



UDC 81'25:7
LBC 81.18

Submitted: 15.06.2024
Accepted: 15.09.2024

METHODOLOGY OF SEMANTIC ERRORS AND INACCURACIES ANALYSIS IN LINGUISTIC LOCALIZATION OF TEXT CONTENT OF VIDEOGAMES

Tatiana S. Sidorovich

Volgograd State University, Volgograd, Russian Federation

Dmitry D. Korolenko

Volgograd State University, Volgograd, Russian Federation

Abstract. Nowadays, linguistic localization plays one of the most important roles in the field of video game translation. One of the most difficult issues is determining the boundaries of localization in view of the crossdisciplinarity of this sphere. The complexity of localization lies in the fact that this process is subject to multifaceted division into parts, which in turn includes a huge number of spheres and styles. A lot of scientists and specialists argue that this field is a separate discipline with its own technologies, tools, skills, structure, and methods. However, upon detailed analysis and delving into this concept, it becomes obvious that localization is a process in which the translator uses absolutely all their skills and abilities, because localization includes a huge number of substyles and intercultural versatility. It is extremely important and necessary for a localizer to understand many areas and concepts, namely: cultural code, ethnic groups, interface, dates, etc. The linguistic localization process also includes adapting currency symbols, date formats, addresses, numbers, choosing palettes and color schemes, and revising the physical structure of the product. The purpose of the article is to study the linguistic localization of the video game Assassin's Creed II from English into Russian. The paper focuses on the semantic errors and inaccuracies in the translation of monologues, dialogues, and text inserts. Possible causes of errors are considered, and options for correcting them are proposed.

Key words: localization, videogame content translation, plot, dialogues between characters, semantic errors and inaccuracies, adequate translation.

УДК 81'25:7
ББК 81.18

Дата поступления статьи: 15.06.2024
Дата принятия статьи: 15.09.2024

МЕТОДИКА АНАЛИЗА СМЫСЛОВЫХ ОШИБОК И НЕТОЧНОСТЕЙ ПРИ ЯЗЫКОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ ТЕКСТОВОГО КОНТЕНТА ВИДЕОИГР

Татьяна Станиславовна Сидорович

Волгоградский государственный университет, г. Волгоград, Российская Федерация

Дмитрий Денисович Короленко

Волгоградский государственный университет, г. Волгоград, Российская Федерация

Аннотация. Сегодня языковая локализация играет очень важную роль в сфере перевода видеоигр. Сложность рассмотрения локализации заключается в том, что это отдельное направление со своими технологиями, инструментами, навыками, структурой и методами. Локализатору необходимо разбираться во многих сферах и понятиях, а именно: культурном коде, этносах, интерфейсе, датах и т. д. Цель данной статьи –

исследование особенностей языковой локализации видеоигры *Assassin's Creed II* с английского языка на русский, а также методика выявления смысловых ошибок и неточностей при переводе монологов, диалогов и текстовых вставок. Рассматриваются возможные причины выявленных ошибок и предлагаются варианты их исправления.

Ключевые слова: локализация, перевод текстового контента видеоигр, сюжет, диалог персонажей, смысловые ошибки и неточности, адекватный перевод.

Введение

В настоящее время интерес к видеоиграм стремительно растет благодаря развитию абсолютно новых жанров, усовершенствованию игровой механики, детально проработанных сюжетных линий и значительного улучшения графики. Когда речь идет о переводе или локализации видеоигр очень часто используется термин «языковая локализация». А.В. Павлов утверждает, что языковая локализация – это перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона или группы населения [5].

Стоит также упомянуть о том, что языковая локализация имеет множество составляющих, в том числе использование идиом, пословиц, поговорок, культурно-маркированной лексики, стилистических особенностей речи и др. Она тесно связана с культурой и культурным кодом, который подразумевает учет предпочтений, особенностей и привычек представителей конкретной культуры, использование различных ассоциаций и т. п.

Локализатор видеоигры не ограничивается выполнением адекватного перевода содержания, ему также предъявляются требования к технической составляющей процесса перевода. Для достижения оптимального результата современный переводчик-локализатор должен превосходно владеть компьютерными и информационными технологиями, исследовательскими навыками в области производства и использования аудиовизуальной продукции.

Фрагментация текста представляет собой еще одну проблему для локализаторов, поскольку предполагает разделение всех слов на ячейки, то есть одна буква занимает одну ячейку. Часто количество ячеек для одного слова закреплено, и это количество нельзя менять при переводе. В этом случае переводчик опирается не столько на адекватность перевода и его эквивалентность, сколько пы-

тается подобрать подходящий синоним или применить модуляцию, чтобы переведенная фраза могла войти в данное количество ячеек [8]. Также сложность при переводе вызывает смешение стилей в видеоигре. Стоит отметить, что часто тексты компьютерных игр представляют собой полное смешение стилей, в зависимости от жанра игры, его сюжета [7].

А.В. Козуляев, один из ведущих специалистов аудиовизуального перевода в России, генеральный директор компании «RuFilms», считает, что аудиовизуальный перевод и локализация требуют от переводчика соединения навыков, умений и теоретических основ нескольких научных дисциплин и профессий [2]. Он использует аудиовизуальное произведение как ориентировочную основу для своей профессиональной деятельности, изначально отличающейся от простого зрительского восприятия. Это связано с тем, что аудиовизуальный переводчик или локализатор имеет дело не с реальностью, а с художественным или же авторским ее осмыслением, оставляющим за кадром повествования все фрагменты, признаваемые коллективным автором незначимыми» [3].

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

Методы и материалы

Учитывая постоянный рост спроса на качественный перевод текстового контента видеоигр в процессе локализации, представляется целесообразным проведение анализа

уже выполненных переводов на предмет выявления смысловых ошибок и неточностей, неизбежно приводящих к недопониманию или даже неверному пониманию сюжета игры.

С помощью метода сплошной выборки, а также основываясь на собственном эмпирическом опыте, были рассмотрены и проанализированы многочисленные случаи частичного или полного искажения смысла оригинала при переводе. Аксиологический анализ был применен для выявления плюсов и минусов разных переводческих решений и оценки адекватности их применения в каждом конкретном случае.

Результаты и обсуждение

Ошибки при переводе возникают всегда, и видеоигры – не исключение. Даже в современном мире, когда стремительно развивается машинный перевод, переводчики все еще остаются единственным ресурсом, который способен несколько раз обрабатывать и поразному воспроизводить одну и ту же информацию для подбора наиболее удачного варианта перевода.

Согласно В.Н. Комиссарову, ошибка представляет собой «несоответствие содержанию исходного текста» [4, с. 148]. В определении В.Н. Комиссарова несоответствие содержанию скорее употребляется в широком смысле. Если представить более подробное описание, то ошибку можно интерпретировать как искажение смысла текста путем осуществления необоснованных трансформаций. Необоснованная трансформация, в свою очередь, является следствием неудачного выбора переводчика, к каким может, например, относиться: неверно подобранный термин, намеренное опущение части предложения, в котором содержится прецизионная лексика, отсутствие грамматически значимого элемента (артикля), неправильно употребленная форма слова и пр. Таким образом, можно заключить, что ошибка является намеренным искажением информации в тексте, последствием которого осуществляется дезинформация реципиента сообщения.

Ошибки совершаются не только начинающими переводчиками, но и специалистами со стажем. Объяснением всему этому слу-

жат несколько факторов. Во-первых, переводчик, обладая высокой степенью компетентности в одной области перевода, например, технической литературы, способен воспроизвести адекватный перевод технических текстов, однако может неверно истолковать художественный текст. Подобное также происходит в силу особенностей переводчика, его мировоззрения, профессионального стажа, уровнем владения языком. Во-вторых, переводчикам часто приходится сталкиваться с ситуацией, когда заказчик присылает материал для работы не в полном объеме или вносит какие-то новые детали.

Если говорить о переводе видеоигр, то подобные ситуации создают определенные трудности в работе переводчика, поскольку ему бывает сложно ознакомиться с материалом, не имея представления о том, на чем строится сюжет игры, какова цель героев, как герои друг с другом взаимосвязаны. Все эти трудности заставляют переводчика в буквальном смысле додумывать сюжет и диалоги.

В-третьих, запросы рынка также могут влиять на качество перевода. Очень часто издатель или разработчик запрещают переводить названия видеоигр. В частности, это может быть связано с тем, что аудитория геймеров и людей, следящими за новостями видеоигр, привыкли воспринимать названия видеоигр на языке оригинала. Среди геймеров очень редко можно услышать название игры «Жажда скорости», зато практически все из них упомянут видеоигру *Need for Speed*. Неудачным вариантом перевода названия служит игра *Days Gone*, которую в России перевели как «Жизнь после». Целью переводчика, скорее всего, служила потребность в сохранении краткости названия. Более адекватным, но, вероятно, не столь лаконичным был бы перевод «Дни былого».

Проблемы перевода видеоигр вызывают интерес многих исследователей. Например, лексические проблемы перевода компьютерных игр рассматриваются в работе М.А. Болотиной и Е.В. Кузьминой, в которой авторы поясняют, что «достижение адекватности перевода текста компьютерной игры в процессе локализации среди ряда различных задач требует решения проблемы выбора оптимального эквивалента на лексико-грамматическом

уровне» [1, с. 44]. А.Р. Рюкова и Е.А. Филимонова также отмечают непосредственное сотрудничество переводчика и команды программистов и разработчиков для избежания ошибок во время процесса языковой локализации [6, с. 96].

Обратимся к анализу перевода текстовых вставок и диалогов из игры Assassin's Creed II. Для объективной оценки качества перевода представляется необходимым представить происходящие диалоги в более широком контексте, в некоторых случаях, в контексте всего сюжета игры.

Контекст

Люси Стиллман (агент под прикрытием, работающий на братство современных ассасинов) освобождает Дезмонда Майлса (главного героя игры) из Абстерго Индастриз (глобальной корпорация, основанной в первой половине XX века тамплиерами) и прячет его в секретном укрытии с двумя другими ассасинами, Шоном Гастингсом и Ребеккой Крэйн.

Оригинал

Lucy Stillman: I think we've been wrong. That's why we need to get out of here. *Vidic and the Templars, they are only the part of the problem.*

Перевод

Люси Стиллман: Мы ошиблись, поэтому надо выбираться. *Опасность исходит не от Видика и тамплиеров.*

Наш перевод

Люси Стиллман: Думаю, мы все это время ошибались. Поэтому нам надо убираться отсюда. *Видик и тамплиеры лишь часть проблемы.*

В данном примере мы видим, как переводчик допустил смысловую неточность при переводе диалога. Фраза «*They are only the part of the problem*» – фактически переводится как «*Они лишь часть проблемы*». Под словом «они» подразумеваются Видик и тамплиеры.

Контекст

Леонардо да Винчи и Эцио Аудиторе де Фиренце уплывают на корабле. Перед отплытием они встречают Катерину Сфорца (правительницу Форли, графиню и одну из знаменитых женщин периода итальянского Возрождения), которая показала свой пылкий нрав и жесткий характер в беседе с героями.

Оригинал

Leonardo da Vinci: *That woman is as powerful and dangerous as she is young and beautiful.*

Перевод

Леонардо да Винчи: *Эта женщина невероятно красива!*

Наш перевод

Леонардо да Винчи: *Эта женщина так же могущественна и опасна, как и молода и красива.*

При переводе фразы «*That woman is as powerful and dangerous as she is young and beautiful*», переводчик допустил необоснованное опущение. Такая ошибка могла быть допущена по ряду причин, основная из них заключается в сокращении слов персонажа. При подсчете символов становится ясно, что переводчику не стоило этого делать, чтобы закадровый голос смог в полной мере передать нрав героини.

Контекст

В дом главного героя безосновательно вторглись стражники Уберто Альберти (близкого друга Джовани Аудиторе да Фиренце), по приказу Великого магистра Тамплиеров Родриго Борджиа. Уберто, в обмен на безопасность и финансовое благополучие своей семьи, санкционировал арест Джовани. Эцио, узнав об этом решил добраться до своих братьев и отца. При встрече, отец поведал ему о секретной комнате, которая находится в его кабинете. В ней находятся документы, которые подтверждают его невинность. Джованни Аудиторе приказал своему сыну Эцио передать эти документы Уберто. Он выполнил все, что велел отец. Однако, на следующее утро отца и двух братьев казнили. Лишь Эцио удалось сбежать.

Оригинал

Ezio Auditore da Firenze: Wait, you knew this would happen?

Giovanni Auditore da Firenze: Not the way it did and not this soon. *It doesn't matter now...*

Перевод

Эцио Аудиторе да Фиренце: Постой, ты знал, что это произойдет?

Джованни Аудиторе да Фиренце: *Я думал, что все будет несколько иначе и не так скоро.*

Наш перевод

Эцио Аудиторе да Фиренце: Подожди, ты знал, что это произойдет?

Джованни Аудиторе да Фиренце: Не думал, что все произойдет так и настолько скоро. *Это уже не важно...*

Комментарий

Диалог наглядно показывает, что переводчик прибег к модуляции. Данный прием перевода является ошибочным в данном случае, так как, при такого рода модуляции происходит изменение точки восприятия контекста.

Оригинал

Giovanni Auditore da Firenze: There is no time, listen closely. Return to the house. *In my office is a hidden door. Use your talent to find it.*

Перевод

Джованни Аудиторе да Фиренце: Нет времени, слушай внимательно. Возвращайся домой, у меня в кабинете есть тайник, постарайся найти его.

Наш перевод

Джованни Аудиторе да Фиренце: Нет времени, слушай внимательно. Вернись домой. В моем кабинете есть потайная дверь. Используй свой талант, чтобы найти ее.

Сюжет игры и дальнейшие события убеждают в том, что словосочетание «*hidden door*» и фраза «*Use your talent to find it*» переведены неверно. Последующие действия главного героя заключаются в том, чтобы отыскать потайную дверь. Для достижения этой цели, игроку необходимо воспользоваться талантом персонажа, а именно его навыком под названием «орлиное зрение». В следствии чего можно сделать вывод, что переводчик допустил смысловую ошибку при переводе словосочетания и фразы.

Контекст

Придя на казнь, Эцио Аудиторе да Фиренце видит, как отца и двух братьев казнят. Избежав погони, он направляется к своим матери и сестра, которые находятся у Паолы (владелицей борделя). Она укрывает у себя семью главного героя и в дальнейшем обучает персонажа приемам маскировки и воровству. В следствии Эцио узнает, что она, как и отец является ассасином и отдаем ему наруч и скрытый клинок (фирменное оружие ассасинов). Во время их диалога Паола показывает шрамы на руке многолетней давности. Вскоре Эцио задумывается о побеге из страны.

Оригинал

Ezio Auditore da Firenze: Why are you helping me? The stranger.

Paola: *I too know betrayal.*

Перевод

Эцио Аудиторе да Фиренце: Почему Вы помогаете мне, чужаку?

Паола: *Я знаю, что такое предательство.*

Наш перевод

Эцио Аудиторе да Фиренце: Почему Вы помогаете мне, чужаку?

Паола: *Я тоже познала предательство.*

Комментарий

Разговор между Эцио Аудиторе да Фиренце и Паолой показывает нам, что переводчик допустил

смысловую неточность. Шрамы, оставленные на руке Паолы являются отсылкой к аресту за убийство стражника. Предателем оказался ее близкий друг, которому она всецело доверяла. Фраза «*Я знаю, что такое предательство*» не показывает нам истинного смысла произошедшего, она лишь говорит о том, что Паола в курсе того, как люди предают друг друга. Настоящее значение фразы должно говорить о том, что она познала предательство на собственном опыте, и адекватным переводом данной фразы будет следующий вариант: «*Я тоже познала предательство*».

Оригинал

Paola: But you already have an answer.

Ezio Auditore da Firenze: Hey! My father's *blade and bracer*. How did you get them?

Перевод

Паола: Ведь у тебя уже есть ответ.

Эцио Аудиторе да Фиренце: *Меч и наручи* моего отца. Откуда они у Вас?

Наш перевод

Паола: Но ведь у тебя уже есть ответ.

Эцио Аудиторе да Фиренце: Эй! *Клинок и наруч* моего отца! Откуда они у Вас?

Комментарий

В диалоге Эцио Аудиторе да Фиренце употребляет фразу «*blade and bracer*», которую переводчик перевел как *меч*, но *меч* по-английски *sword*. Адекватным переводом можно было бы считать слово *лезвие*, но по контексту игры и сюжетной линии становится ясно, что такой перевод тоже не может считаться адекватным. Более того, в первой версии игры *Assassin's Creed* уже использовался термин «*клинок*». Еще одной смысловой неточностью можно считать перевод слова *bracer*: В оригинале данное слово употреблено в единственном числе. Переводчики использовали вариант *наручи* во множественном числе, что также не представляется вполне адекватным переводом.

Контекст

Эцио Аудиторе да Фиренце убивает Уберто Альберти, предателя и виновника в смерти отца и двух братьев главного героя. Спустя некоторое время Эцио уезжает из Флоренции со своей матерью и сестрой на виллу дяди в Монтериджони (город в Тоскане). Вьери Пацци (тамплиер, который причастен к смертям отца и двух братьев) встречает главного героя и его семью на въезде в город.

Оригинал

Uberto Alberti: You would have done the same, to save the ones you love.

Ezio Auditore da Firenze: *Yes. I would. And I have!*

Перевод

Уберто Альберти: Ты бы поступил точно также, дабы спасти тех, кто дорог.

Эцио Аудиторе да Фиренце: *Да, верно. Так и вышло.*

Наш перевод

Уберто Альберти: Ты бы поступил так же, чтобы спасти тех, кого любишь.

Эцио Аудиторе да Фиренце: *Да. Поступил бы. И поступил!*

Данный пример демонстрирует смысловую ошибку, которую допустил переводчик «*Да, верно. Так и вышло*». При прочтении и визуальном контакте с игрой, можно увидеть, что предложение является безличным. В оригинале сказано следующее: «*Yes. I would. And I have!*» Носителю языка и человеку, который в совершенстве владеет английским языком, понятно, что действие было совершено именно человеком.

Контекст

Эцио Аудиторе да Фиренце вместе со своей матерью и сестрой приближаются к вилле Монтериджони, но попадают в засаду Вьери Пацци и его солдат. Марио Аудиторе (ассасин и старший брат Джованни) вместе со своими людьми спасает родственников, и настаивает на том, чтобы сопровождать их весь оставшийся путь. В городе дядя проводит экскурсию и немного рассказывает о местных обычаях. Также он рассказывает племяннику, что Джованни был ассасином, и сам Эцио должен быть обучен для защиты семьи, а также мести за отца и братьев.

Оригинал

Mario Auditore: There is a chapel here too. The priest seems a nice enough fellow, *but I have never been much of a believer.*

Перевод

Марио Аудиторе: Церковь здесь тоже есть. Трудяга вроде бы неплохой человек. *Но я не часто хожу в мессе.*

Наш перевод

Марио Аудиторе: Церковь здесь тоже есть. Священник вроде бы хороший человек. *Но я никогда не был особо верующим.*

При переводе диалога переводчик допустил ошибку, а именно необоснованную модуляцию, переведя словосочетание «*But I have never been much of a believer.*», как «*Но я не часто хочу в мессе*». Данный фрагмент необходимо перевести как «*Но я никогда не был особо верующим*». Марио Аудиторе имеет в виду, что его отношение к религии отличается от других людей. Более того, в оригинальном предложении нет ни слова о

мессе, в связи с чем у игрока складывается ложное впечатление о персонаже.

Заключение

Аудиовизуальный перевод текстов представляет собой многогранную задачу, поскольку данный вид перевода может включать в себя совершенно разные функциональные стили. Перевод игр занимает особое место в проблемах современного переводоведения, так как игра может быть разработана в разных жанрах, а, следовательно, содержать в себе лексику из разных областей.

Целью данной работы стало рассмотрение ошибок и неточностей в текстовых материалах компьютерной игры *Assassin's Creed II*. Анализ текстового контента игры, а именно, диалогов, текстовых вставок и монологов показывает, что перевод игры, выполненный компанией «Акелла», содержит большое количество смысловых ошибок и неточностей, что значительно ухудшает качество продукта.

Предложенные варианты перевода являются важной составляющей анализа, они помогают правильно интерпретировать высказывания персонажей в контексте всего сюжета игры. Комментирование каждого примера позволило выявить ошибки и неточности, допущенные при переводе, а также обосновать использование адекватного варианта перевода.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Болотина, М. А. Лексические проблемы перевода компьютерных игр / М. А. Болотина, Е. В. Кузьмина // Вестник Балтийского Федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. – 2019. – № 1. – С. 43–50.
2. Козуляев, А. В. Интегративная модель обучения аудиовизуальному переводу (английский язык) : автореф. дис. ... канд. пед. наук / Козуляев Алексей Владимирович. – М., 2019. – 45 с.
3. Козуляев, А. В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода / А. В. Козуляев // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. – 2015. – № 3 (13). – С. 324–331.

4. Комиссаров, В. Н. Современное переводоведение : учеб. пособие / В. Н. Комиссаров. – М. : ЭТС, 2002. – 424 с.

5. Павлов, А. В. Проблемы локализации MMORPG (многопользовательских ролевых онлайн-игр) / А. В. Павлов, Н. А. Каширина // Международный журнал экспериментального образования. – 2014. – № 6-2. – С. 159–161.

6. Рюкова, А. Р. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр / А. Р. Рюкова, Е. А. Филимонова // Вестник Башкирского университета. – 2016. – № 4. – С. 968–978.

7. Costales, A. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization / A. Costales // *MonTi Monografias de Traducción e Interpretación*. – 2012. – № 4. – P. 385–408.

8. O'Hagan, M. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry / M. O'Hagan, C. Mangiron. – [S. l.] : John Benjamins, 2007. – 374 p.

REFERENCES

1. Bolotina M.A., Kuzmina E.V. Leksicheskie problemy perevoda kompyuternykh igr [Lexical Problems in Computer Games Translating]. *Vestnik Baltiyskogo Federalnogo universiteta im. I. Kanta. Seriya: Filologiya, pedagogika, psikhologiya* [Immanuel Kant Baltic Federal University Bulletin. Series: Philology, Pedagogy, Psychology], 2019, no. 1, pp. 43-50.

2. Kozulyayev A.V. *Integrativnaya model obucheniya audiovizualnomu perevodu (angliyskiy yazyk): avtoref. dis. ... kand. ped. nauk* [Integrative Model of Teaching Audiovisual Translation (English

Language). Cand. pedag. sci. abs. diss.]. Moscow, 2019. 45 p.

3. Kozulyayev A.V. Obucheniye dinamicheskoi ekvivalentnomu perevodu audiovizualnykh proizvedeniy: opyt razrabotki i osvoyeniya innovatsionnykh metodik v ramkakh shkoly audiovizualnogo perevoda [Training in Dynamically Equivalent Translation of Audiovisual Works: Experience in Developing and Mastering Innovative Techniques Within the School of Audiovisual Translation]. *Vestnik Permskogo natsionalnogo issledovatel'skogo politekhnicheskogo universiteta. Problemy yazykoznanija i pedagogiki* [Perm National Research Polytechnic University Bulletin. Problems of Linguistics and Pedagogy], 2015, no. 3 (13), pp. 324-331.

4. Komissarov V.N. *Sovremennoye perevodovedeniye: ucheb. posobiye* [Modern Translation Studies. Textbook]. Moscow, ETS Publ., 2002. 424 p.

5. Pavlov A.V., Kashirina N.A. Problemy lokalizatsii MMORPG (mnogopolzovatel'skikh rolevykh onlayn-igr) [Localization Problems of MMORPGs (Multiplayer Online Role-Playing Games)]. *Mezhdunarodnyy zhurnal eksperimental'nogo obrazovaniya* [Experimental Education International Journal], 2014, no. 6-2, pp. 159-161.

6. Ryukova A.R., Filimonova E.A. Perevod imen sobstvennykh pri lokalizatsii multiplatformnykh kompyuternykh igr [Translation of Proper Names in the Localization of Multiplatform Computer Games]. *Vestnik Bashkirskogo universiteta* [Bashkir University Bulletin], 2016, no. 4, pp. 968-978.

7. Costales A. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization. *MonTi Monografias de Traducción e Interpretación*, 2012, no. 4, pp. 385-408.

8. O'Hagan M., Mangiron C. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. S.l., John Benjamins, 2007. 374 p.

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, <https://orcid.org/0000-0002-1905-4258>

Dmitry D. Korolenko, Master's Student, Department of Translation Studies and Linguistics, Volgograd State University, Prosp. Universitetsky, 100, 400062 Volgograd, Russian Federation, lam-231_676848@volsu.ru, <https://orcid.org/0009-0008-4594-1329>

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, <https://orcid.org/0000-0002-1905-4258>

Дмитрий Денисович Короленко, магистрант кафедры теории и практики перевода и лингвистики, Волгоградский государственный университет, просп. Университетский, 100, 400062 г. Волгоград, Российская Федерация, lam-231_676848@volsu.ru, <https://orcid.org/0009-0008-4594-1329>