

УДК 347.78.034

**ПРОБЛЕМЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГРЫ «GOD OF WAR (2018)»****Шургучинов Церен Саналович,**РГЭУ (РИНХ), Ростов-на-Дону, студент, [tseren20r@gmail.com](mailto:tseren20r@gmail.com)**Лущека Анастасия Денисовна,**РГЭУ (РИНХ), Ростов-на-Дону, студент, [lushekanastya25@gmail.com](mailto:lushekanastya25@gmail.com)**Старостенко Анна Сергеевна,**РГЭУ (РИНХ), Ростов-на-Дону, студент, [anstar2707@yandex.ru](mailto:anstar2707@yandex.ru)**Аннотация**

Данная статья рассматривает локализацию видеоигры «God of war 2018». В статье представлены некоторые переводческие ошибки, допущенные при переводе игры, которые показывают некоторые проблемы локализации видеоигр.

**Ключевые слова:** локализация, перевод, видеоигра, God of War 2018.

**PROBLEMS OF VIDEO GAME "GOD OF WAR (2018)" LOCALIZATION****Tseren S. Shurguchinvo,**RSUE, Rostov-on-Don, undergraduate, [tseren20r@gmail.com](mailto:tseren20r@gmail.com)**Anastasia D. Luscheka,**RSUE, Rostov-on-Don, undergraduate, [lushekanastya25@gmail.com](mailto:lushekanastya25@gmail.com)**Anna S. Starostenko,**RSUE, Rostov-on-Don, undergraduate, [anstar2707@yandex.ru](mailto:anstar2707@yandex.ru)**ABSTRACT**

This article covers the localization of the video game "God of war 2018". This article presents some of the translation mistakes made in this game, which show some of the problems of video game localization.

---

**Keywords:** localization, translation, videogame, God of War 2018.

---

Игровая индустрия за последние два десятилетия сделала большой скачок и продолжает свое развитие, расширяя аудиторию игроков. Одну из ключевых ролей для расширения аудитории играет локализация для игроков, не говорящих на языке оригинала. Прежде чем говорить о локализации, нужно понять, что обозначает этот термин в переводе. Для большинства термин «локализация» ассоциируется, если не является тождественным с понятием перевода. Несмотря на то, что локализация связана с термином перевод, нельзя говорить, что они обозначают одно и то же. Международная ассоциация стандартизации в области локализации определяет термин «локализация» как «лингвистическую и культурологическую адаптацию продукта или товара под целевую локаль (страна, регион), в которой планируется его продажа» [1, с 3.]

Цель данной статьи заключается в анализе ошибок, допущенных при локализации видеоигры «God of war 2018». Для того чтобы проанализировать ошибки был использован сопоставительный метод.

Сначала стоит разобрать самую серьезную ошибку, а именно перевод слова «boy». На протяжении 15 часов игры главный герой Кратос обращается к своему сыну Атрею по имени или использует нейтральное слово «boy», что может переводиться как мальчик в зависимости от контекста. Кратос обращается к своему сыну «boy» около 119 раз и только несколько раз называют его сыном. Это объясняется тем, что главная тема игры затрагивает проблему отцов и детей. Игра повествует о спартанце Кратосе, который на протяжении всей игры постепенно сближается со своим сыном. Лишь в конце игры главный герой Кратос обращается напрямую к Атрею, называя его сыном. Это показывает сближение между отцом и сыном. Следовательно, слово «boy» играет важную роль в сценарии.

В локализации этот момент был полностью упущен, так как английское слово «boy» перевели как сын или же мальчик. Можно сказать, что в зависимости от контекста английское слово «boy» может переводиться как сын. В этой же игре, есть пример, показывающий употребление слова 'boy' в данном контексте:

-My boy

-Сынок

В этом моменте богиня Фрейя встречает своего сына Бальдра спустя долгое время. Здесь мы можем быть уверены, что «My boy» несет положительную коннотацию, мать обращается к своему сыну, которого долго пыталась найти. Кратос же употребляет слово «boy» в нейтральной коннотации.

Тем самым игроки, которые выбрали русский язык, упустили данный момент, который затрагивал главную тему игры. Стоит понимать, что употребление нейтрального слова «boy» получило большое распространение в интернете и играла важную роль, показывая пропасть между отцом и сыном. При этом Кратос признает себя отцом Атрея и даже может упоминать его как сын, но только в том случае, если Атрей находится вне зоны слышимости. Это видно в следующих примерах:

-I am your father boy. And you, boy, are not yourself.

-Stay! Away! From! My! Son!

Нельзя точно объяснить, чем была вызвана трудность перевода данного слова. Стоит добавить, что во время локализации с текстом работают не только переводчики и редакторы, но также менеджеры локализации. При участии стольких людей сложно предположить, как эта ошибка попала в игру.

В игре присутствую и другие ошибки, которые стоит разобрать.

Пример 1:

-Ну, что расскажешь что-нибудь интересное?

-Какая история?

Пример 2:

-Тебе стоит взять его, мальчик.

-Да, сын, бери его. Вдруг нам когда-нибудь понадобится намазать масло на хлеб

-Потому что тебя никто не любит

Пример 3:

-Хорошо и куда мы направимся теперь?

-Вон там, за большой статуей Тора.

Пример 4:

-Мы покидаем этот мир. Сейчас же.

-Главное не рухнуть обратно.

Все эти примеры связаны между собой одной проблемой и можно предположить, что причина их заключается в том, что реплики переводились в отрыве друг от друга и в отрыве от контекста.

Еще один пример, который ярко иллюстрирует эту проблему, показан в следующем диалоге, где два персонажа говорят одни и те же реплики одновременно:

-We've met.

-We've met.

-He knows why.

-He knows why.

-I know why?

-I know why?

-You know why!

-You know why!

Локализаторы обыгрывают это таким образом, что персонажи не говорят одинаковые реплики, а похожие. Однако, локализаторы допустили ошибку и получилось так, что персонажи отвечают не на реплики друг друга, а на свои. В этом случае стоило просто поменять реплики местами.

Мимир:	Брок:
-У него спроси	-Он сам знает.
-У меня?	-Я знаю?
У тебя надо?	-Ты знаешь!

Из всех вышеперечисленных примеров можно сделать вывод, что ошибки, допущенные во время локализации, мешают погружению игрока. Помимо вышеперечисленных допущений, в локализации были и другие более мелкие ошибки, но который тоже вредили погружению. В переводе присутствуют ошибки как серьезные,

которые не передают смысл оригинала и мешающих повествованию, так и мелкие. Однако, у локализации есть и сильные стороны, в большинстве катсценах перевод выполнен на высоком уровне, видны усилия как переводчиков, так и укладчиков текста. Стоит отдельно сказать о переводе реплик персонажа Брока, который отличается частым употреблением сленга и ненормативной лексики в своей речи. Переводчики смогли целостно адаптировать его речь с учетом цензуры.

**Список литературы.**

1. Esselink B. A Practical Guide to Localization / B. Esselink. Rev. ed., – Amsterdam: John Benjamins, 2000. – 488 p.
2. LISA (Localization International Standards Association) [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <http://www.lisa.org/>.