

**Е.П.Соснина**

*Ульяновский государственный технический университет*

## **ЗАДАЧА ЛОКАЛИЗАЦИИ ТЕКСТОВ КАК ЗАДАЧА ПРИКЛАДНОГО ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ**

### *Аннотация статьи*

*Рассматривается прикладное направление перевода – локализация текстов и лингвистических объектов.*

**Ключевые слова:** *практика перевода, локализации текстов, локализация мобильных приложений, локализация компьютерных игр*

Наш теоретический и практический интерес к теме локализации вызвали многочисленные статьи из российского журнала «Профессиональный перевод» (<http://www.profitran.ru>), публикации с сайтов Ассоциации глобализации и локализации «GALA» (<http://www.gala-global.org>), портала для переводчиков «Translationdirectory.com», а также востребованность специалистов в области профессионального перевода и технической коммуникации на рынке труда.

В данной сфере существует несколько смежных понятий, которые связаны с одним и тем же процессом – процессом перевода – это интернационализация и локализация текстов.

При этом, *интернационализация текстов* как направление специализированного, перевода повышает качество понимания и доступность ресурсов для наибольшего процента международной аудитории за счет использования базового английского как международного языка, состоит в максимальном абстрагировании от различных культурных особенностей, приводит к адаптации исходного текста и подготовке универсального интернационального описания или перевода документа для продукта или решения [Соснина 2010].

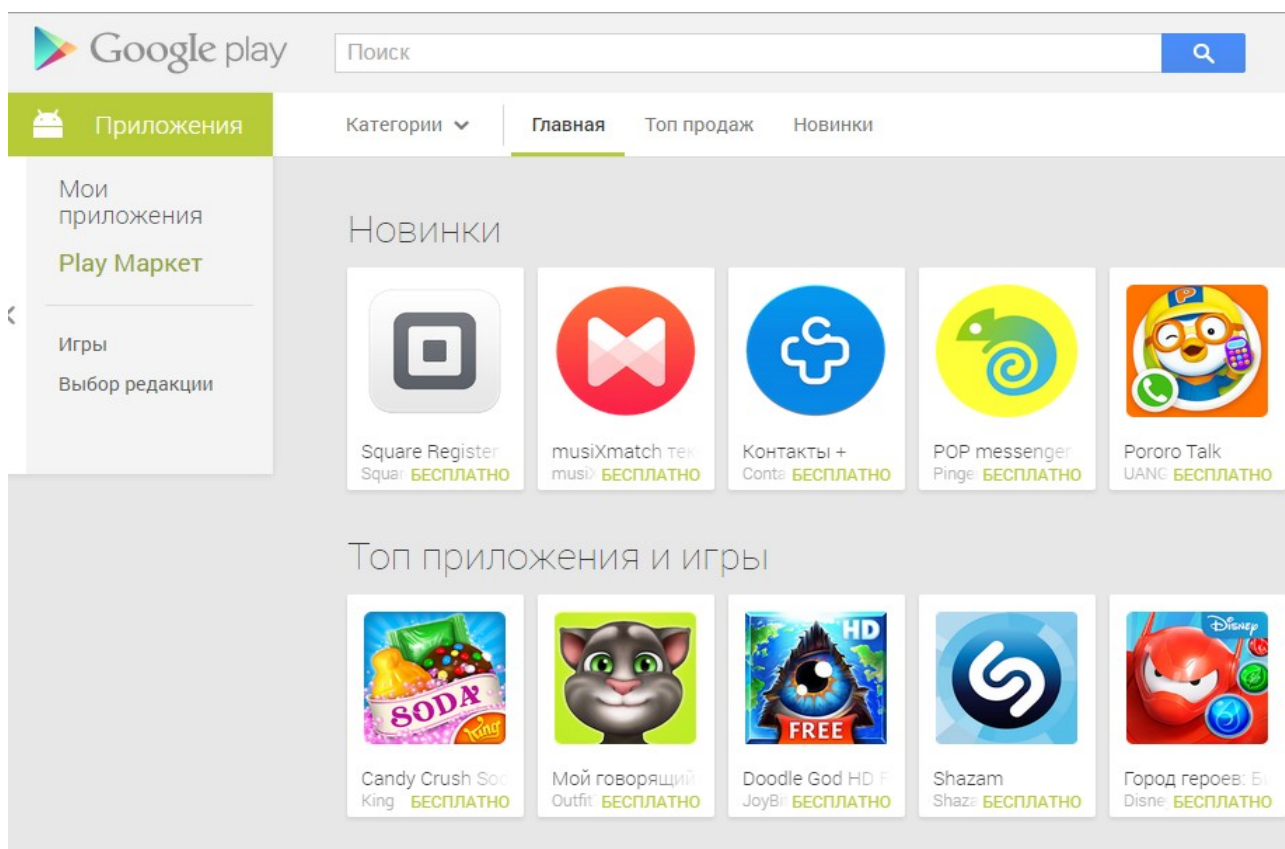
*Локализация текстов*, наоборот, — это как профессиональный перевод, так и техническая и лингвокультурная адаптация текстов (описывающих какой-либо продукт, изделие, услугу) к особенностям определенной страны, региона или группы населения, национального языка. По мнению А.А. Анциферова, самая распространенная ошибка (и к тому же наиболее трудно исправимая) – привлечение к работе переводчиков, для которых язык локализации не является родным [Анциферов 1998].

В нашей российской действительности локализацию (адаптацию текста и лингвистических единиц для русского языка) также называют русификацией. Кроме того, эта отрасль активно развивается, а распространение нелокализованной документации в некоторых странах и РФ запрещено законодательно.

Отметим, что около 80% всего программного обеспечения современных компьютерных и мобильных устройств локализуется с английского языка на другие языки мира, поскольку большинство их производится в США [Esselink 2000: 3-4]. Кроме этого, разработчики в других странах, и даже в России, зачастую используют английский в качестве основного международного языка.

Также следует понимать, что процесс локализации затрагивает не только перевод, но и разнообразные технические аспекты, т.к. задачи локализации в основном связаны с адаптацией текстов каких-либо программных продуктов, приложений, технической документации, текстов web-ресурсов [Sosnina 2009]. Кроме того, локализаторы часто сталкиваются с проблемами отсутствия широкого контекста.

В рамках нашей работы мы рассмотрим локализацию как задачу прикладного переводоведения на примере локализации мобильных приложений в связи с тем, что наиболее развивающийся мировой рынок в сфере локализации в настоящее время – это локализация компьютерных игр и приложений для мобильных устройств. Как правило, каждый магазин приложений (например, Google Play, App Store, Ovi и др.) имеет свои версии на разных языках мира, что позволяет разработчикам локализовать описания приложений и на национальных языках.



**Рис.1. Магазин приложений Google Play – версия на русском языке**

В процессе локализации мобильных приложений мы выделяем пять **объектов локализации**:

1. *название приложения (title)*;
2. *описание (description)*;
3. *ключевые слова (keywords)*;
4. *контент приложения (локализуемые строки)*;
5. *дополнительные объекты (скриншоты с текстом, звуковые дорожки)*.

По мнению разработчиков, самыми основными объектами локализации являются *название, описание и ключевые слова приложения*, т.к. эти объекты учитываются еще и при ключевом поиске пользователями тех или иных приложений в магазине приложений.

Варианты передачи *названия* приложения можно выбирать по согласованию с разработчиками. Например, можно:

1. оставить оригинальное англоязычное название-бренд, например, *World of Tanks Blitz, Iron Desert, Angry Birds Epic, Minecraft - Pocket Edition*.
2. либо предложить вариант перевода с помощью любых переводческих приемов, как то транскрипция, транслитерация, модуляция, дословный перевод.

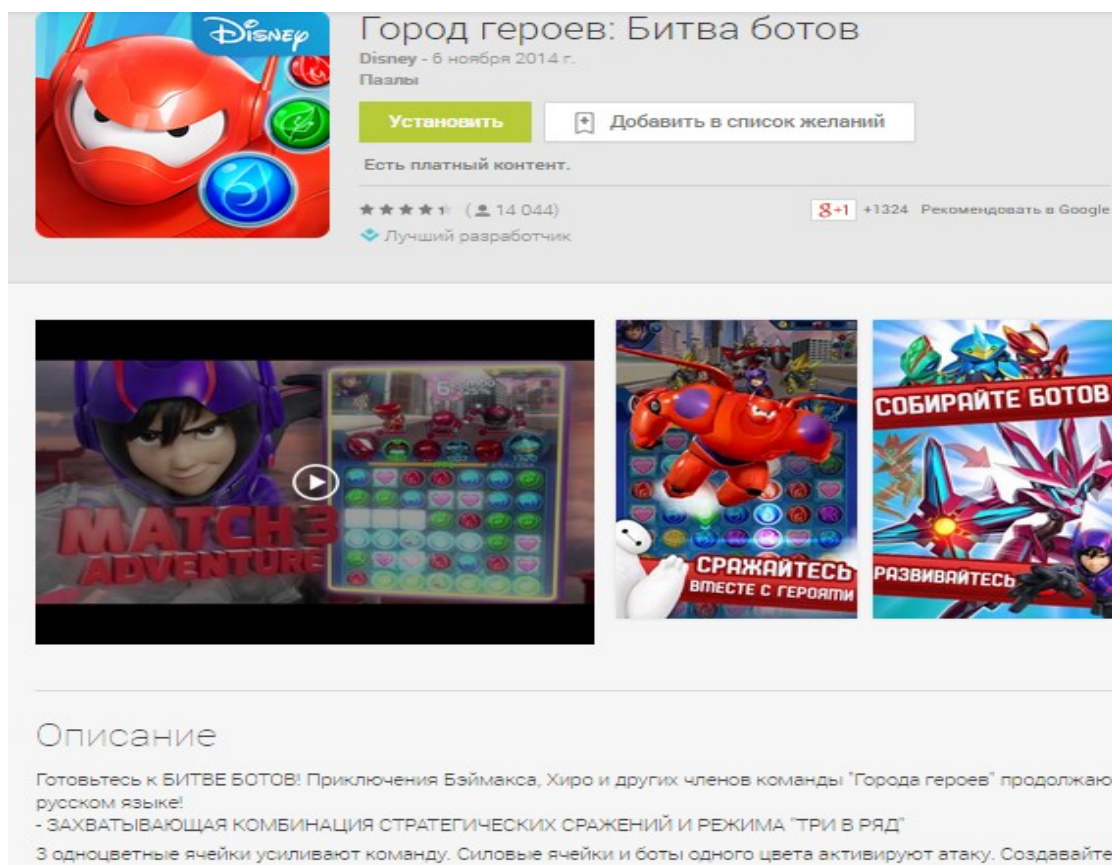


Рис.2. Пример перевода приложения компании Дисней.

Кроме того, существуют особенности локализации некоторых объектов, например, при локализации *ключевых слов* и *описания* специалисты советуют не столько переводить их, а подбирать адекватные ключевые слова для каждого языка отдельно, для чего можно использовать сервисы, как Google Adwords Keyword Planner, Google Trends, App Store Search Suggest и др. Ключевые слова могут визуально выделяться в тексте для целей поисковой оптимизации (см. рис.3).

<i>Description</i>	<i>Описание</i>
<i>Join the ULTIMATE Battle for Domination of the Kingdom! PLAY FOR FREE in the most addicting &amp; interactive Action Strategy MMO GAME!!</i>	<i>Вступайте в ОЖЕСТОЧЕННЫЙ бой за господство в государстве! ИГРАЙТЕ БЕСПЛАТНО в самую увлекательную и интерактивную стратегию в ЖАНРЕ РОЛЕВЫХ ИГР!!</i>
<i>Join millions of Online Players from around the world, BE PART OF ALLIANCE &amp; Make FRIENDS. HELP, TRADE &amp; CO-OP With ALLIANCE MEMBERS &amp; Become the KING!!</i>	<i>Присоединяйтесь к миллионам игроков в сети по всему миру. ВСТУПИТЕ В АЛЬЯНС и ЗАВОДИТЕ ДРУЗЕЙ. ПОМОГАЙТЕ членам своего альянса, ТОРГУЙТЕ и ВЗАИМОДЕЙСТВУЙТЕ с ними, чтобы стать ПРАВИТЕЛЕМ!!</i>
<i>Build &amp; Customize your Empire. Train &amp; Level-up your HERO!!</i>	<i>Развивайте и благоустраивайте свою империю. Обучайте и повышайте уровень своего ГЕРОЯ!!</i>
<i>RESEARCH to make your EMPIRE more POWERFUL!</i>	<i>ПРОВОДИТЕ ИССЛЕДОВАНИЯ, чтобы усилить МОЩЬ своей ИМПЕРИИ!</i>

**Рис.3 Пример фрагментов локализации описания приложения**

### **Game of War – Fire Age (разработчик Machine Zone, Inc.)**

Локализация текста приложения (строк) включает в себя основную работу непосредственно с контентом самого приложения. В первую очередь, это перевод строк. Условно строки и лингвистические единицы можно разделить на два «типа»:

- *стандартные*, свойственные большинству приложений, например, «cancel» (отменить), «quit» (выйти из программы);
- *уникальные* (свойственные только данному конкретному приложению).

Стандартные строки при переводе не представляют трудностей, т.к. эта лексика широко распространена и терминологически устойчива.

Что касается уникальных строк, то при их переводе необходимо учитывать множество нюансов, непосредственно не связанных с лингвистическими аспектами – например, нужно ограничивать длину строк в знаках (несовпадающую по размеру для разных языков), отслеживать смысловую связь элементов друг с другом и т.д. Примеры ниже взяты из наших проектов по анализу и локализации игровых приложений Trials Frontier и Color Craze:

Проблема «длины языков» и морфологии переводчиками разрешается через:

- использование переводческих трансформаций;
- использование сокращений;
- использование спецсимволов, условных обозначений и пиктограмм.

Например:

<i>Someone has been <b>messing around</b> with the time on your device and your energy vanished!</i> – Кто-то <b>играл</b> на Вашем устройстве, и у Вас пропали все жизни!	<i>Force On – Сила <b>вкл.</b></i>
<i>A total of 100 coins! – 100 монет!</i>	<i>Next – След.</i>
<i>Not enough energy – Закончились жизни</i>	<i>Free – б/н</i>
	<i>%d hours – %d ч.</i>
	<i>%d days – %d дн.</i>

Также в большинстве приложений часто в строках имеются динамические переменные, что затрудняет перевод, например:

<i>[name] sent you energy! Send him one back!</i>	<i>Игрок [имя] подарил Вам одну жизнь!</i>
	<i>Сделайте ответный подарок!</i>

В данном случае проблема наличия переменных решена с помощью введения слова «игрок». В противном случае пришлось бы прописывать варианты окончания глагола «подарить» для мужского и женского рода (подарил(-а)), поскольку вместо переменной [имя] могут подставляться как женские, так и мужские имена.

Помимо проблем «длины языка», существует ряд других особенностей, среди которых – авторские неологизмы, придуманные разработчиками и обозначающие какие-либо предметы, явления или действия, не существующие в обычной реальности, а имеющие место в данном конкретном приложении. Чаще всего проблемы перевода таких единиц встают при локализации игровых приложений. При этом перед переводчиком часто стоит творческая задача по подбору или «изобретению» эквивалента слова на языке перевода за счет существующих словообразовательных моделей своего языка, как, например, *burnyard – адское пламя, save colorlings – спасите цветастиков*.

Творческая задача также возникает перед переводчиком при передаче названия приложения. Например, в одном из наших проектов по локализации для адаптации названия мобильной игры «Color Craze» было предложено несколько вариантов: *цветомания, цветная головоломка, цветной квест, цветные острова*. В итоге при согласовании с разработчиком приложения было принято решение остановиться на названии «Цветные острова», которое соответствует визуальному оформлению и сценарию игры.

Таким образом, локализатор должен не только обладать переводческими компетенциями, но и знать методику локализации, основные проблемы этого процесса. Кроме того, для адекватного перевода и понимания игрового сценария при переводческой локализации игровых приложений обязательно рекомендуется «погружение в игру», а также визуальное ознакомление с переводимыми объектами.

### **Список литературы**

*Соснина Е.П.* Основные требования лингвистической интернационализации web-ресурсов// Язык – Общество – Время: сборник статей по материалам XIII международной научно-теоретической конференции «Ахановские чтения» под эгидой МАПРЯЛ (20-21.05.2010), Казахстан, Алматы: КНУ, 2010. Т.2 - С. 304-308

*Анциферов А.А.* Искусство локализации ПО или не к ночи будет рассказано // Мир ПК. 1998. №10.

*Sosnina E.*, 2009, L`internationalization et la qualite de traductions des pages web. [w:] La traduction: Philosophie, Linguistique et Didactique, Lille, 2009. - pp. 367-371.

*Esselink B.*, 2000, A Practical Guide to Localization / [Bert Esselink]. – [Rev.ed.]. Rev. ed. of: A practical guide to software localization. – Language International World Directory, ISSN 1383-7591 : vol. 4