Академия, 2005. — 320 с.
- 17.Лепшеева Н.А. Жанровые особенности компьютерного дискурса // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. — 2009. — № 43 (181). — С. 88-94.
- 18.Мерлян С.Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности // Коммуникативные аспекты языка и культуры : сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых, г. Томск, 21-23 мая 2014 г. — Томск : ТПУ, 2014. — С. 241-247.
- 19.Мерлян С.Е. Ошибки перевода игрового контента (на примере серии игр Blizzard Entertainment) // Коммуникативные аспекты языка и культуры : сборник материалов XV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых, г. Томск, 19-21 мая 2015 г. — Томск : ТПУ, 2015. — С. 61-64.
- 20.Миньяр-Белоручев Р.К. Теория и методы перевода. — М. : Московский лицей, 1996. — 298 с.

- 21.Мировой рынок компьютерных игр в 2017 году – тенденции и перспективы (Электронный ресурс) // GamePerimeter. URL: <https://gameperimeter.com/materials/analytics/the-world-market-of-computer-games-in-2017/> (дата обращения: 17.06.2019).
- 22.Остин Дж. Избранное. — М. : Идея-Пресс, Дом интеллектуальной книги, 1999. — 332 с.
- 23.Патракеева В.О. Коллективный перевод как новый вид качественного перевода (на примере локализации компьютерной игры) // Исследование лингвокреативных процессов в когнитивно-дискурсивном аспекте. — Челябинск : Энциклопедия, 2016. — С. 286-292.
- 24.Тинякова Е.А. Философия дает ключ к междисциплинарному подходу в изучении языка. — М., Берлин: Директ-Медиа, 2018. — 172 с.
- 25.Хайдарова И.Н. Исследование категории переводческого времени в сопоставительном аспекте : на материале русского и немецкого языков: дис. ... канд. филол. наук. Тюменский гос. ун-т, Тюмень, 2008. — 207 с.
- 26.Хосиев В.Т. Видеоигра как жанр компьютерного дискурса (на материале серии игр "The lord of the rings") // Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых, г. Томск, 19-21 мая 2015 г.. — Томск : ТПУ, 2015. — С. 157-164.
- 27.Шевнин А.Б. Эрратология: теория ошибок и переводческих несоответствий // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Лингвистика. — 2005. — № 2. — С. 111-113.
- 28.Шмелева Т.В. Речевой жанр. Возможности описания и использования в преподавании языка // Russistik. Русистика. Научный журнал актуальных проблем преподавания русского языка. — 1990. — № 2. — С. 20-32.
- 29.Эдвардс К. Уровни культурной адаптации игр // Профессиональный перевод и управление информацией. — 2011. — № 10 (57). — С. 31-34.
- 30.Bernal-Merino M.Á. Creativity in the translation of video games // Quaderns de Filologia. Estudis literaris. — 2008. — № 13. — С. 57-70.

31. Brasil Game Research (Электронный ресурс) // Pesquisa Game Brasil. URL: [www.pesquisagamebrasil.com.br](http://www.pesquisagamebrasil.com.br) (дата обращения: 10.06.2019).
32. Chandler H.M. The Game Localization Handbook. — 2-nd ed. — Massachusetts: Charles River Media, 2005. — 369 с.
33. Coletti B.L. Motta L. . A Localização de Games no Brasil – Um ponto de vista prático // In-Traduções. — 2013. — № 5. — С. 1-12.
34. Dietz F. “How Difficult Can That Be?” – The Work of Computer and Video Game Localization // La localització de videojocs. — 2007. — № 5. — С. 2-6.
35. Dos Santos A.S. Guia prático de tradução inglesa: como evitar as armadilhas das falsas semelhanças. — Rio de Janeiro : Elsevier, 2007. — 873 с.
36. Dovey J., Kennedy H.W. Game Cultures: Computer Games as New Media. — Berkshire: Open University Press, 2006. — 171 с.
37. Edwards K. Culturalization: The Geopolitical and Cultural Dimension of Game Content // TRANS. — 2011. — № 15. — С. 19-28.
38. EP English Proficiency Index – Brazil (Электронный ресурс) // Education First. URL: <https://www.ef.com/wwen/epi/regions/latin-america/brazil/> (дата обращения: 17.06.2019).
39. Giddings S., Kennedy H.W. Digital Game as New Media // Understanding Digital Games / Rutter J. and Bryce J. – SAGE Publishing: Thousand Oaks, 2006. — С. 129–147.
40. Holin L., Chuen-Tsai S. Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs). — First Edition. — New Jersey : John Wiley & Sons, Inc, 2015. — 565-571 с.
41. Howard R. The Customer is Always Right. Policy Exchange. — London : Policy Exchange, 2015. — 60 с.
42. Howe J. The Rise of Crowdsourcing // Wired. — 2006. — № 14 (06). — С. 1-5.
43. Kent S.L. The ultimate history of video games: from Pong to Pokemon-the story behind the craze that touched our lives and changed the world. — New York : Three Rivers Press, 2001. — 622 с.

44. Mandiberg S. Translation (is) Not Localization: Language in Gaming (Электронный ресурс) // eScholarship. URL: <https://escholarship.org/uc/item/6jq2f8kw> (дата обращения: 18.06.2019).
45. Mangiron C. Video Game Localization: Posing New Challenges to the Translator // Perspectives. — 2006. — № 14 (4). — С. 306–317.
46. Mangiron C., O’Hagan M. Game Localization: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation // The Journal of Specialised Translation. — 2006. — № 6. — С. 10-21.
47. Nord C. Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis . — 2-nd ed. — Amsterdam, New York : Rodopi, 2005. — 274 с.
48. O’Hagan M., Mangiron C. Game localization: translating for the global digital entertainment industry. — Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2013. — 374 с.
49. Pym A. The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution. — Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2004. — 223 с.
50. Pym A. The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution. — Amsterdam : John Benjamins Publishing Company, 2004. — 223 с.
51. Robinson D. Becoming a Translator: An Introduction to the Theory and Practice of Translation. — London, New York : Routledge, 2003. — 301 с.
52. World of Warcraft. База данных (Электронный ресурс) // URL: <https://ru.wowhead.com/database> (дата обращения: 17.06.2019).
53. World of Warcraft. Официальный сайт компании Blizzard Entertainment. (Электронный ресурс) // URL: <https://worldofwarcraft.com>. (дата обращения: 17.06.2019).
54. WoW subscription numbers 2015-2023 (Электронный ресурс) // Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter> (дата обращения: 17.06.2019).

# Отчет о проверке на заимствования №1



Автор: milana.cheremisina@mail.ru / ID: 6946936

Проверяющий: (milana.cheremisina@mail.ru / ID: 6946936)

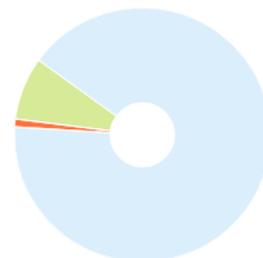
Отчет предоставлен сервисом «Антиплагиат»- <http://users.antiplagiat.ru>

## ИНФОРМАЦИЯ О ДОКУМЕНТЕ

№ документа: 1  
 Начало загрузки: 20.06.2019 10:00:12  
 Длительность загрузки: 00:01:22  
 Имя исходного файла: ВКР Локализация англоязычных многопользовательских ролевых онлайн-игр на португальский язык (на примере игры \_World of Warcraft\_) Черемисина М.О.  
 Языки текста документа: русский, английский  
 Размер текста: 736 кБ  
 Символов в тексте: 122154  
 Слов в тексте: 15273  
 Число предложений: 1080  
 Способ извлечения текста: OCR

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОТЧЕТЕ

Последний готовый отчет (ред.)  
 Начало проверки: 20.06.2019 10:01:35  
 Длительность проверки: 00:00:47  
 Комментарии: не указано  
 Модули поиска: Модуль поиска Интернет плюс, Модуль поиска переводных заимствований, Модуль поиска перефразирований Интернет, Модуль поиска перефразирований eLIBRARY.RU, Кольцо вузов, Сводная коллекция ЭБС, Коллекция Патенты, Коллекция РГБ, Модуль поиска Интернет, Модуль поиска общепотребительных выражений, Коллекция eLIBRARY.RU, Коллекция Гарант, Модуль поиска ИПС "Адилет", Цитирование, Модуль выделения библиографических записей, Коллекция Медицина



Заимствования — доля всех найденных текстовых пересечений, за исключением тех, которые система отнесла к цитированиям, по отношению к общему объему документа.  
 Цитирования — доля текстовых пересечений, которые не являются авторскими, но система посчитала их использование корректным, по отношению к общему объему документа. Сюда относятся оформленные по ГОСТу цитаты; общепотребительные выражения; фрагменты текста, найденные в источниках из коллекций нормативно-правовой документации.

Текстовое пересечение — фрагмент текста проверяемого документа, совпадающий или почти совпадающий с фрагментом текста источника.

Источник — документ, проиндексированный в системе и содержащийся в модуле поиска, по которому проводится проверка.

Оригинальность — доля фрагментов текста проверяемого документа, не обнаруженных ни в одном источнике, по которым шла проверка, по отношению к общему объему документа.

Заимствования, цитирования и оригинальность являются отдельными показателями и в сумме дают 100%, что соответствует всему тексту проверяемого документа.

Обращаем Ваше внимание, что система находит текстовые пересечения проверяемого документа с проиндексированными в системе текстовыми источниками. При этом система является вспомогательным инструментом, определение корректности и правомерности заимствований или цитирований, а также авторства текстовых фрагментов проверяемого документа остается в компетенции проверяющего.

№	Доля в отчете	Источник	Ссылка	Актуален на	Модуль поиска
[01]	0,03%	Евтеева Е.С._ЛИН6-1404	не указано	21 Июнь 2018	Кольцо вузов
[02]	0%	TPU_VKR_33383.pdf	<a href="http://portal.tpu.ru">http://portal.tpu.ru</a>	07 Июнь 2016	Кольцо вузов
[03]	0,52%	К ВОПРОСУ О ПЕРЕВОДЕ БЕЗЭКВИВАЛЕНТНОЙ ЛЕКСИКИ С АНГЛИЙСКО...	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	02 Янв 2018	Модуль поиска перефразирований eLIBRARY.RU
[04]	0%	<a href="https://narfu.ru/upload/medialibrary/e6d/Sbornik.pdf">https://narfu.ru/upload/medialibrary/e6d/Sbornik.pdf</a>	<a href="https://narfu.ru">https://narfu.ru</a>	15 Сен 2018	Модуль поиска Интернет плюс
[05]	0%	<a href="https://narfu.ru/upload/medialibrary/e6d/Sbornik.pdf">https://narfu.ru/upload/medialibrary/e6d/Sbornik.pdf</a>	<a href="https://narfu.ru">https://narfu.ru</a>	15 Сен 2018	Модуль поиска Интернет
[06]	0,03%	Фаховий та художній переклад теорія, методологія, практика 2013.pdf	<a href="http://er.nau.edu.ua">http://er.nau.edu.ua</a>	25 Ноя 2017	Модуль поиска Интернет плюс
[07]	0%	Фаховий та художній переклад теорія, методологія, практика 2013.pdf	<a href="http://er.nau.edu.ua">http://er.nau.edu.ua</a>	25 Ноя 2017	Модуль поиска Интернет
[08]	0%	dissertatsia_gilmullina.pdf	<a href="https://disser.spbu.ru">https://disser.spbu.ru</a>	23 Ноя 2016	Модуль поиска Интернет плюс
[09]	0%	dissertatsia_gilmullina.pdf	<a href="https://disser.spbu.ru">https://disser.spbu.ru</a>	23 Ноя 2016	Модуль поиска Интернет
[10]	0%	Скачать	<a href="http://psu.ru">http://psu.ru</a>	27 Окт 2017	Модуль поиска Интернет плюс
[11]	0%	Скачать	<a href="http://psu.ru">http://psu.ru</a>	27 Окт 2017	Модуль поиска Интернет
[12]	0%	Game localization	<a href="http://en.wikipedia.org">http://en.wikipedia.org</a>	14 Мар 2015	Модуль поиска Интернет плюс
[13]	0%	Game localization	<a href="http://en.wikipedia.org">http://en.wikipedia.org</a>	14 Мар 2015	Модуль поиска Интернет
[14]	0%	Булгакова, Наталья Олеговна Рецепция романа Ф.М. Достоевского "Бес...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	30 Мая 2019	Коллекция РГБ
[15]	0%	132570	<a href="http://biblioclub.ru">http://biblioclub.ru</a>	15 Апр 2016	Сводная коллекция ЭБС
[16]	0%	Основные понятия англоязычного переводоведения: Терминол. словар...	<a href="http://ibooks.ru">http://ibooks.ru</a>	09 Дек 2016	Сводная коллекция ЭБС

[17]	0%	Основные понятия англоязычного переводоведения.	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	28 Авг 2014	Коллекция eLIBRARY.RU
[18]	0%	Мифтахова, Рамиля Габдулхаевна Формализация естественного языка ...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	19 Фев 2018	Коллекция РГБ
[19]	0%	СИНЕРГЕТИЧЕСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ПЕРЕВОДЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТ...	<a href="http://science-education.ru">http://science-education.ru</a>	08 Янв 2017	Модуль поиска перефразирований Интернет
[20]	0%	СИНЕРГЕТИЧЕСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ПЕРЕВОДЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТ...	<a href="http://science-education.ru">http://science-education.ru</a>	08 Авг 2014	Модуль поиска Интернет плюс
[21]	0%	СИНЕРГЕТИЧЕСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ПЕРЕВОДЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТ...	<a href="http://science-education.ru">http://science-education.ru</a>	08 Авг 2014	Модуль поиска Интернет
[22]	0%	Ежова, Лариса Михайловна диссертация ... кандидата педагогических н...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	раньше 2011	Коллекция РГБ
[23]	0%	Translation model, translation analysis, translation strategy: an integrated m...	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	23 Сен 2015	Коллекция eLIBRARY.RU
[24]	0%	Никодимова, Анна Дмитриевна Шантаж как феномен деструктивной ко...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	30 Мая 2019	Коллекция РГБ
[25]	0%	Шубникова Е.К.	не указано	22 Мая 2016	Кольцо вузов
[26]	0%	От модели перевода к стратегии перевода [ Электронный ресурс ] моно...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	15 Дек 2017	Коллекция РГБ
[27]	0%	Еремина, Наталья Константиновна диссертация ... кандидата филологи...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	14 Окт 2015	Коллекция РГБ
[28]	0%	Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. ...	<a href="http://biblioclub.ru">http://biblioclub.ru</a>	21 Апр 2016	Сводная коллекция ЭБС
[29]	0%	Антонов Андрей Николаевич Лингвопрагматические особенности лока...	не указано	25 Июнь 2018	Кольцо вузов
[30]	0%	Трушкова Ольга Викторовна Трушкова ВКР 15.06.docx	не указано	15 Июнь 2017	Кольцо вузов
[31]	0,04%	Карпов, Эрнест Сергеевич Функционирование сленга в дискурсе интер...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	19 Фев 2018	Коллекция РГБ
[32]	0%	Современные наукоёмкие технологии. № 7, 2013. Часть 1	<a href="http://bibliorossica.com">http://bibliorossica.com</a>	26 Мая 2016	Сводная коллекция ЭБС
[33]	0%	arutyunyan_a_a_problemy-i-osobennosti-lokalizacii-kompyuternyh-igr.docx	не указано	15 Мая 2019	Кольцо вузов
[34]	0%	ХРОНИКА.	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	28 Авг 2014	Коллекция eLIBRARY.RU
[35]	0%	Липатова, Виктория Валериевна диссертация ... кандидата филологиче...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	раньше 2011	Коллекция РГБ
[36]	0%	НАБЛЮДЕНИЕ НАД ОШИБКАМИ В ПОНИМАНИИ И ПЕРЕВОДЕ ОККАЗИО...	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	11 Мая 2018	Коллекция eLIBRARY.RU
[37]	0%	ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА КРОСС-КУЛЬТУРНОЙ ДИДАКТИКИ. Учебник и прак...	не указано	22 Фев 2017	Сводная коллекция ЭБС
[38]	0%	Красильников, Артур Александрович Звуковое оформление в структуре ...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	01 Янв 2012	Коллекция РГБ
[39]	0%	ВОПРОСУ О ВОЗМОЖНЫХ ПАРАМЕТРАХ СТРУКТУРНОГО И СЕМАНТИЧЕС...	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	21 Дек 2016	Коллекция eLIBRARY.RU
[40]	0,03%	<a href="https://kpfu.ru/portal/docs/F1859677171/TERRA_2015g.PDF">https://kpfu.ru/portal/docs/F1859677171/TERRA_2015g.PDF</a>	<a href="https://kpfu.ru">https://kpfu.ru</a>	14 Сен 2018	Модуль поиска Интернет плюс
[41]	0%	<a href="https://kpfu.ru/portal/docs/F1859677171/TERRA_2015g.PDF">https://kpfu.ru/portal/docs/F1859677171/TERRA_2015g.PDF</a>	<a href="https://kpfu.ru">https://kpfu.ru</a>	14 Сен 2018	Модуль поиска Интернет
[42]	0%	<a href="https://hum.spbstu.ru/userfiles/files/pdf/45-Nedelya-nauki-GI_CHast1_2016....">https://hum.spbstu.ru/userfiles/files/pdf/45-Nedelya-nauki-GI_CHast1_2016....</a>	<a href="https://hum.spbstu.ru">https://hum.spbstu.ru</a>	15 Сен 2018	Модуль поиска Интернет плюс
[43]	0%	<a href="https://hum.spbstu.ru/userfiles/files/pdf/45-Nedelya-nauki-GI_CHast1_2016....">https://hum.spbstu.ru/userfiles/files/pdf/45-Nedelya-nauki-GI_CHast1_2016....</a>	<a href="https://hum.spbstu.ru">https://hum.spbstu.ru</a>	15 Сен 2018	Модуль поиска Интернет
[44]	0%	Бочарникова, Наталья Викторовна диссертация ... кандидата филологи...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	25 Дек 2015	Коллекция РГБ
[45]	0%	Интернет-пространство: речевой портрет пользователя	<a href="http://bibliorossica.com">http://bibliorossica.com</a>	26 Мая 2016	Сводная коллекция ЭБС
[46]	0%	Русанова, Наталья Викторовна Риторический аспект текстов раннего си...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	30 Июл 2012	Коллекция РГБ
[47]	0%	231875	<a href="http://biblioclub.ru">http://biblioclub.ru</a>	19 Апр 2016	Сводная коллекция ЭБС
[48]	0,14%	Коммуникативные аспекты языка и культуры.	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	02 Янв 2018	Модуль поиска перефразирований eLIBRARY.RU
[49]	0%	Лисихина, Мария Александровна диссертация ... кандидата филологиче...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	раньше 2011	Коллекция РГБ
[50]	0%	Азылбекова, Гуля Олжабаевна на материале русского и немецкого язык...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	раньше 2011	Коллекция РГБ
[51]	0%	Перевод и коммуникативная ситуация	<a href="http://ibooks.ru">http://ibooks.ru</a>	09 Дек 2016	Сводная коллекция ЭБС
[52]	0%	Эффективное речевое общение (базовые компетенции): словарь-справ...	<a href="http://ibooks.ru">http://ibooks.ru</a>	09 Дек 2016	Сводная коллекция ЭБС
[53]	0%	Галкин, Дмитрий Владимирович диссертация ... доктора философских н...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	25 Дек 2015	Коллекция РГБ
[54]	0%	Ершова, Евгения Олеговна Русский язык в немецкоязычном мире XVI-XI...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	15 Мая 2014	Коллекция РГБ
[55]	0%	не указано	<a href="http://docme.ru">http://docme.ru</a>	01 Янв 2017	Модуль поиска перефразирований Интернет
[56]	0%	ВОПРОСУ О ВОЗМОЖНЫХ ПАРАМЕТРАХ СТРУКТУРНОГО И СЕМАНТИЧЕС...	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	02 Янв 2018	Модуль поиска перефразирований eLIBRARY.RU

[57]	0%	Данилова, Елена Александровна Политика инноваций в стратегии фор...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	14 Июн 2019	Коллекция РГБ
[58]	0%	К СООТНОШЕНИЮ ЖАНРОВ РЕАЛЬНОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ ПИСЬМЕННО...	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	12 Дек 2016	Коллекция eLIBRARY.RU
[59]	0,11%	Пронина_ВКР.pdf	<a href="http://elib.kspu.ru">http://elib.kspu.ru</a>	22 Мар 2018	Модуль поиска Интернет плюс
[60]	0%	Пронина_ВКР.pdf	<a href="http://elib.kspu.ru">http://elib.kspu.ru</a>	22 Мар 2018	Модуль поиска Интернет
[61]	0%	Современные проблемы организации публичной власти. Монография (...)	<a href="http://ivo.garant.ru">http://ivo.garant.ru</a>	13 Янв 2017	Коллекция Гарант
[62]	0%	Иванова И.Н._ЛИНБ_1302.docx	не указано	15 Июн 2017	Кольцо вузов
[63]	0%	Метафорическое моделирование разных типов знания в дискурсе комп...	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	23 Сен 2015	Коллекция eLIBRARY.RU
[64]	0%	Translation Techniques	<a href="http://linguists.narod.ru">http://linguists.narod.ru</a>	26 Ноя 2016	Модуль поиска Интернет плюс
[65]	0%	Translation Techniques	<a href="http://linguists.narod.ru">http://linguists.narod.ru</a>	26 Ноя 2016	Модуль поиска Интернет
[66]	0%	Сознание в модусе времени.	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	23 Сен 2015	Коллекция eLIBRARY.RU
[67]	0%	The Pleasures and Pains of Pikachu.	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	28 Авг 2014	Коллекция eLIBRARY.RU
[68]	0%	Шангараяева, Лия Фаридовна диссертация ... кандидата филологических...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	раньше 2011	Коллекция РГБ
[69]	0%	anchutkina_ya_g_kross-kulturnye-aspekty-lokalizacii-kompyuternyh-igr.docx	не указано	15 Мая 2019	Кольцо вузов
[70]	0%	romanosova_e_v_problemy-perevoda-kulturno-markirovannoy-leksiki-s-angl...	не указано	19 Мая 2019	Кольцо вузов
[71]	0%	Назина, Ольга Владимировна диссертация ... кандидата филологически...	<a href="http://dlib.rsl.ru">http://dlib.rsl.ru</a>	раньше 2011	Коллекция РГБ
[72]	0%	ПРАГМАТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ РЕКЛАМНЫХ ТЕКСТОВ С ПОЗИЦИИ ГЕН...	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	12 Дек 2016	Коллекция eLIBRARY.RU
[73]	0%	Нехорошая болезньДиагностика и лечение канцелярита в переводе.	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	29 Авг 2014	Коллекция eLIBRARY.RU
[74]	0%	Коммуникативные приемы вовлечения аудитории игровых проектов ж...	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	11 Мая 2018	Коллекция eLIBRARY.RU
[75]	0%	Полный текст диссертации	<a href="https://linguanet.ru">https://linguanet.ru</a>	25 Авг 2017	Модуль поиска Интернет плюс
[76]	0%	Полный текст диссертации	<a href="https://linguanet.ru">https://linguanet.ru</a>	25 Авг 2017	Модуль поиска Интернет
[77]	0%	Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии "игрового" аудио для непро...	<a href="http://studentlibrary.ru">http://studentlibrary.ru</a>	19 Дек 2016	Коллекция Медицина
[78]	0%	Приказ Минюста РФ от 9 марта 2006 г. N 37 "Об утверждении Программ...	<a href="http://ivo.garant.ru">http://ivo.garant.ru</a>	13 Янв 2017	Коллекция Гарант
[79]	0%	Get PDF in Russian	<a href="http://bulletin-bsu.com">http://bulletin-bsu.com</a>	29 Июл 2017	Модуль поиска Интернет плюс
[80]	0%	Get PDF in Russian	<a href="http://bulletin-bsu.com">http://bulletin-bsu.com</a>	29 Июл 2017	Модуль поиска Интернет
[81]	0%	Компьютерный дискурс как новый вид коммуникации.	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	11 Мая 2018	Коллекция eLIBRARY.RU
[82]	0%	Проблема перевода лингвистического контента компьютерных игр	не указано	19 Июн 2017	Кольцо вузов
[83]	0%	Обоснование необходимости совершенствования модели обучения ро...	<a href="http://elibrary.ru">http://elibrary.ru</a>	08 Окт 2018	Коллекция eLIBRARY.RU
[84]	0,51%	не указано	не указано	раньше 2011	Модуль поиска общеупотребительных выражений
[85]	7,18%	не указано	не указано	раньше 2011	Модуль выделения библиографических записей