

УДК 811.12.

АУДИОВИЗУАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД И ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВИДЕОИГРЫ «МЕТРО 2033»

Норец М. В., Азизова А. Р.

*Институт филологии ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет
имени В. И. Вернадского»,
Симферополь, Россия
E-mail: mnorets@yandex.ru*

Исследование посвящено рассмотрению успешности аудиовизуального перевода и локализации продукта игровой индустрии «Метро 2033», получившей широкую популярность на мировом уровне. Авторы рассматривают подходы к толкованию понятий аудиовизуальный перевод, локализация. Исследование включает в себя анализ особенностей игровой индустрии с дальнейшим рассмотрением механизмов ее адаптации с точки зрения перевода. В качестве аргументативной базы авторы приводят примеры переводческих стратегий и локализационных процессов на материале компьютерной игры.

Ключевые слова: перевод, аудиовизуальный перевод, локализация, видеоигра, форенизация, доместикация.

ВВЕДЕНИЕ

Стремительное распространение мультимедийного контента, как продукта, способного запечатлеть окружающую действительность, поставило перед специалистами в сфере перевода новые задачи, решение которых было невозможным при следовании многолетним консервативным стратегиям. Способы фиксирования и передачи знаний из одного социума в другой, из родной языковой картины в чужую меняются по мере развития общества и языка, реализующего транслирующую функцию.

Современный мультимедийный контент обладает невероятным потенциалом, а тенденции его развития направлены на предельное влияние на целевую аудиторию и максимальный охват, что предполагает выход созданных продуктов на международный (глобальный) уровень. Совокупность методов и приемов адаптации мультимодальных продуктов получила название «аудиовизуальный перевод».

В отечественную лингвистику и переводоведение термин «аудиовизуальный перевод» вошёл сравнительно недавно. Аудиовизуальный перевод – это способ перевода, который представляет собой перевод аудиовизуальных текстов, как с одного языка на другой, так и внутри одной языковой системы. При этом создается новое полисемантическое мультимодальное единство на языке-реципиенте на основе единства, существовавшее на исходном языке, причем таким образом, чтобы новое полисемантическое единство стало элементом культуры языка-реципиента и не казалось ему чужеродным. Объектом аудиовизуального перевода является аудиовизуальный текст.

А. В. Козуляев предлагает классификацию видов аудиовизуального перевода, включающую «перевод для закадрового озвучивания, двухмерное и трехмерное субтитрирование, перевод для дублирования сериальных детских художественных и анимационных произведений и игр, а также перевод под полный дубляж (lip-synq)» [10, с. 15].

ИЗЛОЖЕНИЕ ОСНОВНОГО МАТЕРИАЛА

Аудиовизуальный перевод включает в себя различные виды перевода на мультимедийных и аудиовизуальных платформах. Наиболее распространенные типы включают субтитры, дубляж, озвучивание, транскрипцию и транслитерацию. Рассмотрим подробнее каждый из них.

Субтитры – это текстовые сообщения, которые появляются на экране внизу видеоряда и содержат перевод оригинальной речи.

Дубляж – это метод, при котором оригинальный звук заменяется звуком на другом языке, который соответствует оригинальной речи.

Озвучивание – это процесс добавления звуков и речи на фоновую музыку. Данный вид перевода является самым распространенным при озвучивании иностранных фильмов и сериалов.

Транскрипция и транслитерация – это методы, при которых оригинальная речь записывается на другой язык с помощью фонетических символов или механической замены звуков.

Классификация аудиовизуального перевода зависит от характеристик оригинального контента и нужд аудитории, и может быть ориентирована на детей или взрослых, культурные традиции или сленговые выражения, а также может включать субтитры или озвучивание. Эта классификация помогает специалистам по переводу выбрать наилучший метод для определенного вида контента и аудитории. Однако вне зависимости от вида аудиовизуального перевода, он не может быть направлен исключительно на преобразование текстовой части, так как текст – это лишь одна из составляющих целостного дискурса аудиовизуального продукта.

Перевод имеет огромное значение в современном мире, но в международном техническом сотрудничестве необходимо использовать не только механизмы эквивалентного перевода. Развитие технологий и глобализация привели к возникновению лингвоиндустрии и нового переводческого явления «локализация».

Локализация – это адаптация контента для местных рынков, особенно в случаях, когда культура потребителей отличается от оригинальной. Адаптация программных продуктов для новых рынков была сложной задачей, которая решалась созданием программного обеспечения для отделения локализуемых компонентов от основного кода. С течением времени термины «locale» и «localization» расширили свой смысл и начали использоваться для обозначения перевода и адаптации любых цифровых продуктов, включая игры, веб-сайты, фильмы, комиксы и новости. Сегодня термин «localization» используется как минимум в трех разных значениях: для обозначения локализации цифровых продуктов, любой творческой адаптации контента в контексте межъязыковой коммуникации и адаптации объектов и практик в процессе выхода компании или бренда на новые рынки.

Согласно суждениям А. В. Ачкасова, практика локализации появилась в индустрии программного обеспечения в 80–90-х гг. прошлого века и была частью маркетинговой стратегии производителей. Термин «локализация» возник в экономической сфере и перешел в лингвистику и переводческую деятельность. На первоначальном этапе локализацией называли процесс адаптации языковых

элементов бренда для сохранения его смысла и идеи при интеграции в другое языковое пространство [4, с. 82].

Ранее термин «локализация» использовался для адаптации культурных элементов художественных произведений, но теперь он широко используется и в экономической сфере. Довольно часто можно встретить сравнение термина «локализация» с такими понятиями, как «доместикация» и «форенизация». Однако это не совсем корректно, так как доместикация и форенизация являются стратегиями перевода при локализации произведений. Используя доместикацию в работе, переводчик старается смягчить острые культурные различия и максимально понятным языком донести до реципиента суть произведения. С помощью форенизации переводчик может изменять аутентичные выражения и реалии на более доступные аналоги. Обе эти переводческие стратегии являются частью процесса локализации.

В контексте локализации термин «глобализация» означает процесс принятия всех необходимых решений для адаптации продукта к конкретному региону. Глобализация также предполагает разработку продукта для глобального рынка с минимальными изменениями для продажи в любом регионе.

Д. Фрай в своих работах высказывал мнение, что в контексте локализации глобализация представляет собой «процесс принятия всех необходимых технических, финансовых, управленческих, кадровых, маркетинговых и других решений, обеспечивающих локализацию» [Цит. по: 17, с. 164].

Ярким примером современной цифровой локализации можно назвать мобильное приложение TikTok. Родиной этой социальной сети является Китай, и изначально TikTok был создан для локального рынка. После успешного запуска среди китайских пользователей, создатели мобильного приложения решили выйти на мировой рынок, однако, политика государства, заключающаяся в национальном изоляционизме вынудила программистов создать TikTok в двух вариантах: для местного и для глобального рынка. Китайская версия TikTok называется Douyin, и она регулируется другими алгоритмами, отличающимися от мировой сети. Аудитория, тренды и видеоматериалы этих версий не пересекаются и изолированы друг от друга. Таким образом, создатели успешно локализовали одно из самых популярных приложений в мире, создав версию для внутреннего и мирового рынка.

Существенным различием между локализацией и переводом является различие в поставленных задачах и способах выполнения работы. Основной целью перевода является максимальное соответствие первоисточнику и сохранение семантико-синтаксического строя произведения. Локализация нацелена на прагматичную направленность текста и адекватную адаптацию. Л. С. Бархударов сравнил локализацию и перевод, отметив, что они имеют два противоположных значения: статичное и динамичное. «Локализация – это процесс подготовки продукта к использованию в новом регионе или стране, который включает в себя не только лингвистическую адаптацию текстов, но и создание новых файлов, справочных руководств и дополнение материала» [7, с. 52]. Локализация не является тождественной переводу, но перевод является ключевым этапом этого процесса.

Материалом для данного исследования послужила локализация видеоигры «Метро 2033». Первоисточником, взятым за основу сюжетной линии игры, послужила книга российского писателя Дмитрия Глуховского. Изначально сценарий и все сопутствующие материалы писали на русском языке, но параллельно с этим велась работа над адаптацией игры на английский язык. Локализацией «Метро 2033» (переводом диалогов, их укладкой, подбором интонаций) занимались непосредственно разработчики игры из студии «4A Games» и локализаторы российской компании «Акелла».

В мире «Метро 2033» люди вынуждены жить в метро, так как поверхность земли стала смертельно опасной из-за радиации и мутантов. Повествование в книге идет от третьего лица, а в видеоигре мы видим происходящее глазами главного героя. Такое отступление от каноничного варианта разработчики объяснили тем, что хотели устроить игрокам максимальное погружение в ужасы постапокалиптического мира.

«Метро 2033» относится к игровому жанру shooter (действия ведутся от первого лица), но в ней также присутствуют элементы survival horror. Несмотря на то, что большая часть событий происходит в туннелях и станциях московского метрополитена, некоторые уровни проходят на разрушенных улицах столицы России. История игры повествуется в рамках линейной одиночной кампании, а важные сюжетные моменты раскрываются в кат-сценах.

Главного персонажа, за которого будет принимать решения игрок, зовут Артем. Этот добрый и отзывчивый парень пережил Мировую ядерную войну вместе с мамой благодаря тому, что скрылся вместе с ней на станции метро «Тимирязевская». Его мать погибла через несколько лет, а Артем, будучи пятилетним мальчишкой, попал на попечение к дозорному по кличке Сухой. Они вместе селятся на станции ВДНХ, которую впоследствии Артем будет считать своей малой Родиной.

Главному герою противостоят вражеские солдаты различных фракций и мутанты, которых можно убивать с помощью большого арсенала огнестрельного оружия. В игре представлены как традиционные виды оружия, такие как револьвер, штурмовые винтовки и дробовики, так и изобретательные, вроде пневматического арбалета.

В видеоигре есть возможность проходить локации бесшумно, используя метательные ножи или оружие с глушителем. Основное правило гласит, что игрок должен постоянно проверять количество патронов своего оружия, чтобы вовремя сделать перезарядку и повергнуть своего врага.

В игре мало патронов, поэтому игрок должен их собирать из различных тайников и мёртвых тел. Основными боеприпасами являются патроны военного качества, которые также являются внутриигровой валютой. На такие патроны главный герой может купить себе новое оружие, добыть пропитание или противогаз. Видеоигра содержит несколько концовок, которые зависят от множества решений, принятых игроком в течение прохождения. Одним из них является его взаимодействие с бедными жителями метро. Артем может делиться с ними патронами военного класса и помогать, а может оставаться безучастным к их судьбе. Скрытая от игрока система «очков морали» фиксирует подобные решения, из-за чего приходится часто

сталкиваться с неоднозначными ситуациями. Если персонаж получает ранения, он может использовать аптечку или дожидаться регенерации.

В игре минималистичный интерфейс, информация о геймплее подается через визуальные и звуковые сигналы. Так, игроку необходимо самостоятельно следить за количеством патронов в оружии и уровнем своего здоровья.

Так как книга стала бестселлером в России и завоевала огромную популярность среди зарубежной публики, релиз игры во всем мире ожидали с большим интересом. Видеоигра получила положительные отзывы за свою атмосферу, графику и геймплей и была сразу выпущена на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

Особенности вселенной видеоигры «Метро 2033» во многом оказали влияние на формирование внутриигрового дискурса, который представляет собой набор языковых единиц, отражающих идеологию виртуального общества и специфику его культуры. Внутриигровой дискурс анализируемой игры представляет отдельный интерес в рамках дальнейшего исследования механизмов аудиовизуального перевода и локализации, в связи с чем необходимо предварительно ознакомиться с лингвостилистикой внутриигрового пространства.

Процессы перевода и локализации видеоигр, как правило, начинаются с формирования глоссария, который наполняется топонимами и ономастическими реалиями (имена персонажей, наименование инвентаря, снаряжения). Учитывая жанр рассматриваемой игры, внутриигровой дискурс составляет следующие категории лексических единиц:

– *имена основных персонажей (Артем, Мельник, Бурбон, Хан, Женька, Андрей Мастер, Ульман, Володя и т.д.);*

– *наименование оружия (Револьвер, Дуплет, Убойник, Ублюдок, Калаш, Тихарь, Хельсинг, Рельса);*

– *имена мутантов (стражи, упыри, носачи, демоны, кикиморы, амебы, библиотекари, биомасса, орложуки);*

– *сюжетные достижения, награды игрока (Просвещенный, Выживший, Первая кровь, Житель Метро, Штурмовик, Милосердный, Сообразалка т.д.);*

– *названия станций метро, соответствующие наименованиям уровней игры (ВДНХ, Рижская, Катакомбы, Базар, Сухаревская, Депо, Павелецкая).*

Наиболее примечательным, как и для множества компьютерных игр, является обильное использование разговорного стиля на всех языковых уровнях, что можно наблюдать в диалогах, монологах и полилогах.

В разговорной речи отражается повседневная жизнь героев, многообразие человеческих отношений; ее можно рассматривать как один из основных видов человеческой деятельности. На примере диалога охранника станции ВДНХ и его жены (имена персонажей нам неизвестны) можно проследить обращения, отсутствие сложных предложений, инверсию, лексические повторы: «– Как же меня достало все это, говорила мне мама держаться от тебя подальше, говорила же! Ты debil и неудачник, мама, ты была права! – Твоя мамочка тебя не слышит там, в аду. Так что

заткнись!»). В английской локализации их разговор выглядит так: «– Blin, mom told to keep away from you! That you are not good! – “No yomooyo, will you ever shut up?”»).

В английском варианте можно отметить лексическое междометий «блин» и «ё-моё». Такое решение можно объяснить тем, что герои редко используют в своих выражениях нецензурную лексику, но что бы добавить в их речь эмоциональную окраску, было принято решение ввести в локализацию «цензурный мат».

Цензурный мат – это неприличная лексика, которая используется в разговорном стиле, часто для подчеркивания особых эмоциональных состояний. Он может быть оригинальным и нестандартным, и он достигается за счет использования заимствованных слов и неметафорических высказываний, хотя в общем приемы не являются разрешенными.

В дискурсе «Метро 2033» герои регулярно используют исконно русские слова и фразы, напоминая игрокам о том, где происходят действия видеоигры. «Локализация – это процесс адаптации продукта для использования целевой аудиторией определенного локаля, который включает в себя переводческую деятельность. Этот процесс не только адаптирует тексты продукта, но и может включать создание новых файлов, предоставление справочных руководств и дополнение материала. Локализация является формой межкультурного взаимодействия, которая отличается от простого перевода. Давай-ка наляжем! Тянем-потянем...». «Тянем-потянем» – это русская поговорка, в которой означает работу группой людей, которая приводит к положительному результату при больших усилиях. Фраза появилась в письменной документации еще в XV в., но исследователи полагают, что она применялась и ранее. Локализаторы не смогли найти подходящий эквивалент в английском языке, поэтому эта фраза звучит как: «Let's pull!». Также ярким примером разговорного стиля является фраза «Ёперный театр, залазь же скорее», которую Бурбон произносит во время одной из миссий. В данном случае переводчики решили не опускать выражение, а перевести с помощью подходящей фразы на английском языке, используя описательный перевод: «Damn it! Get in quickly!»).

Особенностями разговорного стиля также являются обиходно-бытовая лексика (фильтр, аптечка, ПНВ, ППМ-88), оценочные выражения и слова, которым свойственны спонтанность, неподготовленность, ситуативность.

Создатели игры также не оставили механизм интертекстуальности вне своего поля зрения. Например, в диалоге, Хантер упомянул свою любимую детскую книгу – роман Александра Дюмы «Три мушкетера»: «Спасибо, Артем! Как мы их, а? Один за всех и все за одного! Прямо как мушкетеры... Любимая книжка в детстве была, мечтал стать мушкетёром, когда вырасту...». «– That's the way to do it bro! Just like three musketeers, right? If they were two... Did you read this book? Really confusing but I fucking love it! Always wanted to be Athos and you can be Dartanyan». Однако на примере локализации этого фрагмента мы можем обратить внимание на то, что хоть общий посыл текста сохраняется, но появляется эмоциональная экспрессивность, которой не было в языке оригинала. Возможно, локализаторы сделали это намеренно, чтобы подчеркнуть состояние, в котором находился Хантер во время разговора с Артёмом.

Переводчики также использовали прием форенизации для того, чтобы названия станций Московского метро и фракций, проживающих там, не звучали для игроков с англоговорящих стран так непривычно.

Фракцию «Красных» в оригинале игры называют «Красные линии», что указывает на то, что это не просто группировка людей, а партия, контролирующая метро по определенной линии. Однако в английской версии они переведены как «Reds», что не передает этой идеи.

Аналогичная ситуация произошла и с названием метро «Библиотека имени Ленина» что указывает на ее местоположение в метро, но в переводе она называется просто «Library». Стоит сделать предположение, что переводчики, работающие над локализацией «Метро 2033» целенаправленно выбрали стратегию форенизации, дабы облегчить восприятие реалий, которые хорошо знакомы русскоговорящей аудитории и непонятны для зарубежных игроков.

Большая переводческая и локализационная компетенция наблюдается при адаптации сюжетных достижений и их краткого обзора. Рассмотрим некоторые примеры и охарактеризуем их с точки зрения стратегий локализации.

Успешным можно считать перевод достижения «Соображалка», domesticiрованный на английский язык в виде устойчивого сочетания «Quick-Witted». Аналогичное заключение следует сделать об адаптации достижения «Тирмен», присвоенное игроку, убившему 30 врагов с использованием пневматического оружия; в английской локализации предложен вариант «Air Bender», что связано с навыком целиться в ветреную (воздушную) погоду. Доместикация достижения «Прилипала» выполнена путем подбора эквивалента с использованием сравнения «Stick Like a Bug» (Прилип как колочка).

Локализация игры «Метро 2033» на английский язык была выполнена достаточно качественно, но все же имеет некоторые недостатки. В английской версии перевода игры были допущены ошибки и неточности, которые могут затруднить понимание сюжета и игровых механизмов. Кроме того, переводчикам не удалось передать атмосферу и нюансы оригинальной версии видеоигры во всех аспектах. На данном этапе работы мы бы хотели рассмотреть их подробнее.

В одной из начальных сцен, главный герой вселенной рассуждает о природе человеческих поступков: «Человек остаётся человеком даже после конца света. Он все также готов был грызть глотки своим собратьям из-за абстрактных идей... Даже война, на которую я ехал теперь, была эхом какой-то древней войны между красными и белыми. Человек не меняется...». Это перевод, который использовали в официальной английской локализации: «Even the apocalypse didn't stop us from killing one another over ideology. I was about to go through frontline between Nazi and communists. I heard there was another war. And the Nazis lost».

На небольшом примере из монолога Артема мы можем увидеть, как одно историческое событие подменили другим. В своих рассуждениях герой вспоминает гражданскую войну 1918–1923-х годов, которая происходила между приверженцами коммунизма и теми, кто был против социалистического строя общества. Этот период считают переломным моментом в истории России и одним из самых значимых событий в Европе начала XX в., однако, для англоязычной версии «Метро 2033»,

локализаторы решили изменить Гражданскую войну на Великую Отечественную войну. Трудно сказать, чем эта замена была обоснована, поскольку, объективно рассуждая, значение этих двух исторических событий несопоставимо. Гражданская война в России, конечно, дала толчок развитию социализма во многих странах, но все же имела влияние прежде всего на историю самой России, что же касается Великой Отечественной войны, то она имела глобальное значение и определила ход истории всего человечества.

Размышления главного героя не зря затрагивают именно противостояние красных и белых, ведь в игровой вселенной «Метро 2033» идет война между гражданами метрополитена. За годы существования в туннелях, люди также выстроили классовое общество и стали частью различных фракций. В их мире даже существовали привилегированные станции, например, Рижская или Павелецкая, где у людей было большое количество боеприпасов и еды и те, где обитали одним бедняки, не имеющие возможности даже защититься от нападения монстров.

В русскоязычной версии игры дважды исполняется известная советская песня «Врагу не сдастся наш гордый “Варяг”». В англоязычной локализации эта песня звучит без перевода, а во второй раз ее заменили на песню «Гоп-стоп» на русском языке. Учитывая неуместность подобной замены, справедливо будет отметить низкий уровень информационно-культурного запаса локализатора, ведь песня «Врагу не сдастся наш гордый “Варяг”» имеет глубоко патриотический смысл и наполнена историческими ассоциациями, в то время как песня «Гоп-стоп» отражает специфику лишь ограниченного социального слоя населения, причем вряд ли способна породить позитивные ассоциации.

Типология локализации определяется по виду адаптируемого материала и «глубинному признаку» (степень «глубины» зависит от объема работы, необходимой для преобразования продукта). Локализация осуществляется с помощью механизмов, которые требуют применения переводческих трансформаций на стадии лингвистической адаптации (доместикация, форенизация, компенсация, нейтрализация и транскреация). Виды аудиовизуального перевода ограничены: субтитрование, дублированный перевод, закадровый перевод, свободное комментирование.

Анализ перевода видеоигры «Метро 2033» в локализации студии «Акелла» показал, что подготовка продукта к использованию в англоязычных странах потребовала адаптации нескольких игровых уровней (интерфейс, геймплей, внутриигровой дискурс). Каждый этап работы потребовал применения различных механизмов локализации и аудиовизуального перевода.

Наименования технических элементов интерфейса и игрового механизма (геймплея) локализованы с помощью таких переводческих трансформаций как модуляция, конкретизация, калькирование, эквивалентный перевод, лексическое добавление, транскрипция. Поскольку на стадии разработки игры указанные элементы не были интернационализированы, локализаторами было принято решение сохранить аутентичный текст, чтобы раскрыть русскую культуру и обычаи для зарубежных игроков. Наиболее часто используемыми трансформациями были калькирование (30 % от общего числа отобранного материала) и

транскрипция/транслитерация (25 % от общего числа отобранного материала). Аудиовизуальный перевод в указанном аспекте применялся лишь в качестве субтитров, описывающих принципы использования тех или иных предметов инвентаря персонажа.

Анализ перевода внутриигровых диалогов и монологов продемонстрировал множество случаев доместикации, когда элементы русской культуры передавались посредством устойчивых выражений английского языка (10 % от общего числа отобранного материала). Вместе с тем имеет место механизм нейтрализации (15 % от общего числа отобранного материала), чаще всего проявляющийся при переводе особо сложных культурно-обусловленных лексических единиц. Подобные явления нельзя считать ошибками локализации, однако подобные переводческие решения говорят о культурно-социальной некомпетентности специалистов-локализаторов.

Оценка ошибок, допущенных при адаптации продукта, не позволяет назвать их критическими, но в некоторых случаях неспособность переводчика прочувствовать психологическое или эмоциональное настроение аудиовизуального текста ведет к искажению восприятия игроком коммуникативной ситуации, а иногда – игровой вселенной.

ВЫВОДЫ

Полученные результаты исследования позволяют сделать следующий вывод: произведение адекватного перевода продукта и прослеживание связей в аудиовизуальном тексте возможно лишь при сочетании у специалиста ряда навыков, которые включают техническую компетентность, лингвистические навыки, осознание языковой картины мира виртуальной вселенной и психоэмоциональную компетентность. Естественному восприятию игрового продукта пользователями сопутствуют правильно выбранные стратегии и механизмы перевода и локализации (доместикация, форенизация, транскреация и др.).

Аудиовизуальный перевод и локализация динамично развиваются, а их методы совершенствуются по ходу расширения характеристик продукции, подлежащей адаптации, в связи с чем методические рекомендации по осуществлению переводческой деятельности должны пополняться в целях преодоления локализационных и переводческих трудностей.

Список литературы

1. *Абибуллаева Э. М., Лукинова М. Ю.* Приемы передачи языковой игры на другой язык // Переводческий дискурс: междисциплинарный подход: Материалы VI международной научно-практической конференции. – Симферополь, 2022. – С. 3–7.
2. *Агафонова Д. А., Пасекова Н. В.* Особенности графической локализации в игре Cyberpunk 2077 // Конвергентные технологии XXI: вариативность, комбинаторика, коммуникация: Материалы VII международной междисциплинарной научной конференции, Симферополь, 2022. – С. 12–16.
3. *Афонькин А. Ю.* Особенности локализации и переводческие несоответствия в компьютерной игре The Elder Scrolls V: Skyrim // Филологический аспект. – 2022. – № 3 (83). – С. 30–37.

4. *Ачкасов А. В.* Англоязычная терминология локализации // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2019. – № 194. – С. 80–88.
5. *Ачкасов А. В.* Индустрия локализации и подготовка переводчиков // Индустрия перевода. – 2016. – № 1. – С. 13–19.
6. *Баблюк Д. А., Лукинова М. Ю.* Особенности перевода ненормативной речи, как проблема локализации компьютерных игр // Переводческий дискурс: междисциплинарный подход: Материалы VI международной научно-практической конференции. – Симферополь, 2022. – С. 30–34.
7. *Бархударов Л. С.* Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). – М.: Международные отношения, 1975. – 152 с.
8. *Зеленько К. Р.* Культурная адаптация текстов при переводе на примере текстов компьютерных игр. – Режим доступа <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnaya-adaptatsiya-tekstov-pri-perevode-na-primere-tekstov-kompyuternyh-igr/viewer>. – (Дата обращения 27.01.2023).
9. *Знамеровская А. О.* Лингвистические принципы локализации компьютерных игр (на материале игры "Ведьмак 3: Дикая Охота") // Terra Linguae: Сборник научных статей. – Казань: Издательство Казанского университета, 2018. – Вып. 4. – С. 141–145.
10. *Козуляев А. В.* Технология перевода. Учебное пособие. – М.: Академия, 2020. – 75 с.
11. *Мелихова Ю. Р., Маслова Е. С.* Особенности локализации игр жанра RPG // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. – 2022. – № 10. – С. 21–28.
12. *Мерлян С. Е.* Локализация как разновидность переводческой деятельности // Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых. – Томск, 2014. – С. 241–247.
13. *Мерлян С. Е.* Ошибки перевода игрового контента (на примере серии игр Blizzard Entertainment) // Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых. – Томск, Изд-во ТПУ, 2015. – Ч. 1. – С. 61–64.
14. *Норец М. В., Азизова А. Р.* Особенности локализации игры «Метро 2033» // Переводческий дискурс: междисциплинарный подход: материалы VII международной научно-практической конференции. – Симферополь, 2023. – С. 253–257.
15. *Норец М. В., Османова Л. А.* Формирование переводческих тактик при локализации имен собственных игровых персонажей в игре «Honkai impact 3rd» // Переводческий дискурс: междисциплинарный подход: материалы VII международной научно-практической конференции. – Симферополь, 2023 г. – С. 263–268.
16. *Харченко Л. И., Батранча Ю. А.* Локализация компьютерных игр: вопрос актуальности // Вестник Луганского государственного педагогического университета. Серия 3. Филологические науки. Медиакоммуникации. – 2022. – № 3 (85). – С. 75–79.
17. *Чистова Е. В.* Теоретический статус межъязыковой локализации как особого вида переводческой деятельности // Культура и текст. – 2020. – № 3. – С. 161–175.
18. *Шургучинов Ц. С., Луцкека А. Д., Старостенко А. С.* Сложности локализации игр в жанре RPG (на примере видеоигры Dragon Age: Origins) // Филологический аспект. – 2022. – № 7 (87). – С. 131–135.
19. *Шурлина О. В.* Трудности «Локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения // Вестник ВГУ. – 2014. – № 1. – С. 83–87.
20. *Sichani B. R.* Audiovisual Translation as a Cultural-Hegemonic Device: A Case Study of English-Persian Dubbed Animation // Semantic Scholar. – 2021. – Режим доступа: <https://www.researchgate.net/publication/355943900>. – (Дата обращения: 11.01.2023).

References

1. Abibullaeva E. M., Lukinova M. YU. *Priemy peredachi yazykovoj igry na drugoj yazyk* [Techniques for transferring a language game into another language] // *Perevodcheskij diskurs: mezhdisciplinarnyj podhod: Materialy VI mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii*. Simferopol', 2022, pp. 3–7.
2. Agafonova D. A., Pasekova N. V. *Osobennosti graficheskoy lokalizacii v igre Cyberpunk 2077* [Features of graphic localization in the game Cyberpunk 2077] // *Konvergentnye tekhnologii XXI: variativnost', kombinatorika, kommunikaciya: Materialy VII mezhdunarodnoj mezhdisciplinarnoy nauchnoj konferencii*. Simferopol', 2022, pp. 12–16.
3. Afon'kin A. YU. *Osobennosti lokalizacii i perevodcheskie nesootvetstviya v komp'yuternoj igre The Elder Scrolls V: Skyrim* [Localization features and translation inconsistencies in the computer game The Elder Scrolls V: Skyrim]. *Filologicheskij aspekt*, 2022, no 3(83), pp. 30–37.
4. Achkasov A. V. *Angloyazychnaya terminologiya lokalizacii* [English localization terminology]. *Izvestiya Rossijskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A. I. Gercena*, 2019, no 194, pp. 80–88.
5. Achkasov A. V. *Industriya lokalizacii i podgotovka perevodchikov* [Localization industry and translator training] // *Industriya perevoda*. 2016, no 1, pp. 13–19.
6. Bablyuk D. A., Lukinova M. YU. *Osobennosti perevoda nenormativnoj rechi, kak problema lokalizacii komp'yuternyh igr* [Features of the translation of profanity as a problem of localization of computer games] // *Perevodcheskij diskurs: mezhdisciplinarnyj podhod: Materialy VI mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii*. Simferopol', 2022, pp. 30–34.
7. Barhudarov L. S. *Yazyk i perevod (Voprosy obshchej i chastnoj teorii perevoda)* [Language and translation (Issues of general and particular theory of translation)]. Moskva, Mezhdunarodnye otnosheniya Publ., 1975. 152 p.
8. Zelen'ko K. R. *Kul'turnaya adaptaciya tekstov pri perevode na primere tekstov komp'yuternyh igr* [Cultural adaptation of texts in translation on the example of texts of computer games]. Available from: <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnaya-adaptatsiya-tekstov-pri-perevode-na-primere-tekstov-kompyuternyh-igr/viewer>. (accessed 27 January 2023).
9. Znamerovskaya A. O. *Lingvisticheskie principy lokalizacii komp'yuternyh igr (na materiale igry "Ved'mak 3: Dikaya Ohota")* [Linguistic principles of localization of computer games (based on the game "The Witcher 3: Wild Hunt")]. *Terra Linguae: Sbornik nauchnyh statej*, 2018, no 4, pp. 141–145.
10. Kozulyaev A. V. *Tekhnologiya perevoda. Uchebnoe posobie* [Translation technology. Tutorial]. Moskva: Akademiya Publ. 2020. 75 p.
11. Melihova YU. R., Maslova E. S. *Osobennosti lokalizacii igr zhanra RPG* [Features of localization of RPG games]. *Perevod i mezhkul'turnaya kommunikaciya: teoriya i praktika*, 2022, no 10, pp. 21–28.
12. Merlyan S. E. *Lokalizaciya kak raznovidnost' perevodcheskoj deyatel'nosti* [Localization as a kind of translation activity]. *Kommunikativnye aspekty yazyka i kul'tury: sbornik materialov XIV Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii studentov i molodyh uchenyh*. Tomsk, 2014, pp. 241–247.
13. Merlyan S. E. *Oshibki perevoda igrovogo kontenta (na primere serii igr Blizzard Entertainment)* [Mistakes in the translation of game content (on the example of the Blizzard Entertainment game series)]. *Kommunikativnye aspekty yazyka i kul'tury: sbornik materialov XV Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii studentov i molodyh uchenyh*. Tomsk, TPU Publ, 2015, p. 1, pp. 61–64.

14. Norets M. V., Azizova A. R. *Osobennosti lokalizacii igry «Metro 2023»* [Features of the localization of the game "Metro 2023"]. *Perevodcheskij diskurs: mezhdisciplinarnyj podhod: materialy VII mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii*. Simferopol', 2023, pp. 253–257.
15. Norets M. V., Osmanova L. A. *Formirovanie perevodcheskih taktik pri lokalizacii imen sobstvennyh igrovyyh personazhej v igre «Honkai impact 3rd»* [Formation of translation tactics when localizing the names of own game characters in the game "Honkai impact 3rd"]. *Perevodcheskij diskurs: mezhdisciplinarnyj podhod: materialy VII mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii*. Simferopol', 2023, pp. 263–268.
16. Harchenko L. I., Batrancha YU. A. *Lokalizaciya komp'yuternyh igr: vopros aktual'nosti* [Localization of computer games: a question of relevance]. *Vestnik Luganskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya 3. Filologicheskie nauki. Mediakommunikacii*, 2022, no 3(85), pp. 75–79.
17. Chistova E. V. *Teoreticheskij status mezh'yazykovoj lokalizacii kak osobogo vida perevodcheskoj deyatel'nosti* [Theoretical status of interlingual localization as a special type of translation activity]. *Kul'tura i tekst*, 2020, no 3, pp. 161–175.
18. Shurguchinov C. S., Lushcheka A. D., Starostenko A. S. *Slozhnosti lokalizacii igr v zhanre RPG (na primere videoigry Dragon Age: Origins)* [Difficulties of localization of RPG games (on the example of the video game Dragon Age: Origins)] // *Filologicheskij aspekt*, 2022, no 7(87), pp. 131–135.
19. Shurlina O. V. *Trudnosti «Lokalizacii» kak lingvokul'turnoj adaptacii tekstov programmogo obespecheniya* [Difficulties of "Localization" as a linguocultural adaptation of software texts] // *Vestnik VGU*, 2014, no 1, pp. 83–87.
20. Sichani B. R. *Audiovisual Translation as a Cultural-Hegemonic Device: A Case Study of English-Persian Dubbed Animation*. *Semantic Scholar*, 2021. Available from: <https://www.researchgate.net/publication/355943900> (accessed: 11.01.2023).

AUDIOVISUAL TRANSLATION AND LOCALIZATION OF THE VIDEO GAME "METRO 2033"

Norets M. V., Azizova A. R.

The study touches upon the consideration of the success of audiovisual translation and localization of the Metro 2033 game industry product, which has gained wide popularity worldwide. The authors consider approaches to the interpretation of the concepts of audiovisual translation, localization. The study includes the analysis of the peculiarities of the gaming industry with further discussing the mechanisms for its adaptation in terms of translation. As an argumentative base, the authors give examples of translation strategies and localization processes based on the material of a computer game.

Keywords: translation, audiovisual translation, localization, videogame, foreignization, domestication.