

КРУГЛЫЙ СТОЛ

Абжанов А. Е.

ОСОБЕННОСТИ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ ЯЗЫКОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГРЫ «ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА»

Цель данного исследования заключается в выявлении особенностей межкультурной языковой локализации видеоигры «Ведьмак 3: Дикая Охота» и интеграции элементов казахской культуры в диалоги персонажей с тем, чтобы повысить интерес казахстанских игроков к игровому сюжету.

Актуальность нашего исследования обуславливает тот факт, что геймерский сектор в Казахстане не так развит, как за рубежом, где существуют целые студии, занимающиеся разработкой новых версий видеоигр, способных вовлечь еще большее число игроков, а потому развитие игрового бизнеса является одной из приоритетных частей цифрового развития в нашей стране (А. Касенова, Е. Темір, А. Айтим, 2024).

Одновременно, межкультурная языковая локализация видеоигр остается малоизученной областью переводоведения (М. О'Нэган, 2015), а потому добавление казахских культурных элементов в видеоигру «Ведьмак 3: Дикая Охота», которая является третьей частью серии игр «Ведьмак» польской компании CD Projekt RED (А. О. Знамеровская, 2018), внесло бы значительный вклад в развитие сферы аудиовизуального перевода в Республике Казахстан. При этом стоит отметить, что само понятие «локализация» гораздо шире, чем «перевод», так как для выполнения правильной локализации необходимо подробно изучить культуру целевой аудитории, чтобы адаптировать продукт к ее потребностям с учетом географических, культурных и социальных особенностей, а также юмора, диалекта, приоритетов и ценностей населения (А. О. Знамеровская, 2018).

Для достижения цели исследования мы анализировали перевод имен собственных, названий и диалогов персонажей, сравнивая его с оригинальной версией, как это было сделано в исследовании Митчела, Лопатина и Трусова в 2021 году (П. Д. Митчелл, Р. Д. Лопатин, Е. В. Трусов, 2021). Где было возможно, мы меняли имена персонажей или названия других текстовых элементов на казахские традиционные или фольклорные имена или названия, как сделали Мефодьева, Самаркина и Гутман в 2024 году (М. А. Мефодьева, Н. О. Самаркина, Е.В. Гутман, 2024). Ниже приведены некоторые примеры локализованных имен и названий из видеоигры «Ведьмак 3: Дикая Охота» (Таблица 1).

Таблица 1. Примеры казахской локализации видеоигры «Ведьмак 3: Дикая Охота».

<i>Английский</i>	<i>Русский</i>	<i>Казахский</i>	<i>Переводческая стратегия</i>
<i>Geralt</i>	<i>Геральт по прозвищу Белый волк</i>	<i>Қасқыр</i>	<i>смысловое развитие + культурный эквивалент</i>
<i>Yennefer</i>	<i>Йеннифэр по прозвищу Темная ведьма</i>	<i>Қара бақсы</i>	<i>смысловое развитие + калькирование</i>
<i>Dandelion</i>	<i>Люттик</i>	<i>Алдар көсе</i>	<i>культурный эквивалент</i>
<i>John</i>	<i>Ивасик</i>	<i>Балапан</i>	<i>семантический эквивалент</i>

В первом случае мы имеем дело с культурной адаптацией через элементы смыслового развития последующем опущением оригинального контекста, например, прозвище Геральта «Белый Волк» присутствует, и в оригинальной игре, и в русской локализации. Опустив имя Geralt/Геральт, можно оставить в казахском варианте только слово «Қасқыр» (волк), не боясь, что смысл потеряется и персонаж перестанет быть

узнаваемым. Во втором случае, в оригинальной версии и русской локализации, возлюбленную Геральта называли тёмной ведьмой, поэтому казахской прозвище Қара бақсы подчеркнет характер данного персонажа и позволит опустить имя персонажа Yennefer / Йеннифэр. В третьем случае мы с помощью подбора культурного эквивалента можем заменить Лютик на Алдара Көсе, героя из казахских народных сказок, на основе сходства между ним и Лютиком: оба персонажа являются маниакальными врунами и хитрецами. Ну и наконец, Ивасик или безобидный прибожек (существо), которое не может причинить вреда окружающим, можно с помощью семантического эквивалента заменить на Балапан.

В целом, проанализировав русскую адаптацию «Ведьмака 3» на предмет интеграции элементов казахской культуры, мы пришли к выводу, что такая задача нам по силам и мы продолжим нашу работу.