

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра романо-германской филологии  
и переводоведения

**Прагматическая адаптация видеоигр жанра RPG  
(на примере игры Baldur's Gate 3)**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ БАКАЛАВРА

студента 4 курса 421 группы  
направления 45.03.01 «Филология»  
профиля «Зарубежная филология»  
(Английский и немецкий / французский языки;  
Немецкий и английский языки)  
Института филологии и журналистики

Жильцовой Анны Ильиничны

Научный руководитель  
к.ф.н., доцент

\_\_\_\_\_

Кленова А.В.

Зав. кафедрой  
к.ф.н., доцент

\_\_\_\_\_

Харламова Т.В.

Саратов 2026

**Введение.** Данное исследование посвящено изучению особенностей локализации видеоигр в жанре RPG, или «компьютерная ролевая игра», на примере локализации видеоигры «Baldur's Gate 3».

Актуальность исследования определяется необходимостью формирования теоретических и практических знаний по локализации, соответствующей запросам постоянно растущей аудитории видеоигр.

Научная новизна работы заключается в том, что в ней впервые исследованы усиление эмоциональности и сдвиг стилистической принадлежности в локализации компьютерных ролевых игр и проведен опрос с целью изучить степень одобрения подобных изменений носителями русского языка.

Объект исследования – прагматическая адаптация при локализации видеоигр.

Предмет исследования – прагматическая адаптация имен собственных и диалоговых реплик, а также изменение эмоциональности и стилистической принадлежности диалоговых реплик в играх жанра RPG на примере локализованной версии видеоигры «Baldur's Gate 3».

Целью исследования является определение границ допустимости прагматической адаптации эмоционального и стилистического содержания в локализации видеоигр на примере жанра RPG, а также разработка практических рекомендаций для практикующих переводчиков и преподавателей.

Для достижения указанной цели были поставлены следующие задачи:

1. изучить прагматические аспекты перевода, соотношение понятий «перевод», «локализация» и «прагматическая адаптация» в теории перевода, теоретический материал по теме видеоигровой локализации и особенности жанра ролевых компьютерных игр;
2. выявить приемы прагматической адаптации в локализованной версии видеоигры «Baldur's Gate 3», а также проанализировать

трансформацию прагматического воздействия подобных изменений в процессе перевода;

3. провести анкетирование с целью оценки допустимых границ изменения эмоциональности и стилистической принадлежности при прагматической адаптации диалоговых реплик и проанализировать полученные данные.

Материалом исследования послужил текст видеоигры «Baldur's Gate 3» на английском и русском языках.

Объем материала: 29 имен персонажей, 30 названий локаций и 66 диалоговых реплик на английском и русском языках.

Источник материала: видеоигра «Baldur's Gate 3», Larian Studios, 2023 г.

Методы исследования. В работе используются описательный метод с элементами анализа, метод классификации, метод сравнительного анализа и метод анкетирования.

Практическая значимость работы состоит в том, что разработанные по результатам исследования рекомендации могут быть использованы практикующими переводчиками при разработке образной системы текста и преподавателями в процессе обучения студентов языковых вузов.

Структура работы. Работа включает в себя введение, первую главу, состоящую из пяти разделов, выводы по первой главе, вторую главу, состоящую из четырех разделов, выводы по второй главе, заключение, список использованных источников.

**Основное содержание работы.** В главе 1 «Теоретические аспекты локализации видеоигр» было изучено взаимоотношение понятий «перевод» и «локализация». В переводе важно обеспечить равноценный коммуникативный эффект, требуется прагматическая адаптация текста для его переноса в другую культуру. По В. Н. Комиссарову, прагматическая адаптация – это «изменения, вносимые в текст перевода с целью добиться необходимой реакции со стороны конкретного Рецептора перевода» [1: 411].

Одним из видов прагматической адаптации является локализация, процесс проведения которой сочетает лингвистический и технический аспекты. Ее рассматривают как процесс, включающий в себя набор практик и техник адаптации оригинального текста для соответствия новому лингвотопу (единству региона и языка) [2].

Локализацию считают как отдельным направлением, так и частью переводческого процесса. Например, японский лингвист Минако О'Хаган говорит о «неоднозначности отношений между переводом и локализацией вследствие недостаточной теоретической базы» [3]. Лингвист и переводчик Вадим Сдобников считает локализацию одним из видов прагматической адаптации, объясняя это тем, что оба понятия включают в себя трансформацию текста перевода под влиянием фактора дистанции культуры. Появление термина «локализация», как утверждает Сдобников, не связано с возникновением нового вида деятельности, принципиально отличающегося от перевода. Прагматическая адаптация содержания оригинального текста, представляемая переводческими компаниями как отличительная черта процесса локализации, рассматривалась в качестве необходимого компонента перевода в рамках функционально-коммуникативного подхода задолго до развития цифровых технологий. Таким образом, главным тезисом Сдобникова является утверждение об искусственности и нелогичности разграничения перевода и локализации [4].

Отличительной особенностью локализации видеоигр является возможность ее осуществления параллельно с разработкой продукта. Для облегчения работы локализаторов разработчикам рекомендуется использовать кодировку UTF-8, шрифты с наличием специальных знаков для большинства языков и форматирующие строки для обозначения валюты, а также избегать встраивания текстовых строк в код игры.

Существует несколько моделей локализации. Модель *sim-ship* (от англ. *simultaneous shipment*, непрерывная доставка) представляет собой одновременный процесс локализации и разработки видеоигры.

Преимуществом этой модели является возможность выпуска нескольких языковых версий в короткий промежуток времени и непосредственное участие локализатора в процессе разработки, что позволяет ему вносить необходимые правки, однако в этом случае он работает с незавершенным материалом, который может быть изменен позднее.

В отличие от модели *sim-ship*, модель *post-gold* предполагает работу локализаторов с готовым продуктом. К преимуществам данной модели можно отнести возможность оценить примерный объем и уровень локализации, рассмотреть видеоигру как целостный и завершенный материал. Недостатком модели являются разные даты выпуска оригинальной и локализованной версий игры, что способно негативно сказаться на продажах продукта в других странах из-за слишком длительного ожидания [5].

Изучение жанра компьютерных ролевых игр позволило отметить потенциальные особенности их локализации. Так, в диалоговых репликах русской локализации видеоигры, подразумевающей выбор пола при создании персонажа, должна учитываться категория рода определенных слов. Возможность выбора вариантов реплик в ходе игрового процесса требует от локализатора постоянной проверки соответствия повторяющихся грамматических форм и лексических единиц, а также учета последовательности воспроизведения реплик.

В главе 2 «Практические аспекты локализации видеоигр в жанре RPG» были изучены приемы прагматической адаптации имен собственных и текста диалоговых реплик, а также трансформация прагматического эффекта подобных изменений в процессе перевода. На основе проведенного анкетирования были сделаны выводы об уместности изменения эмоциональной и стилистической маркированности при прагматической адаптации.

Анализ перевода имен персонажей показал, что прагматический эффект, оказываемый оригинальными именами, был сохранен в переводе в 86% случаев при использовании транскрипции, транслитерации и передаче

смыслового компонента. Изменение оказываемого прагматического эффекта было вызвано утратой значения «говорящих» имен или возникновением непреднамеренных ассоциаций из-за схожести имен с существующими в русском языке словами.

В переводе названий локаций передача оригинального прагматического воздействия была достигнута в 64% случаев при учете контекста (наполнения и внешнего вида локаций). Прагматический эффект, оказываемый остальными названиями, был изменен вследствие утраты значения в переводе с использованием транскрипции или разрыва связи между названием локации и ее наполнением.

Анализ перевода диалоговых реплик персонажей позволил выявить случаи сохранения (21% реплик) и изменения прагматического эффекта (79% реплик) в переводе. Было выделено три группы реплик в зависимости от последствий изменения прагматического эффекта: нарушение речевого портрета персонажа, нарушение последовательности игрового процесса и негативное влияние на восприятие качества продукта.

Проведенный опрос показал прямую связь между потребностью в прагматической адаптации в переводе и степенью эмоциональной и стилистической маркированности оригинального текста. Прагматическая адаптация нейтральных реплик была одобрена большинством респондентов в 14% случаев. В переводе эмоционально маркированных реплик усиление эмоциональности в процессе прагматической адаптации положительно оценивалось участниками опроса в 75% случаев. При переводе стилистически маркированных разговорных реплик большинство информантов отдавали предпочтение вариантам, содержащим стилистически сниженную лексику, в 86% случаев и считали допустимым употребление обценной лексики для полноценного воспроизведения прагматического эффекта, даже при отсутствии таковой в оригинале. Таким образом, передача прагматического воздействия в переводе имеет приоритет над формальной близостью к оригиналу.

Данные, полученные в ходе исследования локализации видеоигры жанра RPG, позволяют сформулировать ряд практических рекомендаций для повышения качества работы практикующих переводчиков в сфере локализации видеоигр:

1. Для сохранения прагматического эффекта при переводе «говорящих» имен персонажей наиболее предпочтительным является перевод, отражающий семантические компоненты оригинального имени. Использование транскрипции приводит к изменению прагматического эффекта и допустимо только в случаях, когда данный вариант перевода уже закреплен во вселенной видеоигры.

2. При переводе топонимов необходимо учитывать характер и наполнение локации. Для успешной передачи атмосферы в переводе рекомендуется запросить у разработчиков видеоигры справочные материалы, такие как текстовое описание местности, концепт-арты и внутриигровые изображения.

3. При работе с именами собственными и топонимами, неоднократно встречающимися в тексте видеоигры, необходимо следить за лексическим единообразием перевода. Рекомендуется использовать инструменты памяти переводов (CAT-системы) и переводческий глоссарий. При работе над локализацией одной из частей видеоигровой серии переводчику следует ознакомиться с устоявшимися вариантами перевода той или иной лексической единицы.

4. В переводе диалогов настоятельно рекомендуется учитывать особенности речевого портрета персонажа. В большинстве случаев для воспроизведения прагматического эффекта допустимо отхождение от синтаксической структуры и лексического наполнения высказываний при переводе эмоционально и стилистически маркированных реплик, экспрессивных и юмористических высказываний. Не рекомендуется использовать лексику, не соответствующую происхождению, социальному статусу, характеру и личностным особенностям персонажа. Усиление

эмоциональности в переводе реплик способно положительно повлиять на впечатления от игры и восприятие персонажа аудиторией, если внесенные изменения не нарушают его речевой портрет.

5. Снижение эмоциональности экспрессивных реплик в большинстве случаев недопустимо, поскольку оказывает негативное воздействие на внутриигровой опыт и погружение игрока в происходящее на экране. При переводе реплик, содержащих обсценную лексику, рекомендуется заменять ее эмоциональными и стилистическими ненормативными эквивалентами на языке перевода, если локализованная версия игры, как и исходная, получает возрастной рейтинг для взрослых.

6. Во избежание контекстуальных ошибок в переводе, нарушающих погружение игрока, рекомендуется проводить внутриигровое тестирование перевода. Проверка функционирования реплик в игровом процессе позволяет синхронизировать повторяющиеся грамматические формы в последовательно идущих высказываниях, обеспечить согласование родовых окончаний (что необходимо в играх с редактором персонажа, позволяющим выбрать пол главного героя, и выполняется при помощи использования переменных в коде) и устранить переводческие ошибки, связанные с прагматическим несоответствием использованной лексической единицы порядку воспроизведения высказываний.

Выводы, сделанные на основе анализа прагматической адаптации эмоционального и стилистического содержания текста игры «Baldur's Gate 3», требуют расширения с привлечением анализа ассоциативного ряда образных и культурных коннотаций и проверки полученных результатов на основе анализа видеоигр других жанров.

**Заключение.** Проведенный анализ подтвердил необходимость наличия особого подхода к локализации видеоигр с учетом их отличий от печатного текста, интерактивности и мультимедийности. Успешная прагматическая адаптация имен собственных и диалоговых реплик крайне важна для передачи

атмосферы, сюжета и эмоционального воздействия оригинального произведения.

В работе были рассмотрены соотношение понятий «перевод» и «локализация», выявлены различия между моделями *sim-ship* и *post-gold*, описаны уровни локализации и жанровые особенности компьютерных ролевых игр.

Анализ перевода имен персонажей показал, что для сохранения прагматического эффекта наиболее эффективны передача смыслового компонента или транскрипция; изменение прагматического воздействия происходит при утрате семантики «говорящего» имени в переводе. При переводе топонимов прагматическое воздействие сохраняется при учете визуального наполнения локаций и поддержания лексического единообразия.

Изучение диалоговых реплик позволило выявить три группы последствий изменения прагматического эффекта: нарушение речевого портрета персонажа, нарушение игрового процесса и негативное влияние на восприятие качества видеоигры.

Проведенное анкетирование продемонстрировало прямую связь между допустимостью внесения изменений в перевод и степенью эмоциональной и стилистической маркированности оригинального текста. При переводе нейтральных высказываний большинство респондентов закономерно отдает предпочтение столь же нейтральным эквивалентам. В случаях перевода юмористических и саркастических реплик, а также стилистически маркированных разговорных реплик респонденты одобряют усиление эмоциональности и снижение стилистического регистра. Наконец, участниками опроса признается допустимость использования обсценной лексики для полноценного воспроизведения прагматического эффекта.

### Список использованных источников

1. Комиссаров, В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) / В. Н. Комиссаров. М.: Высшая школа, 1990. 253 с.
2. Якунина, В. Г. Лингвоиндустрия: локализация и перевод / В. Г. Якунина, Е. В. Шевченко // Наука без границ. 2017. № 6 (11). С. 16-20.
3. O'Hagan, M. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry / M. O'Hagan, C. Mangiron. John Benjamins Publishing, 2013. 374с.
4. Сдобников, В. В. Новые тенденции в переводоведении / В. В. Сдобников // Казанский вестник молодых ученых. 2018. №4 (7). С. 72-79. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/novye-tendentsii-v-perevodovedenii> (дата обращения: 12.03.2024).
5. Коптелова, С. А. Лингвистические аспекты локализации видеоигр / С. А. Коптелова, Е. А. Руцкая // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2022. №3. С. 16-24. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvisticheskie-aspekty-lokalizatsii-videoigr> (дата обращения: 12.05.2024).