

Методы передачи имен собственных при локализации компьютерной игры на примере Cyberpunk 2077

Климцев Кирилл Евгеньевич

Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

Цель данной статьи заключается в исследовании методов передачи имен собственных при локализации компьютерной игры Cyberpunk 2077. В рамках исследования был использован метод анализа текстов, а именно сравнение оригинальных имен собственных в английской версии игры и их локализованных аналогов в русском языке. Анализ показал, что переводчики чаще всего прибегали к методу транскрипции.

Ключевые слова: локализация, имена собственные, компьютерные игры, перевод

Methods of transmitting proper names when localizing a computer game using the example of Cyberpunk 2077

Klimtsev Kirill Evgenievich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

The purpose of this article is to study the methods of transmitting proper names in the localization of the computer game Cyberpunk 2077. The research used a method of text analysis, namely, a comparison of the original proper names in the English version of the game and their localized counterparts in Russian. The analysis showed that translators most often resorted to the transcription method.

Keywords: localization, proper names, computer games, translation

Локализация компьютерных игр представляет собой важный и сложный процесс, который выходит за рамки простого перевода текстов. Он включает в себя адаптацию контента с учетом культурных, социальных и языковых особенностей целевой аудитории. Одним из ключевых аспектов локализации является передача имен собственных, которые играют значительную роль в формировании игрового мира и восприятии персонажей. Имена собственные, будь то имена персонажей или названия мест, не только выполняют функцию идентификации, но и несут в себе культурные и эмоциональные коннотации, которые могут варьироваться в зависимости от языка и культуры. В данной статье будут рассмотрены методы передачи имен собственных на примере

игры Cyberpunk 2077, одной из самых ожидаемых и обсуждаемых игр современности.

Многие учёные посвятили свои исследования локализации игр. К.П.Рекун и С.В.Савела рассматривают ключевые аспекты и подходы к переводу игровых текстов с английского языка на русский. К.П.Рекун и С.В.Савела акцентируют внимание на важности локализации как процесса, который не только обеспечивает доступность контента для русскоязычных игроков, но и сохраняет культурные и эмоциональные нюансы оригинала. В работе рассматриваются различные методы, используемые при локализации, такие как прямой перевод, адаптация и трансформация текстов. Также анализируется, как эти методы влияют на восприятие персонажей и сюжетной линии [7]. Л.В.Быков и В.А.Кондратьев изучили приемы перевода имен собственных с английского языка на русский язык в контексте локализации компьютерных игр. В работе акцентируется внимание на значимости правильной передачи имен, поскольку они играют ключевую роль в создании идентичности персонажей и погружении игрока в игровой мир и рассматриваются основные методы перевода имен, такие как транскрипция, транслитерация и калькирование, а также их влияние на восприятие персонажей и их характеристик. В исследовании подчеркивается, что выбор метода перевода должен основываться на контексте, чтобы сохранить как звучание, так и смысл оригинала [8]. А.И.Волков исследует особенности локализации пользовательского интерфейса компьютерных игр на примере игры «The Elder Scrolls V: Skyrim». В работе акцентируется внимание на примерах успешной и неудачной локализации интерфейса в «Skyrim», что позволяет выделить лучшие методы и способы локализации и распространенные ошибки [9]. П.С.Карпова проанализировала особенности перевода и локализации компьютерных игр на примере «The Last Of Us». П.С.Карпова заострила внимание на значении локализации как процесса, который не только делает контент доступным для русскоязычных игроков, но и сохраняет культурные и эмоциональные нюансы оригинала. В исследовании рассматриваются ключевые аспекты и подходы к переводу игровых текстов с английского языка на русский. Анализируются различные методы локализации, такие как прямой перевод, адаптация и трансформация текстов [10].

Целью данного исследования является выявление самых частых способов перевода в игре Cyberpunk 2077.

Прежде всего, следует обратиться к понятию «имя собственное». На протяжении времени многие учёные исследовали вопросы определения и классификации имен собственных. Значимые исследования в этой области принадлежат лингвистам: Д.И. Ермолович, А.А. Реформатский, Л.С. Бархударов, А.В. Суперанская, В.С. Виноградов, В.Д. Бондалетов и другим. Например, Д.И. Ермолович утверждает, что имена собственные «предназначены для особого, индивидуального обозначения предмета независимо от описываемой ситуации и без необходимости уточняющих определений» [1, с.9]. Согласно А.А. Реформатскому, имена собственные «в

своем чистом виде» выполняют номинативную функцию, то есть обозначают конкретные объекты [2, с.49]. Стоит отметить, что имена собственные также играют характерологическую роль, создавая образы персонажей через отсылки и аллюзии. Лингвистический энциклопедический словарь определяет имя собственное как «слово, словосочетание или предложение, которое выделяет именуемый объект из ряда подобных, индивидуализируя и идентифицируя его» [3, с.1]. Автор данной статьи придерживается этого определения. Что касается классификации имен собственных, В.С. Виноградов выделяет следующие категории: 1) антропонимы (имена и фамилии); 2) топонимы (географические объекты); 3) имена литературных персонажей; 4) названия компаний, музеев, театров и аэропортов [4, с.109]. Классификация Д.И. Ермоловича включает семь групп имен собственных: 1) персоналии (антропонимы); 2) топонимы; 3) зоонимы; 4) астронимы; 5) названия судов и космических кораблей; 6) названия компаний и организаций; 7) названия литературных произведений [1, с.12].

Поскольку имена собственные в художественных произведениях часто отражают авторскую задумку, не существует универсального способа перевода. Для передачи имен собственных переводчики часто используют такие методы, как транслитерация, транскрипция и калькирование. Кроме упомянутых приемов, существуют и другие: смешанный способ или полукалька (сочетание транскрипции или транслитерации с калькированием), транспозиция (использование эквивалента в другом языке), модуляция (смысловое развитие), экспликация (описательный перевод) и так далее [5].

В данный момент игровая индустрия стремительно развивается как в мире, так и в России. Русскоязычные пользователи являются одной из самых активных аудиторий в мире, поэтому компании-разработчики уделяют все больше внимания локализации своих продуктов. Локализация компьютерной игры (или видеоигры) представляет собой процесс адаптации содержания игры к языковым и культурным особенностям определенного региона или страны [6]. Этот процесс включает не только перевод с оригинального языка на целевой, но и озвучивание. Таким образом, локализация на данном этапе имеет много общего с аудиовизуальным переводом, который объединяет визуальные и звуковые элементы продукта.

В процессе перевода локализатор учитывает особенности культуры и языка региона, а также традиционные правила транскрипции и произношения из других языков. Важно отметить, что передача колорита также играет значительную роль, иначе пользователи локализованной игры могут не понять происходящего.

Исследование было проведено на примере RPG игры «Cyberpunk 2077», разработанной польской компанией CD Projekt RED в 2020 году. Действие этой игры разворачивается в Найт-Сити, выдуманном городе в Северной Америке, где игроки имеют абсолютную свободу действий.

В русскоязычной версии «Cyberpunk 2077» было выявлено 156 имен собственных, которые были распределены по лексико-тематическим группам

в соответствии с классификацией В.С. Виноградова. В группе антропонимов было обнаружено 115 единиц, а топонимы составили 41 единицу.

Переходя к исследованию методов перевода выбранных имен собственных, имена и названия, переведенные методом транскрипции, включают: V (Valerie/Vincent) – Ви (Валери/Винсент), Johnny Silverhand – Джонни Сильверхенд, Dexter De Shawn – Декстер Де Шон, Adam Smasher – Адам Смэшер, Judy Álvarez – Джуди Альварес, Alt Cunningham – Альт Каннингем, Blue Moon – Блю Мун, Goldhand – Голдхенд, Jackie Welles – Джеки Уэллс, Lizzy Wizzy – Лиззи Уиззи, Mr. Hands – Мистер Хэндс, PurpleForce – Перпл Форс, Robert Rainwater – Роберт Рейнуотер, Night City – Найт-Сити, Westbrook District – Уэстбрук, Watson District – Уотсон.

Метод транскрипции в основном использовался для имен собственных, которые выполняют только номинативную функцию, либо для тех, образность которых была упущена из-за стилистических особенностей (например, название района или города).

Имена, переведенные методом транслитерации, включают: Goro Takemura – Горо Такемура, Panam Palmer – Панам Палмер, Mikhail Akulov – Михаил Акулов, Viktor Vektor – Виктор Вектор, Dino Dinovic – Дино Динович, Oleg Darkevich – Олег Даркевич, Ozob Bozo – Озоб Бозо. Транслитерация применяется, когда важно сохранить колорит мира, созданного авторами игры.

К именам, переведенным методом калькирования и полукальки, относятся: Mr. Blue Eyes – Мистер Голубоглазый, City Center – Городской центр, Little China – Маленький Китай, Afterlife – клуб «Посмертие», Clouds – клуб «Облака», Columbarium – Колумбарий, Tyger Claws – банда «Тигриные когти», Scavengers – банда «Мусорщики», Rogue Amendiares – Бестия Амэндиарес (калька + транслитерация). Метод калькирования использовался для передачи имен персонажей с прозвищами или «говорящих» названий локаций, чтобы сохранить семантическую структуру лексических единиц.

Таблица 1. Анализ использования методов локализации

Метод локализации	Количество имён
Транскрипция	16
Калькирование (полукалька)	9
Транслитерация	7

Таким образом, анализ показал (Табл.1), что переводчики чаще всего пользовались методом транскрипции, что объясняется желанием сохранить национальный колорит и оригинальное звучание имен собственных. Второе место по частоте использования заняло калькирование, третье – транслитерация.

В заключение можно сказать, что основная задача переводчиков при локализации компьютерной игры заключается в выборе наиболее подходящего метода перевода для конкретного имени собственного.

Сложность выбора метода обусловлена необходимостью передать как характер персонажа, так и звуковую оболочку имени. Успешная передача имен собственных имеет большое значение для сохранения атмосферы игры.

Библиографический список

1. Ермолович Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур (заимствование и передача имён собственных с точки зрения лингвистики и теории перевода). М.: Р. Валент, 2001. 240 с.
2. Реформатский А. А. Введение в языковедение: Учеб. для филол. специальностей высш. пед. учеб. заведений / Предисл. В. А. Виноградова. М.: Аспектпресс, 1996.
3. Лингвистический энциклопедический словарь: URL: <http://tapemark.narod.ru/les/473b.html>
4. Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001.
5. Способы передачи иноязычных имен собственных URL: <https://study-english.info/translation-proper-names.php> (дата обращения: 29.12.2024).
6. Локализация игр: определение и особенности URL: <https://linguacontact.com/blog/lokalizatsiya-igr-opredeleniye-i-osobennosti/> (дата обращения: 29.12.2024)
7. Рекун К. П., Савела С. В. Локализация компьютерных игр с английского языка на русский (на материале текстов компьютерной игры VAMPYR) // Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики. 2022. С. 204-211. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=49190726>
8. Быкова Л. В., Кондратьева В. А. Приемы перевода имен собственных с английского языка на русский язык при локализации компьютерных игр // Слово. Текст. Контекст. 2024. №. 1 (17). С. 43-51. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=67222642>
9. Волкова А. И. Особенности локализации пользовательского интерфейса компьютерных игр (на материале игры «The Elder Scrolls V: Skyrim») // Лексикография и коммуникация - 2022: Сборник материалов VIII Международной научной конференции, Белгород, 14–15 апреля 2022 года / Отв. редактор А.П. Седых. Белгород: Белгородский государственный национальный исследовательский университет, 2022. С. 82-87. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=48787489>
10. Карпова, П. С. Особенности перевода и локализации компьютерных игр на материале компьютерной игры The Last Of Us. // Политехнический молодежный журнал. 2023. № 5(82). URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=54094322>