

# АНАЛИЗ ПЕРЕВОДА РУССКОЯЗЫЧНЫХ ВИДЕОИГР НА КИТАЙСКИЙ ЯЗЫК

*Химич Н. А.*

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь*

*Петрова Н.Е. – к.филол.н., доцент*

В данной статье рассматривается анализ перевода русскоязычных компьютерных игр на китайский язык. Описываются методы и ключевые аспекты процесса перевода, сделаны выводы и предоставлены рекомендации по переводу видеоигр на китайский язык.

Локализация компьютерных игр – это сложный и многогранный процесс, который включает в себя перевод текстов, адаптацию графики, озвучивание и множество других аспектов. Если в переводе с русского языка на английский или наоборот не возникает много сложностей в данном процессе, то в процессе перевода с русского на китайский язык встречается их большое количество. Проблемы локализации русскоязычных видеоигр на китайский язык связаны со многими факторами, о которых мы сейчас поговорим в нашей работе.

Во-первых, русский и китайский языки совершенно неродственные, они отличаются по многим параметрам, такими как алфавит, грамматика, лексика, стилистика и т. п., что создаёт ряд проблем и вызовов для переводчиков. К примеру, «китайский язык является тональным, в нём нет интонационных подъёмов и понижений, так как отсутствует ударение в виде выделения звука ... В свою очередь, русский язык – акцентный ... Кроме этого, в китайском языке нет ни склонений, ни спряжений» [1, с. 27]. Во-вторых, русские и китайцы – разные лингвокультурные общности, имеют отличающееся мировоззрение, свой менталитет, свои традиции, специфические культурные константы, поведение и т. д. Всё это накладывает отпечаток на перевод текстов, которые могут быть понятны русскому человеку, но могут совершенно не восприниматься китайцами. И это нужно учитывать в процессе локализации видеоигр. Также переводчику необходимо учитывать специфику жанра игры, платформу, контекст игры и др., чтобы обеспечить адекватность, эффективность и привлекательность перевода. Особенно важно обращать внимание на перевод текстов, так как они являются ключевой частью игрового контента.

Для оценки качества перевода учёные выделяют критерии анализа, важнейшие из которых следующие:

1. Качество перевода, что является первостепенным в анализе оценки перевода. Этот критерий включает в себя проверку точности перевода, локализации культурных и идиоматических выражений, а также соответствия перевода общему контексту игры. Для этого используются как автоматические методы (например, сравнение с оригинальным текстом), так и экспертные оценки [2].

2. Адаптация названий и терминов. Китайская культура имеет свои особенности, и названия персонажей, предметов и локаций должны быть адаптированы под китайскую аудиторию. Это включает в себя выбор аналогичных по звучанию и смыслу названий, а также учёт культурных нюансов.

3. Локализация юмора и культурных отсылок. Именно этот текст часто является особенно сложным для перевода. Необходимо, по возможности, сохранить смысл и настроение оригинала при переводе таких текстов, хотя иногда этого достигнуть сложно [3].

Сейчас рассмотрим основные проблемы, которые могут возникать при переводах. Одной из них является локализация фразеологизмов. Идиомы и фразеологизмы – это часто употребляемые в языке фиксированные сочетания слов, которые имеют специфический смысл. Переводчику приходится сталкиваться с задачей адекватной передачи этих устойчивых выражений на китайский язык. Некорректный перевод может привести к потере смысла или даже к комическим ситуациям, поэтому рекомендуем в процессе локализации видеоигр в первую очередь обращать на это внимание [4, с. 98].

Также на локализацию игр влияет синтаксическая структура предложений: в русском и китайском языках она различная. В русском языке часто используется сложное предложное строение, в то время как китайский язык более прямолинеен и прост в построении. Переводчику необходимо учесть этот факт, чтобы сохранить логичность текста, который в первую очередь должен быть доступен и понятен пользователю [5].

Обратим внимание на то, что перевод терминологических слов и выражений имеет свою специфику в любом тексте, в том числе и в видеоиграх. Терминология в играх встречается часто, это относится и к специфической лексике. Локализатору приходится выбирать наиболее подходящие термины, использовать

синонимы, чтобы сохранить смысл и структуру игры. Ошибки в переводе терминов могут существенно повлиять на восприятие игры китайской аудиторией [6].

Существуют методы перевода, которые активно используются в локализации видеоигр и помогают решить проблемы перевода с русского языка на китайский. Назовём некоторые из них:

1. Адаптация – изменение или замена исходного текста так, чтобы он соответствовал культурным, социальным и историческим особенностям целевого языка и культуры. Например, в игре «Fallout 4» название локации «Город Алмазов» было адаптировано на китайский язык как «钻石城», что переносит весь необходимый смысл, немного искажая написание на китайском языке.

2. Транскрипция – передача звучания исходного слова или фразы на целевом языке с помощью букв или иероглифов. Например, в игре «Metro 2033» имя главного героя Артём было транскрибировано на китайский язык как «阿尔乔姆», что произносится как «Аэрчом».

3. Калька – буквальный перевод исходного слова или фразы на целевом языке с сохранением его структуры и элементов. Например, в игре «The Witcher 3: Wild Hunt» название организации «Ведьмаки» было переведено на китайский язык как «猎魔人», что означает «Охотники на монстров».

4. Описательный перевод – перевод, который даёт объяснение или описание исходного слова или фразы на целевом языке, когда нет точного эквивалента или когда переводчик хочет добавить дополнительную информацию. Например, в игре «Half-Life 2» название организации «Объединенные силы» было переведено на китайский язык как «联合势力» и добавлено пояснение «外星入侵者», что означает «Пришельцы с других планет» [6].

Таким образом, перевод русскоязычных компьютерных игр на китайский язык – это сложный и многогранный процесс, который требует глубокого понимания обоих языков и культурных особенностей обоих народов. Переводчики видеоигр должны не только владеть в совершенстве русским и китайским языками, но и понимать смысл игры, учитывать жанр и цели игры. Локализация видеоигр также подразумевает сотрудничество с разработчиками, локализаторами, тестировщиками и другими участниками проекта. Анализ основных проблем и критериев оценки перевода русскоязычных видеоигр на китайский язык показал, что существуют различные стратегии и методы перевода, которые могут быть применены в зависимости от типа и функции текста в игре например это адаптация, транскрипция, калька и описательный перевод. Кроме того, в процессе локализации игр необходимо избегать такие ошибок, как неуместный выбор слов, грамматические и синтаксические ошибки, нарушение логики и согласованности, потеря смысла и др.

Сформулируем основные рекомендации, которые необходимо учитывать локализаторам в процессе перевода видеоигр с русского языка на китайский:

1. Перевод должен соответствия контексту игры. Экспертные оценки и автоматические методы помогают выявить такие ошибки.

2. Все названия и термины должны быть адаптированы: выбор аналогичных по звучанию и смыслу названий персонажей, предметов и локаций. Всё это должно учитывать культурные нюансы как со стороны оригинального текста, так и со стороны языка, на который осуществляется перевод. Локализатор должен осуществлять выбор наиболее подходящих терминов, чтобы не исказить смысл игры.

3. Большое внимание уделять локализации шуток и культурных отсылок: необходимо стараться сохранить настроение оригинала. Также внимательно относиться к переводу устойчивых словосочетаний, при переводе которых необходимо глубокое понимание не только языка. Но и культуры его носителей.

4. Обращать внимание на структуру предложений и всегда стремиться сохранить логичность и последовательность текста.

Мы считаем, что, используя вышеперечисленные рекомендации при переводе русскоязычных видеоигр на китайский язык, можно добиться высокого качества локализации, это сделает приятным игровой опыт для китайской аудитории и, как следствие, может увеличить количество их продаж.

#### **Список использованных источников:**

1. Петрова, Н. Е. Особенности преподавания русского языка как иностранного китайской аудитории в условиях взаимодействия разных культур / Н. Е. Петрова, Е. С. Сыч ва // Беларусь и Китай: многовекторность сотрудничества: сб. ст. по результатам V Науч.-практ. круглого стола, Барановичи, 22 марта 2022 г. / М-во образования Респ. Беларусь, Баранович. гос. ун-т, редкол.: В. В. Климук (гл. ред.) [и др.]. – Барановичи: БарГУ, 2022. – С. 27 – 30.

2. Особенности локализации игр на иностранные рынки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/324496>. – Дата доступа: 09.11.2023.

3. О специфике локализации компьютерных игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://genapilot.ru/ospecifikelokalizacii-komputernyh-igr>. – Дата доступа: 09.11.2023.

4. Зеленько, К. Р. Особенности перевода компьютерных игр с учётом специфики данного вида перевода / К. Р. Зеленько // Наука, образование и культура. – 2017. - № 5. – С. 98-100.

5. The Localization Handbook – How to Translate Your Website Into Different World Languages [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.freecodecamp.org/news/localization-book-how-to-translate-your-website>. – Дата доступа: 09.11.2023.

6. Локализация игр для Китая: как переводить видеоигры с помощью четырёх «Р» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.localizedirect.com/ru/posts/chinese-game-localization-factsheet>. – Дата доступа: 16.11.2023.