

KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ LINGVISTINĖS LOKALIZACIJOS Į RUSŲ KALBĄ PROBLEMOS (PAGAL ŽAIDIMO „HALF LIFE 2“ PAVYZDĮ)

KATSIARYNA KAVALKOVA

Santrauka

Šiame straipsnyje atkreipiamas dėmesys į visiškai naują vertimo studijų objektą – kompiuterinius vaizdo žaidimus. Jame apžvelgiami skirtingi akademiniai požiūriai į lokalizacijos reiškinį ir pagrindiniai žaidimų lokalizacijos etapai. Pasitelkus A. Chestermano pasiūlytą vertimo strategijų modelį ir semiotinę analizę, kompleksiskai analizuojami du žaidimo „Half-Life 2“ lokalizacijos į rusų kalbą variantai (lokalizaciją atliko bendrovės „Valve Corporation“ ir „Buka“), tiriama, kuris iš jų yra priimtinesnis rusakalbiams vartotojams.

Atliekant tyrimą išnagrinėta į rusų kalbą lokalizuoto žaidimo „Half-Life 2“ tekstų visuma, kurią sudaro informacinio, ekspresyviojo ir audiovizualinio tipo tekstai. Teigiama, kad lokalizuoto žaidimo sėkmė tikslinėje rinkoje priklauso nuo sėkmingo vertimo strategijų naudojimo.

Sukurtų žaidimo lokalizacijos variantų lyginamoji analizė patvirtina, kad abiejuose naudotos beveik visos vertimo strategijos, tačiau tai daryta verčiant skirtingas programos įrašų sekas. Rusų bendrovės „Buka“ sukurta žaidimo „Half-Life 2“ lokalizacijos versija yra tikslesnė rusų kalbos taisyklingumo prasme, būtent ji yra priimtinausia rusakalbiams vartotojams ir populiariausia tarp jų. Tai lėmė tinkamas vertimo strategijų pasirinkimas verčiant skirtingų tipų žaidimo tekstus, profesionalus subtitravimas ir įgarsinimas atsižvelgiant į vartotojų pastabas ir pasiūlymus.