

Либерально-демократические ценности / Journal of liberal democratic values <https://liberal-journal.ru>

2025, №2, Том 9 / 2025, No 2, Vol 9 <https://liberal-journal.ru/issue-2-2025.html>

URL статьи: <https://liberal-journal.ru/PDF/06KLLD225.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Ракова Д. С. Критерии оценки качества технической коммуникации в локализации видеоигр (на примере аудиовизуального произведения Undertale) / Д. С. Ракова, Е. В. Чистова // Либерально-демократические ценности. — 2025. — Т. 9. — № 2. — URL: <https://liberal-journal.ru/PDF/06KLLD225.pdf>

For citation:

Rakova D. S., Chistova E. V. Quality criteria of technical communication in video game localization (based on the audiovisual work Undertale). *Journal of liberal democratic values*. 2025; 9(2): 06KLLD225. Available at: <https://liberal-journal.ru/PDF/06KLLD225.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

УДК 81'25

Ракова Дарья Сергеевна

Университет мировых цивилизаций имени В.В. Жириновского, Москва, Россия

Студент магистратуры

E-mail: rakova_1997@list.ru

Чистова Елена Викторовна

Университет мировых цивилизаций имени В.В. Жириновского, Москва, Россия

Доцент

доктор филологических наук

E-mail: kovelena82@mail.ru

Критерии оценки качества технической коммуникации в локализации видеоигр (на примере аудиовизуального произведения Undertale)

Аннотация. Статья посвящена анализу реализации технической коммуникации в рамках локализации видеоигр. Цель исследования – определить и апробировать критерии качества локализации, выполненной по правилам технической коммуникации. В качестве методов исследования используются концептуальный анализ, сравнительно-сопоставительный анализ оригинальной и локализованной версий видеоигры Undertale, а также переводческий анализ. В результате исследования в работе представлены определения терминов «локализация» и «техническая коммуникация», выявлены критерии их оценивания: соответствие потребностям целевой аудитории; соблюдение грамматических норм языка перевода; учёт технических ограничений оригинального продукта, а также унификация терминов и мифологем в локализованном проекте. На основании разработанных критериев качество локализации видеоигры Undertale оценивается на 4 балла из 5 возможных. К основным коммуникативно значимым ошибкам локализации, повлиявшим на общую оценку качества, относятся: невозможность выбора имени персонажа на русском языке, допущение непереуведенных фрагментов, окказиональные сокращения слов в связи с ограниченными размерами окон интерфейса. Выявленные ошибки приводят к недопониманию контента пользователем, а значит при локализации по принципам технической коммуникации не в достаточной степени учитываются потребности конечного потребителя.

Ключевые слова: техническая коммуникация; локализация; качество перевода; ошибки перевода; целевая аудитория

Введение. Интерес к феномену технической коммуникации значительно возрос в

последнее десятилетие. Актуальность темы настоящей работы обусловлена несколькими факторами. Первый из них связан с различной интерпретацией термина. Некоторые отечественные ученые воспринимают техническую коммуникацию в рамках педагогического дискурса для студентов технических вузов [2; 8], другие как коммуникативную практику в научно-технической деятельности [16], третьи – как профессиональную коммуникацию в процессе научно-технического перевода [11]. Наиболее детально техническая коммуникация изучается в контексте маркетинговых исследований [10]. Поскольку маркетинг в сфере перевода в большей степени связан с локализацией, то закономерным является рассмотрение феномена технической коммуникации в аспекте локализации, однако работ, посвященных данной тематике, в научной литературе пока не было представлено. Второй фактор, обуславливающий актуальность настоящего исследования, связан с отсутствием документов и стандартов, регламентирующих качество локализации и технической коммуникации. В связи с этим возникает острая потребность в разработке критериев оценки их качества.

Цель данного исследования – разработать критерии оценки качества технической коммуникации в контексте локализации видеоигр. Для достижения данной цели используются следующие методы: концептуальный анализ, сравнительно-сопоставительный анализ оригинальной и локализованной версий видеоигры Undertale, а также переводческий анализ. На основании полученных данных разработаны и апробированы авторские критерии, позволяющие оценить качество перевода, выполненного по принципам технической коммуникации в процессе локализации видеоконтента.

Литературный обзор. Термин «локализация» транспонировался в лингвистику из сферы бизнеса. Изначально данное понятие использовалось для номинации перевода программного обеспечения.

В настоящее время в научной литературе можно встретить мнение, что локализация является синонимом слова «перевод» или видом переводческой деятельности [1; 4; 15]. Отметим, однако, что локализация не ограничивается переводом. Под локализацией понимают адаптацию товара или услуги с учетом социо семиотических и лингвокультурных особенностей реципиента, а также с учетом требований законодательства и цензуры в принимающей стране. А.В. Соловьева описывает локализацию как «адаптацию продукта таким образом, чтобы его могли использовать реципиенты, разговаривающие на других языках в соответствии с особенностями, принятыми в их странах» [9, с. 54]. Е.В. Чистова определяет локализацию как «отдельный вид профессиональной деятельности, ориентированный на адаптацию продукта/услуги к национальному рынку с учетом социальных, экономических, маркетинговых и технологических факторов, а под межъязыковой локализацией подразумевать разновидность переводческой деятельности, направленной на адаптацию мультимодального текста с учетом лингвокультурологических особенностей культуры-акцептора» [13, с. 166]. В более узком смысле локализация – это адаптация текста к специфическим региональным стандартам, как языковым, так и внеязыковым [6, с. 57], поэтому в процессе локализации является допустимым применение транскреации – радикальной переводческой стратегии, которая подразумевает внесение значительных изменений в продукт при сохранении общей концепции.

В настоящее время термин «локализация» чаще всего ассоциируется с адаптацией видеоигр. Тема локализации видеоигр широко освещена в научных трудах [3; 5; 12; 14], однако, в этих и других подобных работах аспект технической коммуникации не рассматривается.

Под технической коммуникацией понимается передача сложной для восприятия, иногда специализированной, информации в простой и доступной получателю форме с

элементами визуализации в виде текстов, писем, графиков, указателей и т.д. [7, с. 264]. Другими словами, подразумевается процесс упрощения информации. Техническая коммуникация является частью повседневной жизни, поскольку к ней можно отнести инструкции по эксплуатации бытовых приборов, по применению лекарств, топографические карты, ценники в магазинах и т.п. В контексте видеоигр к технической коммуникации относится вся информация, которую разработчики планируют сообщить игроку: инструкции, диалоговые окна, некоторые визуальные компоненты коммуникативной ситуации (вывески, указатели) и др.

Результаты исследования. Видеоигра Undertale была выпущена в 2015 году, а её локализованная версия появилась в 2016 году. Отметим, что перевод осуществлялся любителями; данная игра не была локализована профессионально. Поскольку аудиовизуальный контент данной игры представлен музыкальным сопровождением, не нуждающемся в локализации, и репликами героев в формате субтитров, то любительская локализация ограничивается письменным переводом реплик персонажей и переводом игрового меню.

Рассмотрим на примерах реализацию технической коммуникации в исходной (ИБ) и локализованной версиях игры (ЛВ). Поскольку к технической коммуникации в контексте видеоигр относятся инструкции, игровые меню и т.д., основное внимание будет уделено данным элементам.

Прежде всего, стоит обратить внимание на заставку игры (см. Рис. 1).

ИБ

Локализация

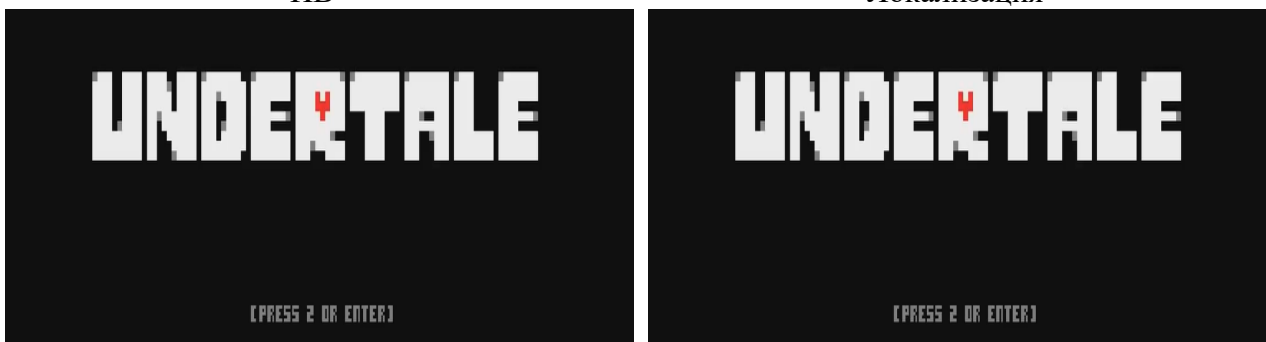


Рис. 1. Начальная заставка игры в исходной и локализованной версиях.

В начальной заставке размещена инструкция для реципиента: press 2 or enter. Как видно из таблицы, данный императив не переведён на русский язык, что может вызвать сложности у игроков, не владеющих английским. Иными словами, потребности конечного потребителя в рассматриваемой локализованной версии не учитываются.

Далее рассмотрим меню, в котором игрок может выбрать имя своему персонажу (см. Рис. 2). Уточним, что пользователь игры управляет персонажем, упавшим в подземелье. Данный аспект отражен в обеих версиях игры. Стоит обратить внимание на следующие факторы: перевод названий кнопок с функциями выполнен верно, то есть реципиент может правильно понять инструкции. Неверно выполнен перевод заглавного текста: поскольку в англоязычной версии «name» выступает в роли глагола, то корректно было бы перевести как «Дайте имя упавшему человеку» или «Назовите упавшего человека».

ИБ

ЛВ

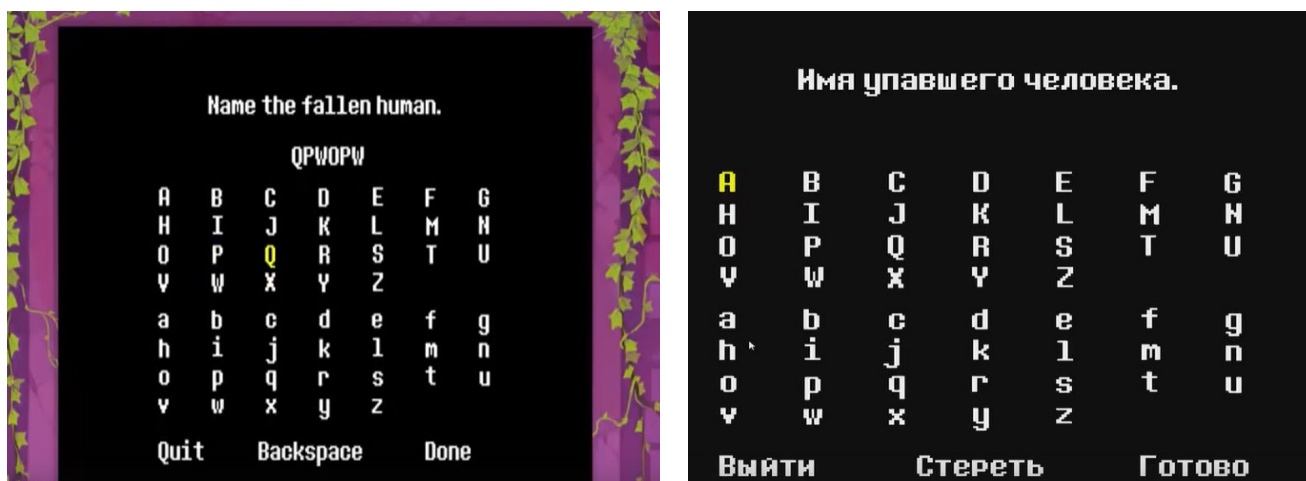


Рис. 2. Меню выбора имени игрока в исходной и локализованной версиях.

Отметим также, что визуально меню в оригинальной версии более красочное – в нем присутствуют элементы декора в форме листьев, которые исчезают в локализованной версии. Кроме этого, в локализованной версии не представлено возможности написать имя персонажа на родном для реципиента языке, то есть на русском.

Слабая ориентированность на потребности конечного потребителя также прослеживаются в том, что в локализованной версии текст не всегда помещается в рамки окон. Это можно заметить в режиме битвы и при исследовании инвентаря игрока (см. Рис. 3).



Рис. 3. Режим битвы в исходной и локализованной версиях игры.

На представленных изображениях можно увидеть варианты действий игрока во время битвы. В оригинальной версии слова помещаются в окна полностью, однако в русской версии слово «действия» сокращено неверно – «действ», из-за чего у пользователя могут возникнуть трудности с пониманием.

Подобное явление можно наблюдать и при открытии инвентаря персонажа (см. Рис. 4).

ИБ

ЛВ

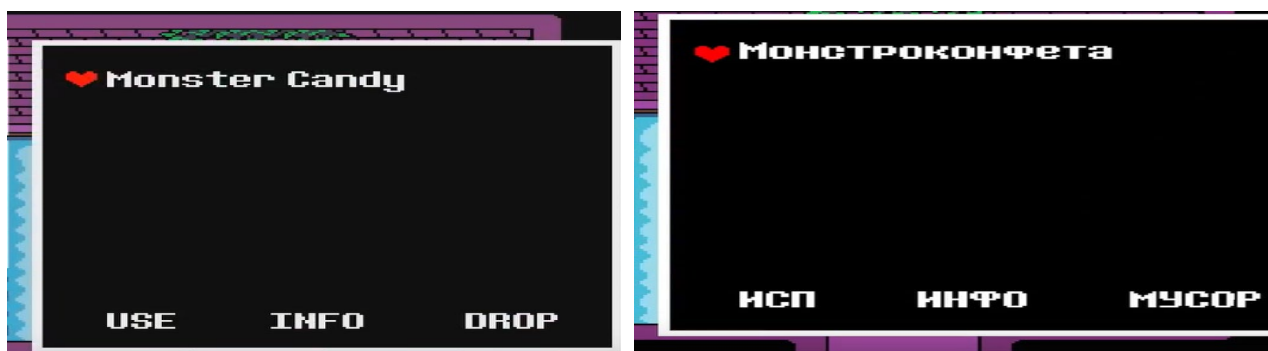


Рис. 4. Инвентарь игрока в исходной и локализованной версиях.

Как и в предыдущем случае, в локализованной версии слово «use» сокращено неверно по нормам русского языка («исп»), что может вызывать сложности у реципиента. Поскольку у локализатора не всегда есть возможность внести изменения в игру на техническом уровне (к примеру, увеличить размеры окна в интерфейсе), для решения проблемы можно подобрать иное слово или сокращение при переводе. В приведённых примерах можно было бы использовать термины «дело» и «ход».

Кроме этого, стоит отметить еще одно неудачное сокращение в русской локализации. Во время битвы игрок может получить опыт и монеты (см. Рис. 5). В оригинальной версии данные награды называются XP (сокращение для слова «experience», традиционно используется в играх, степень внедрённости данного термина довольно высока) и золото (в оригинале «gold»). В русской версии они называются «опыт» (сокращённо «оп») и «монеты» (сокращённо «м») соответственно. Поскольку данные сокращения не являются традиционными для игр, рядовому пользователю может быть трудно понять, о чем идет речь. Более того, иногда в русскоязычной версии игры монеты называют золотом, а где-то и вовсе встречается трансплантат в виде сокращения до первой буквы слова G (от слова «gold»), из чего следует заключить, что при локализации данной мифологемы отсутствует унифицированный подход.

ИВ

ЛВ



Рис. 5: Награды за победы. в исходной и локализованной версиях.

На основании выявленных коммуникативно значимых и незначимых ошибок и недочётов сформулируем следующие критерии качества технической коммуникации в контексте локализации видеоигр:

- соответствие потребностям целевой аудитории,
- соответствие грамматическим нормам языка перевода,

- сохранение функционала и технических характеристик продукта (к примеру, текст должен полностью помещаться в рамки окон интерфейса),

- унификация терминов и мифологем в локализованном проекте (например, во всех частях игры).

Оценим по перечисленным выше критериям локализацию игры Undertale по 5- бальной шкале.

- соответствие потребностям целевой аудитории – 3 балла (как можно заметить из приведенных выше фрагментов игры, потребности реципиентов не всегда учитывались).

- соответствие грамматическим нормам языка перевода – 4,5 балла (в локализации игры не было замечено нарушений грамматических норм ПЯ, за исключением неверного сокращения некоторых слов).

- сохранение функционала и технических характеристик продукта – 3,5 балла (в ходе исследования было отмечено, что технические характеристики игры, к примеру размеры окон, не всегда учитывались).

- унификация терминов и мифологем в локализованном проекте – 4,5 балла (почти все игровые термины за исключением мифологемы «gold», имеют унифицированный перевод).

Таким образом, качество технической коммуникации в локализации игры Undertale можно оценить на 4 балла, что является удовлетворительным.

Вывод. Сравнительно-сопоставительный анализ двух версий игры (оригинальной и локализованной) позволяет заключить, что техническая коммуникация в рамках локализации игры Undertale выполняет свою функцию и доносит до конечного пользователя необходимую информацию. При этом, однако, встречаются существенные недочёты. Во-первых, локализаторы не всегда учитывают потребности реципиентов и уровень их знаний (к примеру, невозможность выбора имени персонажа на русском языке; допущение непереведенных фрагментов), что приводит к непониманию. Также не всегда учитываются технические аспекты игры (к примеру, окказиональные сокращения значимых на смысловом уровне фрагментов, которые не всегда можно однозначно сопоставить с подразумеваемым словом в русском языке).

ЛИТЕРАТУРА

1. Жураховский А.С. Об эффективности энергопотребления, или вспоминая книгу А.П. Паршева «Почему Россия не Америка» // Научные труды Вольного экономического общества России. — 2013. — Т. 174. — С. 121–127.
2. Кузнецова С.М., Жураховский А.С. Вынужденная корректировка тренда мирового развития // Научные труды Вольного экономического общества России. — 2013. — Т. 174. — С. 43–51.

Surname Name Patronymic

Zhirinovsky University of World Civilizations, Moscow, Russia

E-mail: rakova_1997@list.ru

Surname Name Patronymic

Zhirinovsky University of World Civilizations, Moscow, Russia

E-mail: kovelena82@mail.ru

Quality criteria of technical communication in video game localization (based on the audiovisual work Undertale)

Abstract. The paper is devoted to the analysis of the implementation of technical communication in the context of video game localization. The purpose of the study is to define and test the criteria for the quality of localization performed according to the rules of technical communication. The research methods include conceptual analysis, comparative analysis of the original and localized versions of the Undertale video game, and translation analysis. As a result of the study, the paper presents definitions of the terms "localization" and "technical communication» and identifies the criteria for their evaluation: compliance with the needs of the target audience; compliance with the grammatical norms of the translation language; consideration of the technical limitations of the original product, as well as unification of terms and mythologemes in the localized project. Based on the developed criteria, the quality of the localization of the Undertale video game is estimated at 4 points out of 5 possible. The main communicatively significant localization errors that affected the overall quality assessment include: the impossibility of choosing a character name in Russian, the admission of untranslated fragments, occasional abbreviations of words due to the limited size of the interface windows. The identified errors lead to misunderstanding of the content by the user, which means that localization based on the principles of technical communication does not sufficiently take into account the needs of the target audience.

Keywords: technical communication, localization, quality assessment, translation mistakes, target audience.