

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

2024, №4, Том 8 / 2024, No 4, Vol 8 <https://liberal-journal.ru/issue-4-2024.html>

URL статьи: <https://liberal-journal.ru/PDF/08KLLD424.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Чистова, Е. В. Технологический уровень локализации видеоигры Cyberpunk 2077 и её дополнения Phantom Liberty / Е. В. Чистова, Л. В. Усин // Либерально-демократические ценности. — 2024. — Т. 8. — № 4. — URL: <https://liberal-journal.ru/PDF/08KLLD424.pdf>

For citation:

Chistova E.V., Usin L.V. The technological level of localization of the Cyberpunk 2077 video game and its Phantom Liberty add-ons. *Journal of liberal democratic values*. 2024; 8(4): 08KLLD424. Available at: <https://liberal-journal.ru/PDF/08KLLD424.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

УДК 81

Чистова Елена Викторовна

Университет мировых цивилизаций имени В.В. Жириновского, Москва, Россия
доктор филологических наук, доцент,
профессор кафедры теории, практики и дидактики перевода
Института лингвопереводческих технологий
и развития международных коммуникаций,
E-mail: kovelena82@mail.ru

Усин Лев Вячеславович

Университет мировых цивилизаций имени В.В. Жириновского, Москва, Россия
магистрант Института лингвопереводческих технологий
и развития международных коммуникаций
E-mail: usinl2001@gmail.com

Технологический уровень локализации видеоигры Cyberpunk 2077 и её дополнения Phantom Liberty

Аннотация. В статье рассматривается технологический уровень российской локализации видеоигры Cyberpunk 2077, включая дополнение Phantom Liberty, как аспект реализации переводческого дизайна. Авторами используется методология переводческого дизайна, позволяющего всесторонне анализировать локализаторские проекты на трех уровнях: лингвистическом, прагматическом и технологическом. Российская локализация видеоигры описывается в работе с точки зрения условий технологического уровня и переводческой актуализации различных мультимодальных включений: конгруэнтность и контрадикторность каналов передачи информации, транспонирование различных кодов. В результате исследования выявлено, что локализаторы игры принимают во внимание особенности повествования исходного аудиовизуального произведения, т.е. в переводе учитывают способ передачи национальности персонажа (имитация иностранных вкраплений и акцента, характерного для некоторых героев), сохраняют информативное предназначение вывесок (логотип/название компании, режим работы заведения), применяют устоявшийся перевод фрагментов в реальном мире (названия художественных произведений, песен, религиозных текстов) и т.д. Исследование показало, что элементы технологического уровня оказывают значительное влияние на локализацию как с точки зрения доступности и ясности переведенного контента, так и в контексте маркетинговых установок. Использование

нейросетевых технологий для липсинка приводит к нейтрализации рамок таймингов фраз, что отражается на качестве перевода диалогов. Примененные типы локализации (озвучка в формате sim-ship и текстовая локализация в формате Final Mix) позволяют переводчикам приступать к работе над текстом по мере его написания сценаристами во время разработки видеоигры, это увеличивает время подготовки перевода и, соответственно, повышает качество локализации.

Ключевые слова: перевод; локализация; переводческий дизайн; видеоигра; мультимодальность

Импорт видеопродукции в Россию повышает количество заказов на предоставление услуг по локализации и переводу. Подобный рыночный запрос в свою очередь приводит к теоретическим лакунам, связанным с реализацией локализаторских проектов. Специалисты в области перевода вынуждены обучаться на местах и разрешать производственные проблемы по мере их возникновения [Shatha et.al. 2024]. Имеющихся знаний в области теории перевода недостаточно для решения локализаторских задач и принятия переводческих решений в междисциплинарной производственной среде.

Актуальность данной работы обусловлена отсутствием дескриптивных исследований алгоритмизации процесса локализации трансмедийных проектов, в которых перевод является частью масштабного проекта с участием специалистов из различных профессиональных сфер. Подобные производственные условия приводят к трансформации переводческого процесса и, соответственно, требуют переосмысления на уровне принятия переводческих решений.

В локализаторских проектах профессиональные решения во многом зависят от переводческого дизайна, т.е. коллективного когнитивно-коммуникативного конструкта, в основном имплицитно, но иногда и частично эксплицитно, подразумевающего критерии качества и условия реализации проекта [Чистова, 2024]. Концепция переводческого дизайна строится на трех уровнях – технологическом, прагматическом и лингвистическом. Решения одного уровня непосредственно влияют на решения другого, соответственно, ограничения одного уровня влияют на выбор средств другого уровня. Например, определенная прагматическая установка существенно влияет на выбор языковых средств, и определенное техническое ограничение также может явиться причиной языковой экономии на лингвистическом уровне.

Целью данной статьи является охарактеризовать взаимозависимость профессиональных решений от технологических возможностей, предоставляемых переводческим дизайном видеоигры Cyberpunk 2077 версии 2.12.

Материалом исследования выступают фрагменты профессионального дискурса, связанного с локализацией видеоигры Cyberpunk 2077 и её дополнения Phantom Liberty, размещенные в открытом доступе сети Интернет, а также исходная (на английском языке) и локализованная (на русский язык) версии игры. В качестве методов исследования выступили наблюдение, описание, сравнение, анализ, синтез, обобщение, метод дискурсивного анализа и метод переводческого дизайна [Чистова, 2024; Чистова 2023].

Для начала следует описать что представляет собой технологический уровень локализации и что он в себя включает как компонент переводческого дизайна. Переводческий дизайн содержит в себе два аспекта: критерии качества и условия реализации. Технологический уровень перевода представляет собой одно из условий реализации переводческого дизайна наравне с прагматическим и лингвистическим уровнями [Чистова, 2024].

Технологический уровень перевода включает в себя следующие элементы: история или намерения создания аудиовизуального произведения, тип аудиовизуального перевода и вид его перевода, тип локализации, техническое оборудование и программное обеспечение, способы взаимодействия специалистов в команде [Там же].

На данном уровне локализации выполняются определенные технологические задачи – учет мультимодальных включений: конгруэнтность/контрадикторность аудиального и визуального каналов, конгруэнтность/контрадикторность вербальных, паравербальных и невербальных средств аудиовизуального перевода, анализ мультимодальных субститутлов словесных высказываний, передача звукового, шумо-звукового, музыкального, иконографического, кинетического, паралингвистического, художественно-театрального кодов, учет графических элементов и др. [Там же]. Стоит отметить, что список перечисленных кодов не фиксированный: в разных текстах могут встречаться разные коды и их количество. Список кодов, содержащихся в объекте данного исследования определен, например, компьютерно-игровым дискурсом, содержащим в себе определенные свойства [Часовский, 2020].

Изучая историю и намерение создания аудиовизуального произведения, стоит отметить что видеоигра Cyberpunk 2077 создавалась как продукт для продажи большого количества копий во множестве регионов мира на наиболее популярных игровых платформах: ПК, Xbox, Playstation. Основная версия игры переведена в формате дубляжа и субтитров, дополнение Phantom Liberty имеет только субтитры.

Тип локализации в данном исследовании будет определен в соответствии с классификациями, разработанными Н. Мухыевым и Д.К. Саяховой. Использование двух типов классификации требуется для понимания того, какого вида локализация производилась и в какой период она осуществлялась. По Н. Мухыеву выделяются:

1. Коробочная локализация: перевод только страницы игры в магазине (Steam, GOG, Epic Games Store и др.)
2. Локализация интерфейса
3. Текстовая локализация: перевод только текста и субтитров (видеоигры компании Rockstar)
4. Локализация с озвучкой
5. Графическая локализация: например, перевод названий магазинов, журналов, плакатов и т.д.
6. Глубокая локализация: изменение определенных элементов, чтобы, например, игру допустили к релизу в какой-либо стране [Мухыев, 2021].

В классификации Д.К. Саяховой выделяются:

1. Sim-ship: осуществление локализации параллельно с процессом разработки игры
2. Post-gold: локализация после завершения процесса разработки
3. Final Mix: в процессе локализации перевод представлен только в текстовом виде [Саяхова, 2021].

Таким образом, основываясь на представленных выше классификациях, мы имеем следующие результаты: основная игра локализована с озвучкой в формате sim-ship, а ее дополнение Phantom Liberty имеет текстовую локализацию в формате Final Mix. Локализация дополнения представляет собой более дешевый, но куда менее качественный вариант. В первую очередь это сказывается на игровом опыте: если персонаж общается на иностранном языке, то для игрока может оказаться сложнее проникнуться этим персонажем. Также, человек в ходе игрового процесса может упустить какую-либо информацию, если на понятном ему языке она представлена только в субтитрах, поскольку основной фокус может быть смещен на стрельбу, вождение, исследование локации и т.д. Игровой опыт и вовсе может стать негативным, если игрок наоборот в каком-либо моменте для понимания диалога отвлечется на субтитры и, например, погибнет в игре.

Техническое оборудование и программное обеспечение: никакой конкретной информации о техническом оборудовании и ПО ни разработчики игры, ни команда локализаторов не предоставляли, поэтому можно только предположить, что использовались обычные средства перевода (Google Translate, DeepL и др.) и словари, либо некое корпоративное ПО, а также словари, тезаурусы и прочее. Для создания липсинка использовался искусственный интеллект [Holt, 2024].

Способы взаимодействия специалистов в команде: по этому вопросу также нет какой-либо конкретной информации, поэтому вероятнее всего использовались привычные мессенджеры и прочие средства коммуникации.

Мультимодальные включения представляют собой коммуникативные артефакты и процессы, в которых соединяются разные знаковые системы (модусы) и при производстве и восприятии которых коммуникантам необходимо распознать семантическую и формальную взаимосвязь всех знаков, входящих в используемый семиотический репертуар [Малёнова, 2023; Корячкина, 2017]. В локализации Cyberpunk 2077 мультимодальные включения переданы следующим образом:

Конгруэнтность аудиального и визуального каналов: в видеоигре есть липсинк, но иногда присутствуют различия между речью персонажей и текстом в субтитрах (произношение звуков в японских словах по системе Хепберна или написание букв по системе Поливанова). Конгруэнтность вербальных, паравербальных и невербальных средств аудиовизуального произведения: в некоторых моментах присутствуют различия между речью персонажей и субтитрами, иногда персонажи без причины меняют интонацию речи, хотя ни жестами, ни текстом это не подразумевается.

Анализ мультимодальных субститутгов словесных высказываний: перевод подстроен под мимику и жесты персонажей таким образом, чтобы не возникало диссонанса, и невербальные и паравербальные сообщения персонажей не расходились по таймингам и смыслу с вербальными. Например, в ходе квеста «Блуждают тени» персонаж Керри Евродин

перечисляет ту работу, которую для него выполняет лейбл, и при этом размахивает рукой из стороны, как мы это делаем и в реальной жизни при перечислении каких-либо вариантов. В другом примере в ходе квеста «Легкие деньги» Кирк говорит протагонисту «садись» и при этом указывает рукой на свободное место.

Передача кодов:

- a) Шумо-звуковой: шумы в локализации никаким образом не отображены в субтитрах. В дубляже имитируется «телефонное» звучание голоса при разговоре с персонажами по телефону.
- b) Музыкальный (песни, свист, аплодисменты): песни не адаптированы, исполняются в оригинале; тексты песен ни на русском, ни на других языках не представлены в субтитрах, исключением являются только моменты, в которых персонаж Джонни Сильверхэнд сам поет те или иные строчки, например, в квестах «Красота не умирает» (Never Fade Away) и «Звуки музыки» (A Like Supreme).
- c) Иконографический: текст на логотипах внутриигровых брендов не переведен, эмодзи в видеоигре отсутствуют. Часть вывесок в игре переведена, например, надпись *ЗАКРЫТО* на дверях клуба Лиззис. Переведены также надписи интерфейса устройств, с которыми взаимодействует игрок, например, дверные замки с паролем или кнопки лифта: *lobby – фойе, apartments – квартиры, roof – крыша, error – ошибка* и т.д.
- d) Паралингвистические (смех, жесты, паузы): паузы в субтитрах передаются многоточиями, жесты не передаются, смех иногда передается в субтитрах как «ха-ха-ха» (диалог с Вакао Окадой в ходе квеста «Неисправность»), усмешка передается в субтитрах как «хе». Национальная принадлежность персонажей передается с помощью акцента (большинство персонажей с японскими корнями) или фраз/слов на родном для персонажа языке (Джеки Уэллс и другие носители испанского, персонажи японской национальности, мигранты из Гаити); характерное для мира игры слово *choom* в русской локализации переводится либо транскрипцией с видоизменением слова (*чумба*), либо русскоязычными синонимами (например, *приятель* или *друг, дружище* [Чухилевич, 2022]) независимо от каких-либо признаков/особенностей персонажей.
- e) Художественно-театральный: в игре не так много названий реальных художественных произведений, но несколько примеров присутствует: книга Эрнеста Хэмингуэя *For Whom the Bell Tolls* непосредственно встречается в ходе квеста «До встречи в Посмертии» и переведена как *По ком звонит колокол?*, как и оригинал произведения в русском переводе. Вторым упоминанием художественного произведения является название достижения *V for Vendetta*, которое переведено как *V значит вендетта*. Что касается перевода фильмов внутриигровой вселенной, то переведены они зачастую калькой и транскрипцией: *Nightmare on Jig-Jig Street – Кошмар на Чнок-стрит, A Song of ICE and Chrome – Песнь льда и хрома, The Streets of Night City – Улицы Найт-Сити* и др.

Учет графических элементов: элементы интерфейса, записки и остальные текстовые элементы переведены. Часть локаций переведена на русский в субтитрах, точках перемещения на карте и других элементах интерфейса, но внутриигровые вывески не переведены на русский язык.

Таким образом, проведенный анализ позволяет утверждать, что в ходе локализации

Cyberpunk 2077 и её дополнения Phantom Liberty для российского рынка команде локализаторов пришлось учитывать особенности повествования: способ передачи национальности персонажа (слова на испанском, японском и других языках в речи персонажей, необходимость характерного акцента в дубляже), функцию вывесок (логотип/название компании, режим работы заведения), наличие устоявшегося перевода фрагментов в реальном мире (названия художественных произведений, песен, религиозных текстов) и т.д. Существенное влияние на локализацию оказали элементы технологического уровня. Намерения создания позволили выбирать варианты перевода, которые наиболее понятно донесут ту или иную информацию игроку без дополнительных объяснений, будь то обычное описание, отсылка или игра слов, ведь главная задача – продать игру. Использование искусственного интеллекта для липсинка привело к нейтрализации рамок таймингов фраз, что сказалось на качестве перевода диалогов. В дополнении, однако, использовалась английская озвучка, что пришлось учитывать при переводе субтитров. Тип локализации позволяет понять, что локализаторы могли приступать к работе над текстом по мере его написания сценаристами во время разработки видеоигры, в связи с чем локализаторы имели больше времени для реализации проекта, что также отразилось на качестве локализации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Shatha J., Haider A., Al-Salman S. Strategies of Localizing Video Games into Arabic: A Case Study of PUBG and Free Fire // Culture and Education. – 2023. – URL: <https://doi.org/10.1515/culture-2022-0179> (дата обращения: 07.05.2024).
2. Чистова Е.В. Переводческий дизайн как профессиональная когнитивно-коммуникативная деятельность, метод исследования и дидактическая практика (на материале аудиовизуальных произведений) // Человек: образ и сущность. Гуманитарные аспекты. – 2024. – № 2 (58). – С. 106–122.
3. Чистова Е.В. Экокогнитивное моделирование как неометод исследования взаимодействия языков и цивилизаций в контексте перевода (на примере русско-китайского маркетингового перевода) // Мир науки. Социология, филология, культурология. – 2023. – Т. 14. – № 3. – URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/07FLSK323.pdf>. (дата обращения: 11.06.2024).
4. Часовский П. В. Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса: дис. ... канд. филол. наук. – М., 2020. – 233 с.
5. Мухьев Н. А., Ибрагимов И. В., Насраджалали М. М. Виды локализации игр и их особенности // Функционирование русского и белорусского языков в условиях информатизации общества: сб. тезисов докладов 58-й научной конференции аспирантов, магистрантов и студентов БГУИР, Минск, 18–22 апреля 2022 г. – Минск: Белорусский гос. ун-т информатики и радиоэлектроники, 2021. – С. 49–50.
6. Саяхова Д. К. Языковая локализация видеоигр: лингвокультурологический и когнитивно-прагматический аспекты: дис. ... канд. филол. наук. – М., 2021. – 192 с.

7. Holt K. Cyberpunk 2077's dialogue was lip-synced by AI // Engadget. – 2020. – URL: <https://www.engadget.com/cyberpunk-2077-dialogue-language-lip-sync-artificial-intelligence-dubbing-154523977.html> (дата обращения: 11.03.2024).
8. Малёнова Е.Д. Аудиовизуальный перевод как объект исследования в современном переводоведении // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. – 2023. – №6 (874). – С. 101–107.
9. Чухилевич А.Ю. Некоторые особенности локализации видеоигр (на примере игры «Cyberpunk 2077») // Актуальные вопросы перевода, лингвистики, истории литературы и фольклора: сборник статей X Международной научной конференции молодых ученых (11 февраля 2022 г.). – Екатеринбург: УМЦ-УПИ, 2022. – С. 127–132.
10. Корячкина А.В. Англоязычный художественный кинодискурс и потенциал его интерпретативно-коммуникативного перевода: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – СПб., 2017. – 27 с.

Chistova Elena Viktorovna

Zhirinovskiy University of World Civilizations, Moscow, Russia

E-mail: kovelena82@mail.ru

Usin Lev Vyacheslavovich

Zhirinovskiy University of World Civilizations, Moscow, Russia

E-mail: usinl2001@gmail.com

Technological level of localization of Cyberpunk 2077 videogame and Phantom Liberty DLC

Abstract. The paper considers the technological level of Russian localization of Cyberpunk 2077 video game, including Phantom Liberty add-on, as the aspect for the implementation of translation design. The authors use the methodology of translation design which allows conducting comprehensive analysis of localization projects at three levels: linguistic, pragmatic and technological. The Russian localization of the videogame is described in the paper in terms of the conditions of the technological level and translation implementation of various multimodal inclusions such as the congruence of different channels and means of translation, the transfer of different codes. As a result of the study it was revealed that the localizers of the game take into account the features of the narration of the original audiovisual work, i.e. in the translation they take into account the method of conveying the nationality of the character (imitation of foreign inclusions and accent characteristic of some heroes), preserve the informative purpose of signs (logo/company name, opening hours of the establishment), use the established translation of fragments in the real world (titles of works of art, songs, religious texts), etc. The study showed that technology-level elements have a significant impact on localization, both in terms of accessibility and clarity of translated content and in the context of marketing settings. The use of neural network technologies for lip-syncing leads to the neutralization of phrase timing frames which is reflected in the quality of the dialogue translation. The types of localization used (voiceover in sim-ship format and text localization in Final Mix format) allow translators to start working on the text as it is written by scriptwriters during the creation of a video game, it increases the time for translation preparation and, accordingly, improves the quality of localization.

Keywords: translation; localization; translation; translation design; videogame; multimodality