



UDC 81'25:7  
LBC 81.18

Submitted: 15.04.2024  
Accepted: 15.05.2024

**TRAINING IN REALIA TRANSLATION ANALYSIS IN VIDEO GAMES  
(USING THE EXAMPLE OF TRANSLATION OF THE GAME  
*FALLOUT: NEW VEGAS*)**

**Tatiana S. Sidorovich**

Volgograd State University, Volgograd, Russian Federation

**Pavel A. Probachai**

Volgograd State University, Volgograd, Russian Federation

**Abstract.** Video games have become a part of our lives. They are tightly “wedged” into popular culture and, for the most part, are a special kind of art. They are of great importance to people, along with cinema, books, and other leisure activities. The methodology of teaching translation and localization of video games has not yet been sufficiently studied; hence, there is a need to develop theoretical and practical knowledge in this field. This paper examines various aspects of translating realities in video games using the example of translating the first-person role-playing game *Fallout: New Vegas*, released in 2011 and officially localized by the 1C company. The classification of non-equivalent vocabulary and realities, compiled by well-known linguists, is presented. The results of the study of the realities of video games are presented. Translation transformations applied in the translation process, as well as the most common transformations, are identified.

**Key words:** localization, video game translation, adequate translation, translation technique, teaching translation.

УДК 81'25:7  
ББК 81.18

Дата поступления статьи: 15.04.2024  
Дата принятия статьи: 15.05.2024

**ОБУЧЕНИЕ АНАЛИЗУ ПЕРЕВОДА РЕАЛИЙ В ВИДЕОИГРАХ  
(НА ПРИМЕРЕ ПЕРЕВОДА ИГРЫ *FALLOUT: NEW VEGAS*)**

**Татьяна Станиславовна Сидорович**

Волгоградский государственный университет, г. Волгоград, Российская Федерация

**Павел Андреевич Пробачай**

Волгоградский государственный университет, г. Волгоград, Российская Федерация

**Аннотация.** Видеоигры стали частью нашей жизни. Они плотно «вклинились» в массовую культуру и имеют большое значение для людей, наряду с кино, книгами и другими видами досуга. Обучение переводу видеоигр представляется весьма актуальным, что обуславливает необходимость выработки теоретических и практических знаний в этой области. В данной работе рассмотрены различные аспекты перевода реалий в видеоиграх на примере перевода ролевой игры от первого лица *Fallout: New Vegas*, выпущенной в 2011 г. и получившей официальную локализацию от компании 1С. В статье представлена классификация безэквивалентной лексики и реалий. Изложены результаты анализа переводов реалий видеоигры. Выявлены переводческие трансформации, примененные в процессе перевода имен собственных, а также установлены самые частотные трансформации.

**Ключевые слова:** локализация, перевод видеоигр, адекватный перевод, переводческий прием, обучение переводу.

## Введение

Начиная с конца XX в. компьютерные и цифровые технологии оказывают колоссальное влияние на культуру и повседневную жизнь людей по всему миру. Эти передовые технологии трансформировали многие традиционные культурные формы и практики, открыв новые возможности для творчества, самовыражения и развлечений. Одним из ярких феноменов, зародившихся в этот период, стали видеоигры – разновидность цифровой массовой культуры, которая быстро завоевала популярность.

Все это обуславливает важность и актуальность исследований, посвященных обучению анализу перевода видеоигр. В настоящей статье представлена методика анализа аудиовизуального перевода, осваиваемая и применяемая на занятиях студентами магистратуры Волгоградского государственного университета по специальности «Теория и практика устного и письменного перевода».

В основе видеоигр лежат компьютерные технологии. Изображение выводится на экран монитора, телевизора или очков виртуальной реальности. Звуковое сопровождение можно услышать через динамики или наушники. Вышеперечисленные аспекты позволяют прийти к выводу, что видеоигра представляет собой аудиовизуальный продукт, аналогичный кинокартине или телепрограмме, поэтому процесс локализации компьютерных игр напоминает киноперевод, включающий в себя дублирование, перевод субтитров и другие подобные методы.

Однако видеоигра – это также программный продукт, поэтому ее перевод имеет очень много схожего с локализацией программного обеспечения. Индустрия видеоигр прошла значительный путь от простых 2D-пикселей, которые использовались в момент ее расцвета в 70-х гг. XX в., до сложных трехмерных проектов с реалистичной графикой, ставших культовыми и задавшими направление развития индустрии на долгие годы вперед. В настоящее время игровая индустрия переживает настоящий бум, привлекая миллионы поклонников по всему миру и генерируя огромные доходы [10].

Индустрия видеоигр – одна из самых быстрорастущих отраслей в мире. По итогам

2020 г. ее объем достиг 178 миллиардов долларов, что составляет 20 % мирового медиарынка. Это значительный рост по сравнению с 2016 г., когда доля видеоигр на медиарынке была всего лишь 12 % [9].

Такие цифры указывают на важность и актуальность исследования процесса перевода в этой индустрии. Это связано с несколькими факторами. Во-первых, как упомянуто ранее, создатели видеоигр стремятся занять значительную долю международного рынка, поэтому им необходимо продвигать свои продукты по всему миру. Для этого требуется качественный перевод, который точно передаст смысл и атмосферу игры на другие языки [8]. Во-вторых, последние годы наблюдается значительное улучшение качества перевода видеоигр. Российские переводчики активно занимаются локализацией видеоигр на русский язык и достигают определенных успехов. Однако, несмотря на прогресс, все еще сохраняется тенденция к искажению сюжетов и смысла игр при переводе. Это может быть вызвано сложностью передачи культурных особенностей и игровых контекстов, а также ограничениями языка перевода.

Исследование перевода видеоигр имеет большую значимость для дальнейшего развития этой индустрии. Качественный перевод способствует успешному продвижению игр на международном рынке, привлекает больше игроков и увеличивает доходы компаний. Поэтому важно продолжать исследования и развивать методы, которые позволят более точно и адекватно переводить видеоигры, сохраняя их оригинальный смысл и уникальность [6].

Одним из важных аспектов перевода видеоигр является передача безэквивалентной лексики (далее – БЭЛ) и перевода реалий. БЭЛ исследуется в работах многих лингвистов и переводоведов (Е.М. Верещагин, В.Г. Костомаров, Л.С. Бархударов, Я.И. Рецкер).

Согласно В.Н. Комиссарову, безэквивалентная лексика – это «обозначения специфических для данной культуры явлений, которые являются продуктом кумулятивной функции языка и могут рассматриваться как вместилища фоновых знаний, то есть знаний, имеющихся в сознании говорящих» [3, с. 204].

Реалии относятся к безэквивалентной лексике. Реалии – это лексические единицы,

отражающие уникальные особенности и специфику определенной культуры, которые могут быть непонятны или незнакомы представителям других культур. Они играют важную роль в передаче национального колорита и культурного контекста [4].

В данной статье анализируются переводческие трансформации, применяемые при переводе реалий в видеоиграх, а также определяются факторы, влияющие на качество перевода.

### Методы и материалы

В ходе исследования был проанализирован перевод реалий игры *Fallout: New Vegas*, представленный в рамках официальной локализации игры, осуществленный компанией 1С. Также анализу был подвергнут текстовый материал самой игры, который включал в себя субтитры, элементы интерфейса, а также внутриигровые инструменты навигации («Pip-boy» – наручное устройство игрока, выполняющее функцию меню, в котором можно посмотреть характеристики персонажа, предметы инвентаря, мини-карту и список квестов). Аксиологический анализ был применен для выявления плюсов и минусов разных переводческих решений и оценки адекватности их применения в конкретных случаях.

С помощью метода сплошной выборки, а также основываясь на эмпирическом опыте изучения особенностей перевода и локализации видеоигр, были рассмотрены и проанализированы реалии игры *Fallout: New Vegas*.

Для описания преимуществ или недостатков того или иного переводческого решения использовался дескриптивный метод анализа данных, который позволил обеспечить количественное описание полученной выборки данных.

### Результаты и обсуждение

Одним из компонентов безэквивалентной лексики являются реалии, представляющие особую ценность для передачи национального колорита и самобытности культуры в процессе перевода. Проблема перевода реалий возникла одновременно с зарождением теории перевода как отдельной дисциплины, по-

скольку она затрагивает ключевой аспект – сохранение культурной идентичности при межъязыковой коммуникации. Термин «реалия» имеет латинское происхождение – *realis*, что означает «вещественный» или «действительный».

Реалии обозначают материально существующие или существовавшие предметы, тесно связанные с жизнью и бытом определенного народа. Согласно словарным определениям, реалии представляют собой объекты материальной культуры, истории и т. п. Реалии являются объектами материальной культуры, отраженными в языке, именно на этом базируется их номинативное значение [5].

Согласно Л.С. Бархударову, реалии это – «слова, обозначающие предметы, понятия и ситуации, не существующие в практическом опыте людей, говорящих на другом языке» [1, с. 95]. В свою очередь, А.Д. Швейцер называет реалиями «предметы или явления, связанные с историей, культурой, экономикой и бытом» [7]. Видение реалий В.С. Виноградова следующее: «Реалии – это слова, описывающие различные исторические факты, факты государственного устройства, предметы материальной культуры, географические названия, этнографические реалии и т. д.» [2, с. 37].

Передача реалий в переводе является важнейшей задачей, требующей особого внимания и профессионализма переводчика. Неправильная передача реалий может привести к потере культурного контекста, искажению смысла и непониманию между представителями разных культур.

Таким образом, взяв во внимание вышеперечисленные определения, можно прийти к выводу, что реалии являются важной составляющей языка и позволяют передавать информацию о различных аспектах жизни и культуры.

В.С. Виноградов предлагает подробную классификацию реалий, разделяя их на шесть тематических групп: бытовые, этнографические и мифологические, реалии мира природы, реалии государственно-административного устройства и общественной жизни; ономастические реалии и ассоциативные.

В данном исследовании рассматриваются преимущественно ономастические реалии:

антропонимы (имена персонажей), топонимы и названия компаний, музеев, театров, дворцов, ресторанов, магазинов, пляжей, аэропортов и т. п.

В игре *Fallout: New Vegas* наибольшую группу представляют собой топонимы – 74 % (545 единиц), затем второе место по частоте занимают антропонимы – 14 % (110 единиц), на третьем месте стоят названия компаний, организаций и фракций – 12 % (88 единиц).

Такой отрыв в количестве топонимов обусловлен тем, что объект исследования является ролевой игрой в открытом мире, а значит, присутствует огромное количество локаций и подлокаций, которые может посетить игрок. В ходе расчетов повторяющиеся персонажи-статисты без имени (например, члены банды Шакалов встречаются 40 раз, у этих персонажей разное оружие и пол, а имя в реестре игры одно и то же, они также не участвуют в диалогах) учитывались только один раз.

В ходе нашей исследования были выявлены следующие переводческие трансформации для передачи реалий: модуляция, транскрипция, калькирование, транслитерация, транспозиция, заимствование иностранного сокращения, конкретизация, опущение.

Было установлено, что переводчики компании 1С используют при переводе реалий, прежде всего, транскрипцию – 39 %, затем модуляцию – 23 % и калькирование – 21 %. Остальные трансформации поделили между собой оставшиеся 17 %.

Приведем примеры транскрипции: Veronica Renata Santangelo – Вероника Рената Сантанжело (имя персонажа); Novac – Новак (населенный пункт); Callville Bay – Колвилл-Бэй (населенный пункт); Hidden Valley – Хидден-Вэли (населенный пункт); Boulder City – Боулдер-Сити (населенный пункт); Arcade Israel Gannon – Аркейд Израэль Геннон (имя персонажа); H&N Tools Factory – завод «Эйч-энд-эйч тулз» (название завода) и др. – и транслитерации: Joshua Graham – Джошуа Грэхем (имя персонажа); REPCONN Test Site – Испытательный полигон РЕПКОНН (испытательный полигон / военная база).

В следующем примере применена транскрипция и модуляция: Easy Pete – За-

бей Пит. В отличие от имен собственных, прозвища обычно переводятся. Забей Пит – бывший старатель, уставший от жизни старик. Однажды Пит «забил» на все и ушел на покой, за что и получил свое прозвище. «Easy» можно перевести не только как «легко», но и как обращение к другому человеку, чтобы он расслабился («Take it easy»), успокоился, «не забивал себе голову» по пустякам. Эта фраза носит неформальный характер и часто используется в непринужденных разговорах между друзьями или знакомыми. Это и делает Забей Пит, которого больше не ничего не волнует, он просто «забил на все». Переводчик применил лексическую трансформацию, а именно, модуляцию, развив смысл прозвища. Имя персонажа передано с помощью транскрипции.

Калькирование также используется достаточно часто для передачи имен собственных в переводе, например: The Courier – Курьер; Followers of the Apocalypse – Последователи Апокалипсиса; Caesar's Legion – Легион Цезаря; Three Families – Три семьи; Hoover Dam – Дамба Гувера.

Транспозиция, также используемая переводчиками для передачи имен собственных, представляет собой переводческую трансформацию, при которой имена собственные, имеющие отличные формы в разных языках, но общую этимологию, используют при передаче в качестве эквивалентов – Ahab – Ахав. В игре Ахав – это робот с искусственным интеллектом, чье имя отсылает к библейской супружеской паре Ахава и Иезавель. Этот робот активно взаимодействует с другим роботом по имени Jezebel, переданным в переводе как Джезебел с помощью приема транслитерации, хотя должен быть переведен как Иезавель, также посредством транспозиции, поскольку это имя тоже является отсылкой к библейскому персонажу. Представляется, что данный вариант перевода неадекватен.

Переводчики также используют заимствование иностранного сокращения – V.A.T.S (Vault-Tec Assisted Targeting System) – V.A.T.S (Система Целеуказания Волт-Тек). Применение этого приема объясняется тем, что это общепринятое понятие, взятое из игры *Fallout 3*.

В качестве примера оправданного частичного опущения при передаче имени соб-

ственного – названия города, можно привести следующий пример: New Vegas Strip – Стрип. Культурный контекст является важным аспектом в данном примере, так как прототипом Нью-Вегаса является реально существующий город Лас-Вегас. В нем есть район Стрип, где расположены многие гостиницы и казино, и в игре эта деталь также отражена. Принятое переводческое решение использовать опущение можно считать целесообразным, поскольку действие игры происходит на территории города Нью-Вегас и его окрестностях, поэтому понятно, что район Стрип находится в Нью-Вегасе.

Основываясь на предпринятом анализе, можно констатировать, что имена собственные переводятся, в основном, с помощью транскрипции и транслитерации. Тем не менее, видеоигры являются такими же художественными произведениями, как книги и фильмы. А значит, в имена персонажей, локаций и объектов, может быть заложен определенный смысл, и выбор переводческого приема должен быть обусловлен, прежде всего, этим смыслом.

Также стоит принять во внимание, что у видеоигр может быть несколько частей и необходимо учитывать, как называется тот или иной персонаж / предмет / локация в предыдущих частях игры. Например, название военной базы Lost Hills из игры Fallout 1, упоминаемой в игре Fallout: New Vegas, необходимо перевести так, как уже принято в предыдущих частях, чтобы не вызвать непонимания у старых фанатов и новых игроков. Именно поэтому название поселения Лост-Хиллз было транслитерировано, как в игре Fallout 1, а не переведено, например, как Потерянные Холмы.

### Заключение

Перевод реалий видеоигры требует не только переводческого профессионализма, но и отличного знания специфики переводимой игры, ее сюжета, персонажей и пр. Качество перевода имен собственных зависит от того, насколько адекватно использованы переводческие приемы. Как показал предпринятый анализ, наиболее частотными приемами для передачи имен собственных являются транскрипция, транслитерация, транспозиция и калькирование.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бархударов, Л. С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода / Л. С. Бархударов. – М. : Междунар. отношения, 1975. – 240 с.
2. Виноградов, В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В. С. Виноградов. – М. : Изд-во ин-та общ. сред. образования РАО, 2001. – 224 с.
3. Комиссаров, В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) / В. Н. Комиссаров. – М. : Высш. шк., 1990. – 253 с.
4. Либерман, С. А. Особенности перевода безэквивалентной лексики / С. А. Либерман, Л. П. Устинова // Гуманитарные научные исследования. – 2018. – С. 14–16. – URL: <https://human.snauka.ru/2018/05/24982>
5. Минченков, А. Г. К понятию реалии в современной теории перевода / А. Г. Минченков, А. Г. Минченков (мл.) // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. – 2016. – № 2. – С. 46–58. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-ponyatiyu-realii-v-sovremennoy-teorii-perevoda>
6. Пробачай, П. А. Трудности перевода и локализации видеоигр / П. А. Пробачай // Материалы Научной сессии. – 2022. – С. 266–270.
7. Швейцер, А. Д. Перевод и лингвистика / А. Д. Швейцер. – М. : Воениздат, 1973. – URL: <https://klex.ru/149x>
8. Bernal-Merino, M. Creativity in the Translation of Video Games / M. Bernal-Merino // Quaderns de Filologia. Estudis literaris. – 2008. – P. 57–70. – URL: <https://roderic.uv.es/rest/api/core/bitstreams/8ee3d5b1-d783-4d64-b61d-11373527a8a4/content>
9. Rouby, R. Les jeux vidéo en VF. La perspective d'un traducteur-joueur / R. Rouby // TRADUIRE. – 2021. – P. 41–50. – URL: <https://journals.openedition.org/traduire/2304?lang=en>
10. Wolf, M. J. P. The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond / Mark J.P. Wolf // ABC-CLIO. – 2008. – P. 3–21. – URL: <https://archive.org/details/videogameexplosi0000unse/page/n3/mode/2up>

### REFERENCES

1. Barhudarov L.S. *Yazyk i perevod. Voprosy obshchey i chastnoy teorii perevoda* [Language and Translation. Issues of General and Particular Theory of Translation]. Moscow, Mezhdunar. otnosheniya Publ., 1975. 240 p.
2. Vinogradov V.S. *Vvedenie v perevodovedenie (obshchie i leksicheskie voprosy)* [Introduction to Translation Studies (General and Lexical Questions)].

Moscow, Izd-vo in-ta obshch. sred. obrazovaniya RAO, 2001. 224 p.

3. Komissarov V.N. *Teoriya perevoda (lingvisticheskiye aspekty)* [Translation Theory (Linguistic Aspects)]. Moscow, Vyssh. shk. Publ., 1990. 253 p.

4. Liberman S.A., Ustinova L.P. Osobennosti perevoda bezekivalentnoj leksiki [Problem of Translation of Non-Equivalent Vocabulary]. *Gumanitarnye nauchnye issledovaniya* [Humanitarian Scientific Research], 2018, pp. 14-16. URL: <https://human.snauka.ru/2018/05/24982>

5. Minchenkov A.G., Minchenkov A.G. (Jr.) K ponyatiyu realii v sovremennoj teorii perevoda [The Concept of Nationally Biased Units in Modern Translation Theory]. *Vestnik PNIPU. Problemy yazykoznaniiya i pedagogiki* [Bulletin of Perm National Research Polytechnic University. Problems of Linguistics and Pedagogy], 2016, no. 2, pp. 46-58. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-ponyatiyu-realii-v-sovremennoj-teorii-perevoda>

6. Probachaj P.A. Trudnosti perevoda i lokalizacii videoigr [Problems of Videogame Translation and Localization]. *Materialy Nauchnoj sessii* [Materials of the Scientific Session], 2022, pp. 266-270.

7. Shvejcer A.D. *Perevod i lingvistika* [Translation and Linguistics]. Moscow, Voenizdat, 1973. URL: <https://klex.ru/149x>

8. Bernal-Merino M. Creativity in the Translation of Video Games. *Quaderns de Filologia. Estudis literaris*, 2008, pp. 57-70. URL: <https://roderic.uv.es/rest/api/core/bitstreams/8ee3d5b1-d783-4d64-b61d-11373527a8a4/content>

9. Rouby R. Les jeux vidéo en VF. La perspective d'un traducteur-joueur. *TRADUIRE*, 2021, pp. 41-50. URL: <https://journals.openedition.org/traduire/2304?lang=en>

10. Wolf M.J.P. The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond. *ABC-CLIO*, 2008, pp. 3-21. URL: <https://archive.org/details/videogameexplosi0000unse/page/n3/mode/2up>

### Information About the Authors

**Tatiana S. Sidorovich**, Candidate of Sciences (Philology), Associate Professor, Department of Translation Studies and Linguistics, Volgograd State University, Prosp. Universitetsky, 100, 400062 Volgograd, Russian Federation, [sidorovich@volsu.ru](mailto:sidorovich@volsu.ru), <https://orcid.org/0000-0002-1905-4258>

**Pavel A. Probachai**, Master's Student, Department of Translation Studies and Linguistics, Volgograd State University, Prosp. Universitetsky, 100, 400062 Volgograd, Russian Federation, [lam-221\\_214174@volsu.ru](mailto:lam-221_214174@volsu.ru), <https://orcid.org/0009-0005-3296-7827>

### Информация об авторах

**Татьяна Станиславовна Сидорович**, кандидат филологических наук, доцент кафедры теории и практики перевода и лингвистики, Волгоградский государственный университет, просп. Университетский, 100, 400062 г. Волгоград, Российская Федерация, [sidorovich@volsu.ru](mailto:sidorovich@volsu.ru), <https://orcid.org/0000-0002-1905-4258>

**Павел Андреевич Пробачай**, магистрант кафедры теории и практики перевода и лингвистики, Волгоградский государственный университет, просп. Университетский, 100, 400062 г. Волгоград, Российская Федерация, [lam-221\\_214174@volsu.ru](mailto:lam-221_214174@volsu.ru), <https://orcid.org/0009-0005-3296-7827>