

Секция «Актуальные направления перевода текстов различных функциональных стилей»

## Лингвистические аспекты перевода компьютерных игр

Научный руководитель – Смирнов Александр Андреевич

*Кабайлов Егор Сергеевич*

*Студент (бакалавр)*

Государственный социально-гуманитарный университет, Коломна, Россия

*E-mail: e-kabaylov@mail.ru*

Научный руководитель-Смирнов Александр Андреевич  
Сфера информационных коммуникаций, также включающая разработку компьютерных игр, занимает особую нишу в теории и практике переводоведения. Компьютерные игры содержат в себе не только художественное и развлекательное, но и лингвистическое значение. Они определяют путь формирования ценностей, а также служат “мостом” между культурными реалиями. По мнению Хейзинга, «всякая игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие» [3]. Следовательно, ничто не должно мешать погружению в игровой процесс. Качественно локализованная и учитывающая культурные реалии игра дает возможность использовать и понимать метафоры, устойчивые выражения, игру слов и прочие стилистические особенности языка.

Локализация компьютерных игр является одной из наиболее перспективных и актуальных сфер современного перевода, ведь популярность этой индустрии растет с каждым годом. Компьютерные игры являются интернациональным явлением, которые необходимо не просто перевести, но локализовать и внедрить в рамки лингвокультуры, в которой эта игра будет выпущена. Для достижения этой цели переводчику необходимо учитывать множество грамматических, фонетических и лексических особенностей перевода, стараясь добиться наивысшего уровня эквивалентности [1]. Локализация складывается из уже изученных в современном переводоведении феноменов: локализации программного обеспечения и аудиовизуального перевода. Типология текстов игры является гибридной, т.е. переводчик, работающий с компьютерной игрой, сталкивается со всеми типами текстов, которые выделяла в своих работах Катарина Раис:

-текстами информативного типа, ориентированными на содержание. Языковое оформление определяется, прежде всего, предметом описания (информационное сообщение, научная статья, научно-популярный текст, инструкция и т. п.).

-текстами экспрессивного типа, ориентированными на форму.

-текстами оперативного типа, ориентированными на обращение. Организация текста определяется, в первую очередь, видом воздействия на получателя, на которого направлен текст.

-аудио- и мультимедийными текстами, требующие аудио-визуального[2].

При работе над локализацией компьютерных игр переводчику необходимо анализировать категории текста, такие как: когезия (языковые связи), когерентность (наличие логических связей), модальность (реальность или ирреальность), ситуативность (разъяснение культурных неточностей), интертекстуальность (аллюзии), воспринимаемость (степень восприятия переведенного текста), информативность.

В настоящей работе мы проанализировали лингвистические особенности перевода компьютерных игр на материале уже переведенных проектов, выделили ключевые аспекты перевода, способы достижения эквивалентности при переводе компьютерных игр и оценили важность применения переводческих трансформаций при работе с локализацией.

## Источники и литература

- 1) 1) Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М., 1990.
- 2) 2) Райс К. Классификация методов и способы перевода. Теории перевода в зарубежной лингвистике. М., 1978.
- 3) 3) Хейзинга Й. Homo ludens или Человек играющий. М., 2011.