



ПРОБЛЕМЫ ФАНАТСКОГО ПЕРЕВОДА В ЛОКАЛИЗАЦИИ
ВИДЕОИГР

Е. Н. Яремовский, студент 2-го курса магистратуры

e-mail: egorich0599@mail.ru

ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный
университет им. И. Канта», ОНК «Институт образования
гуманитарных наук»



Д. В. Попова, студентка 2-го курса магистратуры

e-mail: popovaa.daria@yandex.ru

ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный
университет им. И. Канта», ОНК «Институт образования
гуманитарных наук»



М. А. Болотина, канд. филол. наук, доцент

e-mail: mbolotina@kantiana.ru

ФГАОУ ВО «Балтийский федеральный
университет им. И. Канта», ОНК "Институт образования и
гуманитарных наук"

В статье анализируются явление перевода текста компьютерных игр их фанатами и причины появления такого перевода. Предложена его характеристика в соответствии с одной из существующих классификаций фанатского перевода. Указаны положительные и отрицательные стороны такого перевода, проведено сравнение с официальным переводом. Авторами рассматриваются примеры взаимодействия официальных переводчиков компьютерной игры и её фанатов или игроков.

Ключевые слова: компьютерные игры, локализация компьютерных игр, любительский перевод, фанатский перевод

ВВЕДЕНИЕ

Опираясь на современное восприятие и состояние индустрии компьютерных игр, можно сделать вывод, что они представляют собой объект интерактивной информации с целью вызвать у игрока определенные эмоции путем его взаимодействия в том или ином роде с ними и получения ответной реакции. Кратко классифицировать игры можно по их жанрам, разработчику, графике, основному режиму, платформе. Однако не в каждом случае игра может характеризоваться лишь одним свойством из вышеперечисленных критериев.

О популярности индустрии и культуры компьютерных игр говорит количество людей, ежедневно играющих в них на различных платформах. Безусловно, с большим количеством повседневных игроков появляются фанаты, готовые привносить в сообщество той или иной игры свое творчество, будь то рисунки, тексты или руководства. О’Хаган выделяет такие продукты фанатской деятельности как «фанарты» (fanart), «фанфики» (fanfic), «прохождения» (walkthroughs and FAQs) и «моддинг» (modding) [1, с. 294]. Одной из форм подобного творчества также являются любительские переводы игр или внутриигровых текстов.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Целью исследования является изучение явления фанатского (любительского) перевода, краткий его анализ и сравнение с профессиональным (официальным) переводом.

МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Были использованы такие методы исследования, как анализ теоретических научных источников, обобщение, синтез, сравнение данных. Материалом для исследования послужили отечественные и зарубежные научные источники, рассматривающие тему перевода игр, а также веб-ресурсы, напрямую связанные с игровой индустрией.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Описывая феномен фанатского творчества, Л. О. Алгави приходит к заключению, что современная аудитория – это думающие сообщества, способные выбирать, какой продукт и как его употреблять. Они взаимодействуют друг с другом и непосредственно меняют контекст того или иного произведения, обсуждают и трансформируют его [2, с. 538].

Локализация видеоигр в целом является одним из ключевых процессов разработки и распространения компьютерных игр, нацеленных на рынок за пределами своей страны. Однако, если авторы игры не планируют или не хотят локализовать игру на какой-либо язык, у игроков могут возникнуть вопросы и недовольство, в особенности, если они ознакомились с игрой предварительно и ожидают её выхода. Соответственно, в случаях, когда перевода на ожидаемый язык не происходит, велик шанс того, что после выхода игры за перевод могут взяться игроки, полюбившие ее (или заинтересованные в её популяризации). Второй, не менее важной предпосылкой фанатского перевода является некачественный официальный перевод, который влечет за собой желание его исправить.

Согласно терминологическому словарю основных понятий англоязычного переводоведения В.Н. Базылева, под фанатским переводом понимается непрофессиональный перевод, выполняемый часто без согласия правообладателя группой лиц или одним человеком в рамках личного хобби [3, с. 78].

Е. Р. Кудрявцева, в свою очередь, предлагает классификацию пользовательского (любительского) перевода контента, согласной которой есть шесть критериев деления: форма контента (сохранение или несохранение формы оригинала), место размещения (размещение перевода на той же или другой платформе), юридический статус (имеется, отсутствует разрешение автора, либо его позиция неясна), количество участников, профессиональная подготовка переводчиков и инициатор перевода (сами фанаты либо по предложению компаний и авторов) [4, с. 98-101].

Данная классификация распространяется на фанатский перевод текста, не относящегося к какой-либо конкретной категории информации. Соответственно, её можно рассмотреть и по отношению к переводу компьютерных игр. В таком случае преобладает форма текстового перевода, хотя и существуют проекты, направленные на озвучивание персонажей, имеющих голос в оригинале. Место размещения может варьироваться – если разработчик готов сотрудничать с авторами переводной версии, и его игра поддерживает функцию мастерской на платформе Steam, то любительские переводы могут быть опубликованы на этой же платформе, которая считается официальной. В иных случаях такие

переводы распространяются неофициально на различных сайтах в сети Интернет. Как уже было упомянуто ранее, разработчик может дать согласие на пользовательский перевод и позволить разместить его в мастерской либо на определенных сайтах. Например, в случае с игрой *Necesse*, выпущенной в раннем доступе на платформе Steam (игру уже можно приобрести, однако она не считается финальной, готовой её версией), разработчик опубликовал обсуждение, в котором попросил игроков перевести игру на свой язык, приложил инструкции и указал, что данный перевод может быть добавлен в игру позднее как «перевод сообщества» (community translation) (<https://steamcommunity.com/app/1169040/discussions/0/4345408777056877000/>).

Существуют и случаи, в которых компании приостанавливали процесс перевода игр из юридических побуждений, как это было с игрой *Chrono Trigger* 1995 года выпуска [5, с. 180-181]. Переводом игр обычно занимаются группы людей, в которых, как минимум, есть человек, ответственный за перевод, и человек, который может извлечь из игры исходный текст и вернуть в нее переведенную его версию. Специализация членов команды, вовлеченной в локализацию, позволяет улучшить качество конечного продукта.

Ярким примером плохого фанатского перевода является популярный перевод *Grand Theft Auto: San Andreas*, в которой он до сих пор считается неудачным ввиду его некачественной графической обработки и несвязных, бессмысленных предложений (рисунок).



Рисунок – Пример фанатского перевода текста из игры *Grand Theft Auto: San Andreas*

Так произошло, потому что в игре либо по техническим причинам, либо по причине халатного отношения переводчиков не было возможности ввести все 33 буквы русского алфавита, и некоторые пришлось заменять другими символами («Э» заменялась цифрой три и т. д.), а сам текст был переведен с помощью машинного перевода, который в 2005 году набирал обороты и не давал желаемых результатов, которые мы уже привыкли видеть сейчас.

Когда речь заходит о валидности любительских переводов игр, мнения расходятся. С одной стороны, данный процесс поощряется из-за экономии ресурсов разработчиков, возможности показать свою игру целевой аудитории, которой не было в планах, и построить широкую преданную фанатскую базу. С другой стороны, присутствуют возражения,

аргументированные тем, что при любительском переводе нет полноценной проверки качества, присутствуют случаи с недопустимой лексикой, непостоянствами в переводе, ошибками в использовании лексики конкретных игровых платформ (неправильный перевод названия кнопок на контроллере и т. п.); непрофессиональное распределение времени работы и, соответственно, задержки в обновлениях готового перевода [6]. О'Хаган, в свою очередь, указывает, что квалифицированные переводчики должны быть не только знакомы с играми, которые они переводят, но и разбираться в играх в целом, что на деле иногда более присуще самим игрокам. Фанатам достается больше времени на перевод, потому что очень часто при переводе до выпуска игры перед официальными локализаторами ставятся очень строгие временные рамки, которые могут ограничить их возможности и плохо повлиять на качество итогового продукта. В целом, в рамках различных областей переводческой деятельности локализация игр стирает четкую границу между профессиональным переводчиком и любителем, поскольку наравне с переводческими навыками ценится игровая грамотность и знание игровой индустрии [1, с. 307-308].

Важно заметить, что при фанатском переводе должен быть проделан такой же объем работы, как и в официальной версии. Необходимо учитывать фактор ожиданий игроков, который, вероятно, не был соблюден разработчиками, если фанатский перевод создается с целью исправить существующую версию. Поэтому как переводчикам-фанатам, так и официальным переводчикам (или разработчикам) необходимо налаживать контакт с остальными игроками и держать их в курсе событий, чтобы сохранять прозрачность и предоставлять возможность дискутировать по поводу качества перевода еще до его выхода. Наличие у игроков обратной связи может предоставить им возможность повлиять на перевод, особенно если то или иное мнение поддерживается большим количеством членов игрового сообщества.

Наглядным примером являются блог-посты перевода игры Disco Elysium, которая вышла в 2019 году и изначально не включала в себя русский язык. Позднее, когда игра обрела популярность и собрала большое количество полюбивших ее игроков, разработчики начали переводить игру на различные языки, в том числе на русский. Ключевые моменты перевода были выложены в открытом доступе, в обсуждениях Steam (URL: <https://steamcommunity.com/app/632470/discussions/0/2953753908226317701/>).

Отсутствие четкого разграничения между фанатским и профессиональным переводом позволяет предположить, что между этими субъектами перевода возможно и даже необходимо сотрудничество. Такой вид работы будет совместным «фанатско-профессиональным» переводом. В этом случае компания-разработчик может попросить фанатов о помощи или нанять игроков, заинтересованных в создании качественного перевода, отвечающего как требованиям разработчика, так и интересам игроков.

Стоит отметить, что совместный перевод будет отличаться от перевода геймерского сообщества, который выполняется исключительно фанатами. Совместный перевод предполагает конечный продукт в соавторстве двух сторон, когда профессиональные переводчики отвечают за организационные вопросы, качество, сроки и финансирование работы, а опытные игроки несут ответственность за связь с игровым сообществом, выступают связующим звеном между геймерами и разработчиками, помогают составлять глоссарии, сверяют полученный перевод на предмет соответствия уже существующим вариантам перевода аналогичного контента данного разработчика. При таком разделении обязанностей, на наш взгляд, повысится качество итогового перевода и сократится необходимое для его создания время. Непосредственно сам перевод в таком случае может выполняться обеими сторонами, частично либо полностью, причем финальное решение будет приниматься разработчиками игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подытоживая, следует подчеркнуть, что область фанатского перевода видеоигр мало изучена и требует большего внимания, поскольку до настоящего времени:

- недостаточно подробно изучены положительные и отрицательные стороны профессиональной и фанатской версий перевода – обе стороны имеют свои преимущества (бюджет и грамотность у переводчиков, контекстуальная подкованность у игроков) и недостатки (ограниченные временные рамки у первой стороны и отсутствие регламента и четких правил у второй);

- необходимо более подробно рассмотреть различные аспекты взаимодействия разработчика игры (либо официального переводчика) и фанатов, что позволит наметить способы и направления совместной работы двух сторон, а также потенциальные результаты данного взаимодействия;

- существует несколько возможных способов интеграции фанатского перевода в игру (интеграция самим разработчиком, размещение перевода игроками онлайн, инициатива переводческой компании), каждый из которых необходимо отдельно проанализировать.

С точки зрения качества локализованной версии оригинальной компьютерной игры, подход, предполагающий совместный перевод, в котором принимают участие как официальные локализаторы, так и непрофессиональные переводчики-фанаты, представляется наиболее эффективным и перспективным.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. O'Hagan, M., Mangiron, C. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry / M. O'Hagan, C. Mangiron. – 2013.

2. Алгави Л. О., Харченко А. В. Феномен фанатского творчества: основные направления изучения / Л. О. Алгави, А. В. Харченко // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение, журналистика. – 2020. – № 3.

3. Базылев, В. Н. Основные понятия англоязычного переводоведения: терминологический словарь-справочник / В.Н. Базылев. – Москва: Институт научной информации по данным наукам (ИНИОН) РАН, 2011.

4. Кудрявцева, Е. Р. Классификация пользовательского перевода / Е. Р. Кудрявцева // Цифровая наука. – 2021. – № 3.

5. Muñoz Sánchez P. Romhacking: the Localization of Classic Video Games in an Amateur Context. 2007.

6. Sola B. Fan Game Localization, Its Pros, Cons, And Hidden Costs - A Case Study. 2020. [<https://www.localizedirect.com/posts/fan-game-translation>] (дата обращения: 08.05.2023)

THE PHENOMENON OF FAN TRANSLATION IN LOCALIZATION OF VIDEO GAMES

E. N. Yaremovskiy, student,
e-mail: egorich0599@mail.ru

I. Kant Baltic Federal University, ESC "Institute of education and humanities"

D. V. Popova, student,
e-mail: popovaa.daria@yandex.ru

I. Kant Baltic Federal University, ESC "Institute of education and humanities"

M.A. Bolotina, PhD in Philology,
e-mail: mbolotina@kantiana.ru

I. Kant Baltic Federal University, ESC "Institute of education and humanities"

This article examines the phenomenon of computer game text translation made by fans and the reasons for making it. It provides a description of this phenomenon in accordance with one of the existing classifications of fan translation. The study presents positive and negative properties

of fan translation and draws a comparison with the official translation. The article also provides examples of interaction between official translators of the game and its fans or players.

Keywords: *computer games, computer games localization, fan translation*