

СЦЕНАРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КАК ЖАНР ПЕРЕВОДА

Лапин А.

(Нежинский государственный университет им. Николая Гоголя)

Научный руководитель – канд. философ. наук, доцент Корнеева Л. Л.

Компьютерная игра – сложное синтетическое произведение, включающее в себя помимо программной архитектуры не только графическое изображение, но и вербальный текст. Отсюда и возникает проблема перевода в контексте игровой индустрии и игрового творчества. Перевод компьютерной игры с языка оригинала на другой пользовательский язык называется «локализация». Но этот термин имеет несколько более широкое значение, нежели традиционный перевод. Локализация - это полный процесс адаптации программного обеспечения под конкретные культурные и национальные требования. И термином локализация охватывается не только сам по себе вербальный перевод, но и чисто технические, программные особенности архитектуры продукта, этот перевод облегчающие.

«В процессе разработки игра должна планироваться таким образом, чтобы ее можно было локализовать без дополнительной переработки и перекомпиляции, то есть национально-зависимая часть приложения должна храниться отдельно от приложений в виде набора данных: объектов локализации. При этом возможность гибкого и простого изменения языкового окружения под конкретные требования происходит без перекомпиляции этих приложений», – пишет А. Пашутина [1].

Существует несколько последовательных «уровней» локализации игрового продукта: бумажная, поверхностная, экономичная, углубленная, избыточная и глубокая локализация. Причем, при выборе любого уровня подразумевается, что все предыдущие включены автоматически.

Бумажная локализация подразумевает перевод материальных составляющих игры, например надписей на упаковке и руководства пользователя. Такой метод используют в странах, где понимают язык оригинала. Поверхностная локализация подразумевает добавление незначительных материалов, – например, изменение процесса инсталляции продукта. Так же издатель вправе добавить сюда свой логотип либо описание.

Экономичная локализация на данный момент одна из самых популярных. Принцип ее состоит в том, что в игре переводится полностью весь письменный текст (субтитры диалогов, советы и прочее). Углубленная локализация подразумевает полный перевод также и звучащей речи. Собственно, на этих двух уровнях локализации дело касается перевода своего рода сюжетного сценария компьютерной игры. Именно эти два уровня локализации в

наибольшей степени связаны с проблемами, свойственными традиционному межязыковому переводу. Наиболее ответственная задача здесь – подбор профессиональных актеров, которые смогут войти в образ героя и подарить ему свой голос. Как правило, для подбора актеров, озвучивающих игры, проводятся специальные кастинги. Нередко для создания образа героя голос актера существенно модифицируется, – например, понижением или повышением тембра техническим способом. Казалось бы, простая манипуляция – но в результате вы отчетливо слышите или ужасный голос чудовища, либо доброго сказочного существа. Многие актеры, имеющие опыт озвучивания компьютерных игр, утверждают, что порой полностью «входят» в свой образ и в игровой мир, и получают от процесса не меньшее удовольствие, нежели при исполнении ролей в кино или театре. Ведь подарить герою новый голос – все равно, что подарить новую жизнь, а мастерство актера оценивается, прежде всего, способностью точно передать чувства и эмоции героя.

При следующей ступени локализации («избыточной») необходимо сделать перевод так называемых «текстур». Сюда включаются всякого рода надписи, обозначения и пр. При этом приходится перерисовывать отдельные графические части игры.

Глубокая локализация является последней в списке и самой дорогой. Активно применяется, например, в играх жанра шутера, когда необходимо изменить некоторые ассоциации негативных образов с той или иной культурой, этносом и т. п., поскольку расстановка акцентов в оригинале игры входит в противоречие с местными традициями восприятия и оценок.

Таким образом, компьютерная индустрия является еще одной новой сферой переводческой деятельности. Особенностью такого перевода является то, что он в несколько большей мере сориентирован на запрос конечного потребителя, нежели на оригинал игрового сценария.

1. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения [Электронный ресурс] // <http://www.dtf.ru>

Лапин, А. Сценарии компьютерных игр как жанр перевода [Текст] / А. Лапин ; науч. рук. Л.Л. Корнеева // Перекладацькі інновації : матеріали V Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції, м. Суми, 12-13 березня 2015 р. / Редкол.: С.О. Швачко, І.К. Кобякова, О.О. Жулавська та ін. - Суми : СумДУ, 2015. - С. 75-76.