

Научная статья

УДК 811.11

<https://doi.org/10.23859/1994-0637-2021-3-102-11>

© Ольга Викторовна Эпштейн, 2021

Оренбургский государственный педагогический университет,
Оренбург, Россия,
olganleter@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-6135-7861>

© Olga V. Epshtein, 2021

Orenburg State Pedagogical University,
Orenburg, Russia,
olganleter@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-6135-7861>

Проблемы переводческой адаптации англоязычных игровых AAA-проектов

Аннотация. В статье исследуются проблемы переводческой адаптации при локализации высокобюджетных видеоигр AAA-класса. Автор рассматривает выбранную специализированную область как новый дискурсивный жанр, выделяет вербальные компоненты содержания видеоигр, классифицирует денотативные, языковые и прагматические нарушения в переводе изучаемых видеоигровых проектов. По итогам исследования решение задачи осуществления безошибочного перевода обнаруживается в индивидуальном подходе, предлагаются пути совершенствования переводческой локализации конечного продукта игровой индустрии.

Ключевые слова: видеоигровой AAA-проект, переводческая адаптация, локализация, интернационализация, ошибки в переводе.

Problems of translation adaptation of English-language gaming AAA projects

Abstract. The article examines the problems of translation adaptation when localizing high-budget AAA-class video games. The author considers the chosen specialized field as a new discursive genre, identifies verbal components of video game content, and classifies denotative, linguistic and pragmatic violations in the translation of the studied video game projects. Based on the results of the study, the solution to the problem of making an error-free translation is seen in an individual approach; the ways to improve the translation localization of the final product of gaming industry are proposed.

Keywords: AAA-video games, translation adaptation, localization, internationalization, errors in translation.

Введение

Для современного мира характерна высокая технологичность, прогрессивное мышление и практически повсеместный выход в область виртуальной интеракции. Последняя затрагивает существенное количество деятельностных форм человеческой жизни, включая сферу развлечений и, в частности, игровую индустрию, которая на сегодняшний день стала наглядным примером прибыльного бизнеса. На протяжении последних лет высокобюджетные видеоигровые проекты не перестают удивлять игроков яркими и запоминающимися героями, новаторскими и интересными игровыми механиками, реалистичной графикой, необычным построением уров-

ней и локаций, а также поражающей достоверностью или же привлекающей неординарностью стилистикой игрового мира. Все перечисленные компоненты составляют целостность сюжетного наполнения, проработанность и увлекательность которого является главной причиной популярности такого игрового продукта. Ввиду того, что популяризация игровых проектов реализуется на международном уровне, на передний план выходит лингвистическая задача создания профессионального перевода, исключая пренебрежительное или недостаточно серьезное отношение.

Актуальность обращения к области лингвистической локализации игровых проектов определяется прежде всего растущей значимостью современных компьютерных игр и с культурной, и с экономической точки зрения. Более того, статус видеоигры как относительно нового дискурсивного жанра влечет за собой проблему малой исследованности данной специализированной области. Анализ применяемых техник перевода при иноязычной интерпретации текстов компьютерной игры и оценка качества готового продукта на языке перевода представляют собой особый интерес как для переводоведения, так и для лингвистики.

Цель исследования заключается в изучении особенностей перевода видеоигр, выявлении факторов, влияющих на качество перевода на русский язык, и анализе наиболее частых и грубых ошибок в высокобюджетных видеоигровых AAA-проектах: “Uncharted 4: A Thief’s End”, “Detroit: Become Human”, “Watch Dogs” и “God of War”.

Основная часть

Видеоигры как продукт информационных технологий подлежат классифицированию по различным критериям: количество игроков, стилистика проекта, игровая платформа, жанр и т. д. В данном исследовании за основу принята жанровая классификация видеоигр, в рамках которой особое внимание уделено компьютерным игровым проектам AAA-класса, представляющим собой высокобюджетные игры с многомиллионными затратами на разработку, тестирование и рекламу. Весьма логично, что от проектов, требующих настолько крупных затрат, игроки ожидают качества продукта, оправдывающего свой бюджет, включая проработанный сюжет, современную графику, профессиональную операторскую работу и качественный перевод.

Жанр игры определяет не только основные игровые механики, т. е. реализацию игрового процесса, но и то, когда в игровом проекте появляются вербальные компоненты¹. Зачастую тактика внедрения последних в игру обуславливается следующими композиционными составляющими:

1. Кат-сцены (cut-scene), или игровые видеоэпизоды в конце прохождения уровня / локации, используемые для развития сюжета и раскрытия персонажей, во время которых игрок теряет управление и выступает в качестве зрителя. Перевод кат-сцен может вызывать затруднения ввиду необходимости синхронизации по времени текста перевода с текстом оригинала (lip synchronization), а также необходимости обеспечения лексико-грамматической и логической согласованности всех элементов си-

¹ Шелл Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все. – Москва: Альпина Паблишер, 2019. – С. 182.

стемы диалогов интерактивных кат-сцен, присущих играм жанра РПГ (Role-playing games), в которых игроку предоставляется возможность управления диалогами путем выбора одного из нескольких вариантов ответных реплик своего персонажа¹.

2. Непосредственно игровой процесс. Вербальное наполнение игрового проекта за рамками кат-сцен серьезно отличается по продолжительности, что обусловлено игровым сюжетом и происходящим на экране. Вербальный компонент воплощается здесь как в монологической, так и в диалогической форме, а также в виде коротких, тезисных высказываний.

При переводе видеоигр правила интерпретации текста осложняются необходимостью синхронизации по времени текстов оригинала и перевода, передачи этнических и культурных особенностей персонажей с помощью акцента, лексического и грамматического оформления, стилистического компонента.

В рамках данного исследования следует остановиться еще и на соотношении понятий «перевод» и «локализация». Разные определения термина «перевод» приводят к противоположным точкам зрения на сущность этого явления: его рассматривают как часть локализации, а локализацию – как тип перевода. Так, для специалистов индустрии локализации переводом считается лишь замещение лексических единиц языка оригинала в языке перевода и поиск корректных языковых компонентов. Локализация в таком случае представляет собой более широкое понятие и по сути является редактурой переводного текста с точки зрения культурной адаптации перевода и технической стороны. Согласно традиционной переводоведческой позиции, термин «локализация» тождественен понятию «перевод», поскольку работа профессионального переводчика не может сводиться лишь к замене одних языковых сегментов другими, напротив, она переходит в область межязыкового общения, эффективность которого достигается за счет языковых, прагматических и культурных трансформаций.

Однако процесс локализации имеет отличительные черты, не только выделяющие его на фоне перевода, но и модифицирующие переводческую модель в целом. Одним из таких отличий является процесс *интернационализации*, суть которого заключается в культурной адаптации того или иного продукта путем создания некоего универсального текста². Подобный подход будет требовать большого количества правок и согласований, касающихся корректного формулирования культурных различий языков, что в свою очередь может привести к появлению серьезного числа переводческих ошибок. Выходом из данной ситуации служит создание культурно нейтрального текста со всеми необходимыми правками и объяснениями, одинаково понятными переводчикам на всех языках. Таким образом, к существующей модели перевода, где последний осуществляется напрямую с текста оригинала, добавляется промежуточная ступень (некий универсальный текст), который позволяет перевод-

¹ Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations / edited by J. P. Zagal, S. Deterding. – New York: Routledge, 2018. – P. 45.

² Епифанова А. Б., Комиссарова Ю. Г., Ремизова С. В. Локализация и роль перевода в процессе локализации // Лингвистика, перевод, межкультурная коммуникация, дискурс травелогга: материалы XVIII научно-практической конференции (Екатеринбург, 30 сентября 2016 г.) / под редакцией И. А. Вылегжаниной. – Екатеринбург: ИМС, 2017. – С. 28–32.

чикам выполнять свою работу, не обращаясь к исходному тексту¹. Данная концепция значительно облегчает работу специалистов перевода и обеспечивает более высокое качество продукта на иностранном языке.

Сегодня компания-прокатчик предоставляет студии локализации специальный текст, в котором содержатся все необходимые пояснения к реалиям, отдельно взятым случаям интертекстуальности и прочая информация, способствующая повышению качества перевода. Подобный скрипт также можно назвать интернационализированным текстом². В сфере видеоигр интернационализация, преследуя те же цели, охватывает гораздо более широкий спектр задач, что в свою очередь вызвано возможностями гибкой настройки и изменения практически любых игровых компонентов: от редактуры реплики героя до полного изменения текста на игровых текстурах или даже полного обновления шрифтов ввиду различия знаков алфавита исходного языка и языка перевода.

Однако даже наличие интернационализированного текста не спасает от возникновения ошибок. Причинами многих языковых и даже смысловых неточностей, по мнению локализаторов, служат: недостаток информации, предоставляемой заказчиком; фрагментарность или отсутствие контекста; отсутствие структурности интернационализированного текста (нет понимания, что переводится единый диалог), посменная работа переводчиков в одном проекте. К сожалению, несмотря на то, что возникновение ошибок в переводе видеоигр во многом мотивировано и зачастую в появлении недочетов и неточностей нет вины переводчика, это никак не меняет ситуацию и не избавляет конечного пользователя от плохо локализованного продукта.

Согласно весьма популярной точке зрения многих специалистов, переводу не свойственны четкие закономерности, в зависимости от конкретной переводческой ситуации он вариативен. Иными словами, случайно взятая модель перевода может оказаться совершенно неподходящей по отношению к одному тексту, однако полностью обеспечивать выполнение переводческой цели при интерпретации другого. Именно по этой причине так сложно дать однозначный ответ на вопрос, что именно является переводческой ошибкой. Внести ясность в происходящее во многом помогают типологии ошибок перевода, созданные специалистами, одни из которых берут за основу лишь определенные переводческие аспекты, а другие придерживаются универсального подхода, пытаясь охватить все стороны проблематики ошибки перевода сразу. Так, среди созданных классификаций можно найти следующие:

- 1) рассматривающие ошибку переводчика с учетом или без учета прагматики текста;
- 2) базирующиеся на степени и значимости нарушений;
- 3) уделяющие большее внимание причинам возникновения переводческих ошибок и т. д.

Принимая во внимание все вышеописанные типологии ошибок в переводе (Л. К. Латышев; Н. К. Гарбовский; А. Б. Шевнин; А. Павлова, И. Овчинникова;

¹ Латышев Л. К., Семенов А. Л. Перевод: теория, практика и методика преподавания. – Москва: Академия, 2003. – С. 175–177.

² Пим Э. Теоретические парадигмы в переводоведении. – Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2018. – С. 179.

Д. М. Бузаджи, В. В. Гусев, В. К. Ланчиков и Д. В. Псурцев), логично, на наш взгляд, в рамках данной работы предложить отдельную классификацию нарушений в переводческой адаптации, учитывающую реалии видеоигровых проектов AAA-класса, представленных в исследовании:

- 1) денотативные ошибки:
 - а) искажения, неточности и неясности при передаче информации;
 - б) пропуски, немотивированное опущение, добавление или замена информации;
- 2) языковые ошибки:
 - а) функционально-стилистические ошибки;
 - б) лексико-грамматические ошибки;
- 3) прагматические ошибки:
 - а) неточная передача экспрессивного фона оригинала;
 - б) имплицитные прагматические нарушения.

В рамках изучаемого вопроса было проанализировано 4 видеоигры AAA-класса, большая часть из которых является эксклюзивными проектами Sony Interactive Entertainment для игровой консоли PlayStation 4. Среди рассмотренных видеоигр присутствуют представители жанра приключенческого экшена (“Uncharted 4: A Thief’s End” и “Watch Dogs”), слэшэров (“God of War”) и интерактивного кино (“Detroit: Become Human”).

Денотативные нарушения первого типа в принятой в работе классификации относятся к наиболее общим и часто допускаемым ошибкам. Сюда включались искажения, неточности и неясности при передаче информации или непосредственно значения лексических единиц. Примером может служить одна из ситуаций в игре “Uncharted 4: A Thief’s End”, когда жена главного героя рассказывает ему о том, как она провела день. Невнимательный протагонист слушает рассказ супруги, а когда та просит его повторить сказанное ранее, выдает свою версию происходящего, которая имеет мало общего с действительностью. Оправдываясь, муж использует английское идиоматическое выражение “to be in the ballpark”, означающее «быть приблизительно верным; почти угадать»; данная идиома была некорректно переведена на русский язык.

*Nate: I was **in the ballpark**, right?*

Elena: In a different state. But, yeah, you were in a ballpark.

*Нейт: Ну, я же был **на стадионе**, так?*

Елена: В другой стране. Но, в общем, да, на стадионе.

Буквальный перевод лишает указанное высказывание всякого смысла, что не позволяет реципиенту воспринять коммуникативный эффект, подразумеваемый автором.

Порой денотативных переводческих нарушений избежать не удастся ввиду интерактивности построения видеоигры. Ярким тому примером служит видеоигра “Detroit: Become Human”, главной особенностью которой является возможность ее полного перепрохождения без повторения предыдущего сюжета, поскольку игрок сам волен принимать решение, определяя дальнейшее развитие глобального повествования. Всего в игре доступно 14 различных финалов, не считая большого количества менее значительных сюжетных вариаций, не влияющих на развязку. Обнаруженные

в переводе данной игры денотативные ошибки напрямую связаны с нелинейностью игрового проекта. Так, например, по сюжету андроида во главе с Маркусом, лидером повстанческого отряда, отстаивающего права роботов, незаконно пробирались на киностудию, когда путь им преградили охранники. Спустя какое-то время полицейские прибыли на место происшествия, чтобы установить обстоятельства случившегося:

*Officer: They probably thought the androids were coming to do maintenance. They got **taken down** before they could react.*

*Офицер: Парни решили, что андроиды из техобслуж. Ну и **убили** их на месте.*

Данный перевод будет являться корректным только в том случае, если игрок, управляя Маркусом, все же решит убить охранников. Однако игра также предлагает обойтись лишь обезвреживанием противников, избегая кровопролития. Английский многозначный фразовый глагол “to take down” позволяет с помощью контекста передать смысл обоих действий, не изменяя формулировки высказывания. В русском же варианте для двух линий развития событий нужно было либо предусмотреть разные переводы, либо искать генерализированный способ описания обоих действий.

К группе денотативных переводческих упущений следует также отнести и ошибки логической связности текста, нарушающие его когерентность. Как уже отмечалось ранее, существует большая вероятность того, что ошибки данной группы обусловлены не незнанием переводчиками русского языка и неспособностью создавать связные тексты, а недостатком времени или нехваткой исходных данных и дополнительной информации, позволяющей выполнить корректный перевод определенного текстового отрывка. Информация порой может поступать в студию локализации в разрозненном, нехронологическом порядке; в связи с этим специалисты перевода часто даже не догадываются о том, что две условно взятые фразы, переведенные в разные моменты времени, являются частью одного диалога.

Таким образом, в современных видеоиграх можно найти ошибки, негативно отражающиеся скорее не на смысле, а на форме повествования:

Nate: Have you done this before?

*Sam: Ah... **once or twice**.*

Nate: You okay?

*Elena: **Yeah**...*

Kratos: Do you remember the way back to the witch from here?

*Atreus: **That way**, behind a big statue of Thor.*

“Uncharted 4: A Thief’s End”

Нейт: А ты умеешь?

*Сэм: Ну... **Раз или два**.*

Нейт: Ты как?

*Елена: **Да**...*

“God of War”

Кратос: Хорошо, и куда мы направимся теперь?

*Атрей: **Вон там**, за большой статуей Тора.*

К языковым ошибкам в данном исследовании были отнесены функционально-стилистические и лексико-грамматические отклонения. Среди особенно ярких при-

меров функционально-стилистических ошибок можно выделить речь андроида-пирата в тематическом парке развлечений в видеоигре “Detroit: Become Human”:

– <i>Welcome to Pirate Island, me hearties!</i> <i>You gonne have a whale of a time!</i>	– <i>Приветствую вас на Пиратском острове! Мы здесь всегда рады гостям!</i>
---	---

Особенность формулировки данного приветствия на английском языке заключается в том, что даже если убрать название самого места (“Pirate Island”) из текста, то реципиент все равно воспримет пиратскую или морскую тематику. И обращение “me hearties”, которое является исключительно морским жаргонизмом, и метафора “a whale of a time” призваны еще больше погрузить игрока в морской мир, действующий по своим законам. Искусственная среда (виртуальный мир видеоигры или же вселенная кинокартины) будет казаться реалистичной только тогда, когда в ней найдут отражение законы и правила окружающей нас действительности. Таким образом, желаемого эффекта реалистичности можно достичь лишь при корректном функционировании всех элементов игрового мира, даже таких на первый взгляд незначительных, как обычная приветственная реплика второстепенного персонажа. Русский вариант этой фразы не обладает достаточной эмоциональной окраской, присущей морской тематике, и является примером наиболее общего выхода из переводческой ситуации. Разумеется, в рамках конкретного игрового момента данное стилистическое упущение следует считать скорее недочетом, но его истинный отрицательный эффект все равно отразится на уровне восприятия всей игровой картины в целом, когда аналогичным образом будут допущены еще несколько подобных «ни на что не влияющих» стилистических отклонений.

К прагматическим нарушениям относились ошибки, связанные с неточной передачей экспрессивного фона оригинала, и имплицитные прагматические нарушения. Так, показательным примером неточной передачи экспрессивного фона оригинала будет являться сюжетный эпизод из игры “Uncharted 4: A Thief’s End”, во время которого главный герой находится в панамской тюрьме, где постоянно слышит разговоры на испанском языке. Примечательно, что в оригинальной версии игры изречения на испанском не переводятся даже в субтитрах, вне зависимости от важности говорящего персонажа. Это означает, что разработчики не собирались рушить четвертую стену в попытках объяснять игрокам смысл произнесенной на испанском языке фразы. К сожалению, в отечественной версии видеоигры практически все диалоги и отдельные предложения на испанском были переведены на русский язык.

Прагматические ошибки отличаются своей масштабностью и большим воздействием на общую картину происходящего в итоговом продукте. Подобные упущения в переводе могут в конечном итоге привести к неправильному восприятию имплицитной информации, введению в заблуждение и формированию неверного отношения реципиента как к событиям, разворачивающимся на экране, так и к самим персонажам. Некоторые прагматические отклонения становятся заметными для внимательного игрока только после завершения определенной миссии или прохождения всего сюжета игрового проекта, когда пользователь начинает анализировать реплики и закономерности поведения героев, которые привели их к финалу уровня или, например, нашли свое отражение в названии самой миссии.

Даже одна прагматическая ошибка может легко изменить или поспособствовать

формированию неправильного отношения реципиента к персонажам видеоигрового проекта, особенно если то самое упущение повторяется на протяжении всей игры. Так, наиболее резонансным прагматическим отклонением, вызвавшим полемику не только в переводческом, но и в игровом сообществе, является манера обращения главного персонажа игры “God of War” к своему сыну и то, насколько прагматически адекватно эта манера была перенесена на русский язык. Главный герой по имени Кратос – древнегреческий полубог, его основная задача – вознесение праха мертвой жены на самую высокую вершину. Компанию протагонисту на этом нелегком и опасном пути составляет его сын Атрей. С самых первых минут сюжет игры демонстрирует, насколько глубокая пропасть разделяет двух персонажей. Кратос, все свое время уделявший охоте, при обращении к сыну, чьим воспитанием занималась исключительно мать, не находит более подходящего слова, чем *boy*, позволяя себе лишь в некоторых случаях называть мальчика по имени. Перевод данного слова и стал камнем преткновения. На первый взгляд, русский вариант *сын*, являющийся основным для официальной локализации, представляется идеальным: слово отражает некоторую степень отрешенности отца; оно более емкое, нежели денотативно точное, но неподходящее по форме наименование «мальчик» (что отнюдь не мешало переводчикам порой прибегать и к этому варианту перевода). Несмотря на все перечисленные достоинства, именно слово *сын* в контексте рассматриваемой видеоигры – наименее корректный перевод существительного *boy*. Скрывая свой посыл за мотивами древней мифологии и пеленой агрессивной игровой механики, разработчики проекта поднимают тему конфликта отцов и детей, при ее раскрытии сами авторы прибегают пусть и к избитым, но крайне действенным методам. В итоге зритель получает игру, в которой суровый бог войны, компенсирующий личную эмоциональную замкнутость собственной безжалостностью, отказывается идти на какой-либо близкий контакт со своим сыном, ограничиваясь при общении лаконичными речевыми конструкциями, шаблонными фразами и, конечно же, обращением *boy*. Лишь к финалу основного сюжета игры, спустя приблизительно 20 часов реального времени, игрок слышит от главного героя долгожданное *son*, адресованное Атрею, разумеется, после продолжительной драматичной паузы. К сожалению, значимость этой эмоциональной точки в отечественной локализации полностью обесценивается, так как переводы и многократно повторяющегося *boy*, и лишь единожды звучащего *son* в русском языке остаются идентичными. Несмотря на работу специалистов перевода в данном направлении и их попытки разнообразить формулировку обращения главного героя к ребенку, используя такие интерпретационные вариации, как *эй*, *ты*, *Атрей*, *мальчик*, *щенок*, слово *сын* тем не менее звучит подавляющее количество раз.

Проанализировав основные проблемы профессиональной переводческой адаптации видеоигровых проектов AAA-класса, отметим, что изучение этой области требует создания собственной классификации переводческих нарушений, содержание которой будет варьироваться от проекта к проекту. Общей чертой таких классификаций служит практически полное отсутствие нормативно-языковых нарушений в языке перевода. Так, в переводе исследуемых видеоигровых проектов искажения денотативного плана (73 %) являются наиболее распространенными, частотность же прагматингвистических нарушений составляет 27 %.

Выводы

Актуальность проблемы перевода современных видеоигровых проектов AAA-класса растет с каждым днем, что обусловливается широкой популярностью видеоигрового жанра. Ошибки и нарушения, возникающие в переводе современных видеоигр, могут в корне изменить отношение игрока к проекту и нанести непоправимый ущерб сюжетному наполнению игры, объем и проработка которого неизбежно увеличивается от проекта к проекту. По завершении анализа полученных данных нами определено несколько наиболее важных причин появления ошибок перевода и разного рода неточностей в текстах видеоигровых проектов AAA-класса. Среди самых распространенных, таких как ограниченность сроков сдачи переводного продукта, невнимательность или возможная некомпетентность специалистов перевода, а также наличие дополнительных условий, усложняющих перевод (например, необходимость в синхронизации по времени текста перевода с текстом оригинала), отдельно следует выделить недостаток или полное отсутствие сопроводительных материалов от разработчика интернационализированного текста, включающего в себя все необходимые пояснения, способствующие значительному повышению качества перевода.

Затрагивая вопрос влияния переводческих нарушений на адаптированную для иностранной аудитории версию видеоигрового проекта, отметим, что в масштабе крупной видеоигры AAA-класса ошибки перевода в основном представляют собой локальные нарушения разной степени, зачастую не вызывающие серьезных последствий и теряющиеся для игрока в значительных объемах переведенной информации. В подобных случаях большую опасность для адекватного понимания и восприятия видеоигрового проекта представляют не столько сами ошибки, сколько частотность их возникновения в ходе игры. Более грубые нарушения в переводе, в корне меняющие смысл повествования и способные изменить отношение игрока к персонажам и разворачивающимся в видеоигре событиям, относятся к уровню прагматических ошибок, которые, как правило, проявляются не сразу, а лишь по завершении игровым определенная миссии или даже всего сюжета игры.

К сожалению, однозначного решения проблемы допущения ошибок в профессиональных переводах видеоигровых проектов AAA-класса не существует. Помимо общераспространенных причин возникновения неточностей исключительно по вине переводчика, необходимо также учитывать, что качество итогового перевода видеоигры во многом зависит и от самих разработчиков. В идеале последние могли бы повысить степень вовлеченности специалистов перевода в процесс подготовки проекта, это позволило бы локализаторам глубже погрузиться в детали происходящего в контексте видеоигры и избавиться от многих спорных решений в переводе. Подобный шаг не реализуется исключительно по экономическим причинам, поскольку едва ли какая-то крупная студия-издатель видеоигр позволит себе пойти на риск доверительного сотрудничества с иностранной студией перевода, подразумевающего предоставление исходных файлов игры на ранних этапах разработки. С другой стороны, компании предпочитают штатных переводчиков иностранным специалистам, освобождая себя от риска снижения качества продукта на зарубежных рынках. Все-таки данный выход из ситуации является лишь частичным решением проблемы, по-

скольку в таком случае издатель из соображений экономии бюджета будет вынужден отказаться от полного дуближа, что в свою очередь нередко порицается игровым сообществом. Следовательно, решение указанной задачи индивидуально для каждого разработчика и зависит от политики самой компании, от статуса издателя на определенном иностранном рынке, от степени сотрудничества издателя с той или иной студией перевода и от многих других менее очевидных, но крайне важных факторов.

Список литературы

Епифанова А. Б., Комиссарова Ю. Г., Ремизова С. В. Локализация и роль перевода в процессе локализации // Лингвистика, перевод, межкультурная коммуникация, дискурс травелога: материалы XVIII научно-практической конференции (Екатеринбург, 30 сентября 2016 г.) / под редакцией И. А. Вылегжаниной. – Екатеринбург: ИМС, 2017. – С. 28–32.

Латышев Л. К., Семенов А. Л. Перевод: теория, практика и методика преподавания. – Москва: Академия, 2003. – 192 с.

Пим Э. Теоретические парадигмы в переводоведении. – Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2018. – 255 с.

Шелл Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все. – Москва: Альпина Паблишер, 2019. – 640 с.

Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations / edited by J. P. Zagal, S. Deterding. – New York: Routledge, 2018. – 494 p.

References

Epifanova A. B., Komissarova Yu. G., Remizova S. V. Lokalizatsiia i rol' perevoda v protsesse lokalizatsii [Localization and the role of translation in the localization process]. *Lingvistika, perevod, mezhkul'turnaia kommunikatsiia, diskurs traveloga: materialy XVIII nauchno-prakticheskoi konferentsii (Ekaterinburg, 30 sentiabria 2016 g.)* [Linguistics, translation, intercultural communication, discourse travelogue: proceedings of the XVIII research and practice conference (Yekaterinburg, September 30, 2016); ed. by I. A. Vylegzhanina]. Ekaterinburg: IMS, 2017, pp. 28–32.

Latyshev L. K., Semenov A. L. *Perevod: teoriia, praktika i metodika prepodavaniia* [Translation: theory, practice and teaching methodology]. Moscow: Akademiia, 2003. 192 p.

Pim E. *Teoreticheskie paradigmy v perevodovedenii* [Theoretical paradigms in translation studies]. St Petersburg: Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo universiteta, 2018. 255 p.

Shell D. *Geimdizain: kak sozdat' igru, v kotoruiu budut igrat' vse* [The art of game design: A book of lenses]. Moscow: Al'pina Publisher, 2019. 640 p.

Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations; ed. by J. P. Zagal, S. Deterding. New York: Routledge, 2018. 494 p.

Для цитирования: Эпштейн О. В. Проблемы переводческой адаптации англоязычных игровых AAA-проектов // Вестник Череповецкого государственного университета. – 2021. – № 3 (102). – С. 143–153. <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2021-3-102-11>

For citation: Epshtein O. V. Problems of translation adaptation of English-language gaming AAA projects. *Cherepovets State University Bulletin*, 2021, no. 3 (102), pp. 143–153. <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2021-3-102-11>

Сведения об авторах

Ольга Викторовна Эпштейн / Ольга В. Епштейн / Кандидат филологических наук, доцент, <https://orcid.org/0000-0001-6135-7861>, olganleter@gmail.com, Оренбургский государственный педагогический университет (д. 19, ул. Советская, 460014 г. Оренбург, Россия) / Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, <https://orcid.org/0000-0001-6135-7861>, olganleter@gmail.com, Orenburg State Pedagogical University (19, ul. Sovetskaya, 460014 Orenburg, Russia).

Статья поступила в редакцию 24.02.2021; Одобрена после рецензирования 15.03.2021; Принята к публикации 18.03.2021.

The article was submitted 24.02.2021; Approved after reviewing 15.03.2021; Accepted for publication 18.03.2021.