УДК 811.161.1

DOI: 10.33184/bulletin-bsu-2019.4.35

**ЛИНГВОПРАГМАТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА
ВИДЕОИГР: FANS' TRANSLATION(FANLATION)****© Д. К. Саяхова*, Ф. Г. Фаткуллина***Башкирский государственный университет**Россия, Республика Башкортостан, 450076 г. Уфа, ул. Заки Валиди, 32.**Тел. +7 (917) 040 73 48.***Email: dsayakhova@gmail.com*

В предлагаемой статье рассматриваются ключевые особенности понятия «Fanlation» (любительский перевод), хронология развития и отличия его от профессионального перевода. Видеоигры представляют собой богатый источник материала для лингвистических исследований, при проведении которых необходимо учитывать их дискурсивную специфику, относящуюся к сфере компьютерной коммуникации. Также в статье уделяется особое внимание распространению продуктов (переводных текстов), созданных пользователями.

Интерес к развлекательным формам досуга возрос благодаря повышению общего уровня жизни населения и связан, прежде всего, со стремительным развитием электронно-вычислительной техники, благодаря которой появилась новая форма досуга – видеоигры.

Как форма развлечения, видеоигры имеют множество поклонников по всему миру. Довольно часто ввиду финансовых, географических и иных причин производители не могут предоставить адекватный перевод сценария игр, и потребители не могут использовать продукт из-за отсутствия знаний о языке оригинала. Вследствие этого появляются энтузиасты-любители, обладающие определенными знаниями в области переводоведения, которые берутся за локализацию той или иной игры, адаптируя ее для местного языкового сообщества. Это явление получило название «Fanlation» (от англ. «fan» – поклонник и «translation» – перевод). Развитие движения любительского перевода началось в 90е гг. прошлого века с локализации непрофессиональными переводчиками японских ролевых игр. Стоит отметить, что в ряде случаев такой вид перевода нередко получает статус официального.

Данный феномен можно также рассматривать в контексте перевода кино, сериалов, печатной продукции, музыкальных композиций, однако именно fanlation в сфере игровой индустрии представляет собой перевод как текстовых, так и внетекстовых элементов и является отличительной особенностью дискурса видеоигр в целом.

Ключевые слова: *перевод, любительский перевод, компьютерная лингвистика, перевод видеоигр, компьютерный дискурс, дискурс видеоигр.*

Дискурс видеоигр как один из видов институционального дискурса привлек внимание исследователей относительно недавно, поэтому многие вопросы требуют очень пристального внимания и детального изучения. Актуальность изучения данного дискурса заключается как в уникальности его структуры и содержания, так и в аналитическом обзоре и введении в широкий научный оборот новых понятий и терминов, принципов лингвопрагматического анализа языковых единиц и явлений, которые сегодня используются лишь в рамках отдельно взятого научного направления, хотя могут обогатить современную лингвистику в целом. Исследование видеоигр является достаточно новым направлением в современной науке [1–2]. Его появление традиционно отсчитывается от 2001 г., когда вышел первый номер международного онлайн-журнала Game Studies. Впервые указанный вид дискурса был охарактеризован норвежским исследователем Эспеном Арсетом [11]. Э. Арсет указал, что компьютерные игры впервые стали всерьез рассматриваться учеными как область культуры, значимость которой сложно переоценить. В настоящее время видеоигры активно исследуются в различных областях науки, таких как информатика,

психология, физиология, нарратология, а также сфера образования.

Особого внимания заслуживает рассмотрение характеристик локализации компьютерных игр, выявление трудностей перевода и возможности их решения для качественной адаптации текста. В данной работе мы принимаем определение компьютерных игр, предложенное Джеспером Джуулом, преподавателем философии компьютерных игр, согласно которому «игра представляет собой любую форму программного обеспечения развлекательного характера, содержащего текстовые или графические элементы, предназначенного для любой электронной платформы, такой как персональные компьютеры или игровые приставки, и предполагающего наличие одного или более игроков в физическом или сетевом окружении» [15].

Первые компьютерные игры появились в середине XX в., когда наука совершает прорыв, связанный с изобретением ЭВМ. Хотя первоначально они использовались для сложных математических операций, рост уровня жизни и, соответственно, возможность тратить больше времени и средств на разнообразные способы досуга дали толчок развитию нового вида развлечений – компьютерных игр.

Как пишет в своей монографии Мария Каманкина, «компьютерные игры (или видеоигры) существуют примерно сорок лет. С середины 1970-х гг. они начали создаваться для игровых автоматов, а с начала 1980-х – для ранних мини-компьютеров (в нашей стране самым популярным в это время был «Spectrum ZX», для многих он стал первым домашним компьютером и использовался прежде всего именно для игр, в основном аркад и шутеров). Это обусловило зарождение двух направлений – игры на консоли (или приставке) и игры на персональном компьютере (PC). Так как приставки подключались к телевизору, их развитие началось раньше и довольно быстро превратилось в доходный бизнес» [6, с. 4].

Первый этап формирования культуры видеоигр приходится на 70–80 гг. XX в. Подростки в США, одном из лидеров современных технологий в области развития и распространения игровой индустрии, открывают для себя мир японских видеоигр с их яркими персонажами, захватывающими сюжетными линиями и пр., что способствует и параллельному знакомству с культурными особенностями страны. Компания-дистрибьютор нанимает команду переводчиков, перед которой стоит непростая задача: нужно одновременно дать осмысленный, без логических ошибок и неточностей, текст и при этом сохранить культурную идентичность японского языка. После качественной локализации интегрированный продукт начинает продаваться на родном для потребителей/пользователей английском языке.

Запуск движения фанатского перевода приходится на 1990-е гг., когда пользователи ПК (персональных компьютеров) начинают массово запускать *эмуляторы игровых консолей* (прим. 1) для домашних компьютеров.

Чаще всего продуктом перевода становятся японские ролевые игры, выпущенные до релиза Final Fantasy VII. До успеха этой серии игр американские издатели избегали японских ролевых игр из-за их низких продаж (по сравнению с экшн-играми) [4; 10].

Первыми переводчиками-любителями в игровой среде принято считать команду “Oasis”, в которую входили Деннис Ларденой и Рон Боуланд, два датских фаната системы MSX (прим. 2). В апреле 1993 г. ими была переведена RPG (прим. 3) от японской студии Konami SD Snatcher, а в 1995 г. они адаптировали для местной аудитории игру “The Legend of Heroes”. Деннис Ларденой и Рон Боуланд являются авторами множества других переведенных проектов: *Fray, Rune Master 3, Xak – The Art of Visual Stage, Xak 2, Xak – The Tower of Gazzel, Ys, Ys II: The Final Chapter and Wanderers From Ys*. Это было возможным до популяризации ПК эмуляторов, так как они выпускались на плоских дисках, и их было легче распространять, чем те же картриджи ПЗУ (прим. 4), использующиеся в игровых

консолях (в MSX также использовались картриджи, но был найден способ копировать их на диски и др. носители).

Определение феномена, который шел параллельно с эмуляцией, Fan Translation (или же «Fanlation»), звучит следующим образом: это перевод игр, выпускающихся только на языке оригинала (в большинстве случаев – на японском), на родной язык игрока (как правило, на английский) как фанатский игровой мод (Game Mod (прим. 5)).

На сегодняшний день большинство игр выходят со встроенными настройками перевода на главные языки мира: английский, французский, немецкий, испанский, японский, русский, китайский и корейский. Стоит отметить, что китайский и корейский языки в данный момент пользуются особым спросом, поскольку эти страны являются лидерами по производству игр жанра MMORPG (прим. 6), в которых в игровом эпизоде могут принимать участие сразу несколько игроков без привязки к географическому положению, что является собой уникальный пример межкультурной коммуникации.

Качество перевода напрямую зависит от следующих параметров:

- объем (знаки) переводимого текста;
- состав переводчиков;
- объем финансирования или его полное отсутствие [7, с. 330].

С развитием машинного перевода и компьютерной лингвистики, внедрением в обиход инструментов САТ (прим. 7) переводчикам по всему миру становится проще взаимодействовать с текстом. Однако перед ними по-прежнему стоит непростая задача сохранения баланса между оригиналом и результатом локализации. К тому же, при переводе видеоигр зачастую необходимо трансформировать не только ее диалоговую часть, но и интерфейс и инструкции для игрока (реципиента) [2–3].

Также при локализации видеоигр затрагивается вопрос лицензирования и авторского права. Несмотря на то, что никаких юридических споров по поводу технических моментов перевода (патчей), выполненного пользователями, никогда не возникало, было издано несколько приказов о прекращении действия патчей с переводом. Поскольку исправления ПЗУ не содержат активов из исходной игры и не имеют жизнеспособных ресурсов, которые могут быть использованы без нее, вероятных оснований для утверждения о нарушении авторского права не возникает. Полученные в результате перевода ПЗУ, разумеется, попадают под те же правила, что и любой другой дамп (прим. 8) ПЗУ, если они распространяются (следовательно, сайты ПЗУ обычно распространяют только патчи (готовые текстовые сценарии игры), требуя от игроков найти исходное ПЗУ и использовать программу исправлений для фактического использования патча). Также следует учесть, что в основном люди переводят игры бесплатно, исключительно ради

искусства (хотя они могут быть профессиональными переводчиками, как, например, Клайд Манделин, главный переводчик MOTHER 3, который делает переводы для фанатов исключительно как хобби в свободное время).

Независимо от того, насколько крупной является та или иная компания-разработчик, все они сталкиваются с финансовыми проблемами. Хотя игры стоят больше, чем другие формы развлечений, такие как кино и музыка, у них также есть свои проблемы, связанные с планированием бюджета при разработке продукта и рекламной кампании. И вопрос затрат на переозвучивание (локализацию) не всегда стоит на первом месте. В последнее десятилетие одним из самых популярных способов сбора средств на производственные нужды стал краудфандинг (от англ. Crowd – толпа и fund – спонсирование), т.е. проведение кампании по сбору денег на определенные проекты.

Необходимо отметить, что игровая индустрия – очень рискованный бизнес. Только 5% выпущенных игр приносят прибыль. В этой сфере бизнеса могут возникнуть различные финансовые проблемы, которые могут привести к закрытию компании, такие как стоимость продукта, розничная торговля и нелегальное приобретение и пользование продуктом.

В то же время владельцы авторских прав, как правило, не возражают против фанатских переводов. Это в значительной степени связано с тем, что рассматриваемые электронные игры, как правило, не считаются коммерчески жизнеспособными на целевом языке (языке перевода), поэтому перевод редко рассматривается как источник упущенной выгоды.

Бывают, однако, и ситуации, когда разработчики дают любительскому переводу официальный статус. Как, например, Ys: The Oath in Felghana. Это, пожалуй, самый известный случай официального перевода на английский язык [13–14].

Первоначально пользователи Deuce и Nightwolve работали над патчем перевода японской версии этой игры для ПК [16]. Позже, в 2010 г., североамериканский издатель XSEED обратился к Deuce и заключил сделку по лицензированию переведенного им сценария. Скрипт Deuce использовался в качестве основы для англоязычного релиза на платформе PSP, а затем и для англоязычного релиза для ПК, который теперь доступен в игровой платформе Steam.

Важнейший аспект любой области работ, связанных с переводом текста – это качество, поскольку локализация требует тщательной проверки и корректуры. В некоторых случаях лучше вообще не локализовать игру, чем добавлять плохой перевод, который будет раздражать местных игроков.

Ниже даны некоторые примеры переводов Fishing Clash:

1. На немецком языке кнопка CAST, которая обозначает ‘литье прута’ была переведена как Besetzung ‘актерский состав’;

2. На испанский язык английское слово MISS – ‘показатель провала, неудача’ – было переведено как ‘сеньорита’;

3. По-английски CARP был когда-то написан с ошибкой как «CRAP» (вариант обсценной лексики – черт).

Приведем еще один пример. В 1997 г. Таками-чи Судзукава совместно с Маартеном тер Хуурне, выпустили патч перевода игры Metal Gear 2: Solid Snake (далее – MG2SS – *авт.*) от японской студии Konami. И впоследствии автор перевода поделился мыслями по поводу проблем с транслитерацией диалогов одного из главных героев – чехословацкого ученого, доктора Кио Марва.

Первоначально диалог доктора Марва был смесью непонятных славянских слов и выражений, которые выдавали за чешский: «... Вот что говорит Марв, когда общается с Наташей на псевдо-чешском:

Кана (японская слоговая азбука): “タワ－ヴィル、クレブスキュール ムコヴァ シュシュノワ シリバシュ イケタニ”.

Ромадзи (романская транслитерация): “tawaaviru krebusukyuru mukova shushunowa shiribashu iketani”.

English-ish transliteration: Towerville crevskyur Mukova Shushunova Silivaş Iketani».

Переводчик, зная, что дальше Наташа скажет: «Марв на другой стороне расщелины к северу от Tower Bldg (оригинальный текст – *авт.*)» после окончания разговора, и что ни в какой другой части на фальшивом чешско-русском языке об этом не упоминается, и что “Shushunova, Silivaş, Iketani” (*прим.* 9) – фамилии гимнасток, участниц олимпиады в Сеуле, а Наташа являлась участницей Олимпиады в прошлом, интерпретировал это как: «Концентрационный лагерь к северу от расщелины. Чем заняты твои друзья-олимпийцы, Мукова, Шушунова, Силиваш и Икетани?» (“The concentration camp is north from the crevasse. What are your Olympic friends are doing, Mukova, Shushunova, Silivaş and Iketani?”) (транслитерация наша – *авт.*) и отправил на проверку чешскому переводчику. Причем, в версии транслитерации фамилия Муковой исчезла из сценария.

Тем не менее, недавно узнав, что некоторые части разговора даже не звучат по-русски, он проверил снова... «там не было ни одного русского слова». “Crevasse” ‘трещина в леднике’ не начинается с ‘kre’ ни в русском, ни в чешском. Towerville (выделено нами – *авт.*) – это ‘здание башни’ (“tawaabiru” на японском), измененное, чтобы звучать как иностранное слово, а может быть это была аллюзия на Alphaville в Snatcher ‘похититель’. И предложение по своей структуре таковым не является, поскольку между словарными единицами нет единой связи.

Японский(Кана)	Русский	Английский/Чешский	Русский
1.ナターシャ「メニヤー ザヴ ート ナターシャ」	1.Наташа: Меня Зовут Наташа.	1NATAS: [MARVE! JAK SE MAS?]	Наташа: Марв! Как ваши дела?
2.マルフ「メニヤー ザヴィー ト マルフ」	2. Марв: Меня зовут Марв.		Марв: Спасибо, хорошо, Наташа. Она сегодня особенно красива?
3.ナターシャ「マルフ! カク ヴィ セジャーシューフスト ヴェチェ?」	3.Наташа: Марв! Как вы себя чувствуете?	-radio_advance-	Наташа: Где вы, Марв?
4.マルフ「スパシーバ, ハラシ ヨウ モイ タバーリシイ, ナターシャ ア ナ セゴドニヤ アソベンナ クラシーヴァ?」	4. Марв: Спасибо, хорошо, теперь Наташа она сегодня особенно красива?	1MARV : [DIKY, MAM SE FAJN, NATASHO. JSI STALE KRASNA?]	Марв: Я в башне над бездной. Как проживают Шушунова, Сили- ваш и Икетани, твои старые прия- тели – олимпийцы?
5.ナターシャ「スカジёрЧЕ , バジャルイスタ, マルフ?」	5. Наташа: Скажите, пожалуй- ста, Марв?	-radio_advance-	Наташа: Надо заканчивать
6.マルフ「タワーヴィル, クレ ブスキュール ムコヴァ シュシュノフ シリバシュ イкетани」	6. Марв: Тауэрвилль, расщели- на. Как дела Муковой, Шушуно- вой, Силиваш, Икетани?	1NATAS: [KDE JSI MARVE?]	Марв: Верно. Поспеш
7.ナターシャ「ムエエ ナーダ ナダズシ イアチ」	7. Наташа: Мне надо найти Вас.	-radio_advance-	
8.マルフ「ヤ エム オダガダ ーレン シアシアーダ」	8. Марв: Я Вам благодарен. Спасибо.	1MARV : [JSEM V TOWER BUILDING NAD PRIKOPEM. JAK SE MA SHUSHUNOVA, SHILIBASH A IKETANI, TVOJI STARI PRATELE, OLYMPIJSTI ATLETI?]	
		-radio_advance-	
		1NATAS: [MUSIS UZ KONCIT.]	
		1MARV: [TAK JO. POSPES SI.]	

«...На самом деле, перед этим у Марва другая реплика: *«Большое спасибо, мой друг, оно/она до сих пор красивая сегодня»*, что уже говорит о его странностях, на что Наташа с подозрением отвечает *«Ты в порядке, Марв?»*»

Также переводчик отметил, что слово “kurebusukyuuru/crevskyur” по своей транслитерации могло быть аллюзией на сорт розы Crepuscule.

Теперь, если обратиться к сценарию диалога между Наташей и доктором Марвом в том виде, в котором он присутствует в англоязычном сценарии, можно заметить, что многие слова написаны с ошибками либо являются набором слогов, которые фонетически образуют одно слово:

1. “JAK SE MAS” употреблено с ошибкой. Наиболее вероятный вариант относится к чешскому слову MĀS, а само выражение переводится *«Как дела?»*. Однако, в целях соответствия общему тексту, нами был заменен переведенный текст на *«как вы себя чувствуете?»*.

2. «Prikopem». Опять же, переводчик не учел особенностей чешской письменности, вследствие чего нельзя достоверно сказать, какое слово имелось в виду. Скорее всего, это было слово “přikop”. В значении ‘ров, бездна’. В следующем предложении переводчик также неправильно употребил ‘ma’ вместо ‘mās’.

3. MUSIS UZ KONCIT. Оригинальное выражение “Musím končit” *«Надо заканчивать»*.

4. Pospes Si. Скорее всего, автор имел в виду *«спасибо»*, фонетически созвучное данному слову.

В 2005 г. игра MG2SS вошла в серию Subssistence и была официально переведена на английский и др. мировые языки. 30 марта 2010 г. состоялся релиз игры в версии Virtual Console. В этой версии диалог персонажа Кио Марва был переписан и больше напоминал чешский в японской и английской версиях. При этом диалоговая часть приобрела совсем иной смысл. Имя героя Наташи также поменялось на Густава.

Таким образом, анализ материала показывает, что явление «Fanlation», являющееся уникальным феноменом всей индустрии видеоигр, имеет как ряд преимуществ, так и существенное количество недостатков. Многие разработчики экономят значительную часть бюджета при наличии бесплатного и, что немаловажно, качественно выполненного перевода. При этом нередки случаи, когда любительская локализация на язык игроков нецелевого рынка оказывалась коммерчески более успешной. Также это способствует увеличению популярности продукта.

Японский	Чешский	Английский	Русский
グスタヴァ「タディ イエ グスタヴァー。 」 マルフ「マルフ。」 グスタヴァ「パネド クトレ! ヤク セ チーチャーテ ?」 マルフ「ジェクイ。チ ーチーム セ ドブジェ。グスタヴァ ー。 ヴィバダーテ ヴェル ミ ドブジェ。」 グスタヴァ「ゲデ ス テ? パネ ドクトレ?」 マルフ「ナセヴェル ヴィエジャークー イエ ロズセドリナ。 ザニー マイー コンツェント ラーク。 タム セム。」 グスタヴァ「ウルチャー チェ ヴァース ザフラーニーム。」 マルフ「イセム ヴヂ エチュニー。 ジェクイ。」	Gustava: Tady je Gustavá. Marv: Marv. Gustava: Pane doktore! Jak se cítíte? Marv: Děkuji. Cítím se dobře. Gustavá. Vypadáte velmi dobře. Gustava: Kde jste? Pane doktore? Marv: Na severu věžáků je rozsedlina. Zaní mají koncentrák. Tam jsem. Gustava: Určitě Vás zachráníme. Marv: Jsem vděčný. Děkuji.	Gustava: This is Gustava. Marv: This is Marv. Gustava: How are you doing, doctor? Marv: I'm fine, thanks for asking. You seem to be doing fine too. Gustava. Gustava: Where are you right now? Marv: I am in the concentration camp north of the crevice. Gustava: We're coming to rescue you. Marv: Thanks. I'm grateful.	Густава: Это Густава. Марв: Это Марв. Густава: Как вы, доктор? Марв: Все хорошо, спасибо. Похоже, и у тебя все в порядке. Густава: Где вы, доктор? Марв: В концентрационном лагере, к северу от расщелины. Густава: Мы идем спасти вас. Марв: Спасибо, я Вам очень благодарен.

Вместе с тем нельзя забывать, что оригинальный продукт защищен авторским правом, что накладывает на переводчиков-любителей определенные обязательства. Также возможны судебные разбирательства, в случаях, когда исходный материал был приобретен незаконно, либо готовый продукт с любительской локализацией выпускается раньше официального релиза. Из выказанного следует, что анализ дискурса видеоигр в совокупности всех его составляющих может пролить свет на место видеоигр в современной культуре.

Публикация подготовлена в рамках поддержанных РФФИ научных проектов №17-04-00193 и 19-012-00430.

Примечания

1. Игровая консоль – специализированное электронное устройство, предназначенное для [видеоигр](https://ru.wikipedia.org/). Для таких устройств, в отличие от персональных компьютеров, запуск и воспроизведение видеоигр является основной задачей [URL: <https://ru.wikipedia.org/>].
2. MSX (Machines with Software eXchangeability) – название программного обеспечения для бытовых компьютеров 1980-х гг. [URL: <https://ru.wikipedia.org/>].
3. РПГ (RPG – Role Playing Games) – жанр в игровой индустрии, в котором игроку предлагается выполнять задания от имени вымышленного или реального персонажа.
4. Постоянное запоминающее устройство (ПЗУ) – энергонезависимая память, используется для хранения массива неизменяемых данных [URL: <https://ru.wikipedia.org/>].

5. Модификация (моддинг игр, прог. жарг. «мод») – дополнение к компьютерной игре, написанное, как правило, сторонними разработчиками или любителями с помощью SDK, прилагающегося к игре, или специальных, разработанных для модифицирования игр любительских программ [URL: <https://ru.wikipedia.org/>].

6. MMORPG (англ. Massively multiplayer online role-playing game) – массовая многопользовательская онлайн-игра, рассчитанная на одновременный игровой сеанс 2 и более игроков в режиме реального времени посредством интернет-коммуникации.

7. Computer-Assistant Translation – ПО, которое помогает переводчику сделать процесс более эффективным на основе ранее полученных от пользователя переводов похожих текстов. Внешне он схож с обычным текстовым редактором [URL: <https://www.toptr.ru/library/translation-truth/cat-tools-ili-cat-programmyi-%E2%80%93-nadyozhnyie-pomoshniki-perevodchika.html>].

8. Дамп – образ игрового картриджа консоли/приставки [URL: <https://ru.wikipedia.org/>].

9. Участницы Олимпийских Игр в Сеуле в 1988 г., Елена Шушунова (СССР) и Даниэла Силеваш (Румыния). Участник Олимпийских Игр в Сеуле в 1988 г., Юкио Икетани (Япония).

ЛИТЕРАТУРА

1. Ачкасов А. В. Индустрия локализации и подготовка переводчиков // Индустрия перевода. 2016. №1. С. 13–19.
2. Батюкова Н. А. Многоязычная локализация в современном виртуальном пространстве // Образовательные технологии в виртуальном лингвокоммуникативном пространстве. IV Междунар. виртуальная конф. по русистике, литературе и культуре: сб. науч. докладов. 2011. Ер.: Лимуш, 2017. С. 42–46.

3. Груба Н. А. Компьютерно-игровой дискурс как речеповеденческая система / Н. А. Груба, Л. Я. Вавилова // Scientific World, 2010. URL: <https://www.sworld.com.ua/index.php/ru/philosophyand-philology/linguistics-and-foreign-languages-in-the-world-today/1615-rough-on-the-vavilov-la/>
4. Зеленко К. Р. Культурная адаптация текстов при переводе на примере текстов компьютерных игр // Наука, образование и культура, 2017. URL: <https://scientificarticle.ru/images/PDF/2017/19/kulturnayaadaptatsiya.pdf>
5. Игровой краудфандинг: стоит ли инди-разработчику выходить на Kickstarter в 2018 году. URL: <https://vc.ru/finance/37342-igrovoy-kraudfanding-stoit-li-indi-razrabotchiku-vyehodit-na-kickstarter-v-2018-godu>
6. Каманкина М. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации. М.: Гос. институт искусствознания, 2016. 338 с.
7. Сафронова А. П. Лексические проблемы перевода англоязычных мультиплатформенных ролевых компьютерных игр // Научный альманах. 2016. №11-3(25). С. 327–331.
8. Саяхова Д. К., Фаткуллина Ф. Г. Некоторые проблемы перевода видеоигр // Языковые единицы в свете современных научных парадигм I: мат-лы VI Всерос. научно-практ. конф. с междунар. участием 20 декабря 2018 г. Отв. ред. Р. А. Газизов. Уфа: РИЦ БашГУ, 2018. С 276–281.
9. Фаткуллина Ф. Г., Халимова Р. Р. Лингвопрагматика текстов Product placement: монография. Уфа: РИЦ БашГУ, 2012, 162 с.
10. Фаткуллина Ф. Г., Салимова Л. М., Саяхова Д. К. Лингвокультурологический подход к изучению текстов массовой культуры // Казанская наука, №10, 2019. С. 61–64.
11. Aarseth E. Computer Game Studies, Year One URL: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
12. Square Enix запретила любительский перевод Final Fantasy. URL: <https://kanobu.ru/news/square-enix-zapretila-lyubitelskij-perevod-final-fantasy--373323/>
13. Kent L. S. The Ultimate History of Videogames. Crown/Archetype, 2010. 624 p.
14. 4 localization challenges in mobile games on the example of fishing clash. URL: <https://tensquaregames.com/2019/04/4-localization-challenges-in-mobile-games-on-the-example-of-fishing-clash/>
15. Jesper Juul. The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games. 2013. URL: <https://www.progamer.ru/book/jesper-juul-the-art-of-failure.html>
16. “Metal Gear 2: Solid Snake could use an overhauled translation” URL: <https://www.msx.org/forum/msx-talk/software/metal-gear-2-solid-snake-could-use-an-overhauled-translation?page=0/>

Поступила в редакцию 12.10.2019 г.

LINGUOPRAGMATIC FEATURES OF TRANSLATION OF VIDEOGAMES': FANS' TRANSLATION (FANLATION)

© D. K. Saiakhova*, F. G. Fatkullina

*Bashkir State University
32 Zaki Validi Street, 450076 Ufa, Republic of Bashkortostan, Russia.*

Phone: +7 (917) 040 73 48.

**Email: dsayakhova@gmail.com*

The authors of the article discuss the key features of the concept of "Fanlation" (amateur translation), its development chronology, and differences from professional translation. Video games are a rich source of material for linguistic study, during which it is necessary to take into account their discursive specificity related to the field of computer communication. The authors also pay particular attention to the distribution of products (translated texts) created by users. The interest in recreational forms of leisure has increased due to growth in the general standard of living of the population and is associated primarily with the rapid development of electronic computing technology, thanks to which video games as a new form of leisure has appeared. As a form of entertainment, video games have many fans around the world. Quite often, due to financial, geographical, and other reasons, manufacturers cannot provide an adequate translation of the games' scenario, and consumers cannot use the product due to a lack of knowledge of the original language. As a result, amateur enthusiasts with certain knowledge in the field of translation studies appear who take on the localization of a particular game, adapting it to the local language community. This phenomenon is called "Fanlation" (from English "fan" – fan and "translation" – translation). The development of the amateur translation movement began in the 90s of the last century and was associated with the localization of non-professional translators of Japanese role-playing games. It is worth noting that in some cases this type of translation often gets an official status. This phenomenon can also be considered in the context of the translation of cinema, tv-series, printed materials, and musical compositions. However, fanlation in the gaming industry is a translation of both text and non-text elements and is a distinctive feature of the discourse of video games in general.

Keywords: translation, machine translation, computer linguistics, translation of videogames, computer discourse, videogames discourse.

Published in Russian. Do not hesitate to contact us at bulletin_bsu@mail.ru if you need translation of the article.

REFERENCES

1. Achkasov A. V. *Industriya perevoda*. 2016. No. 1. Pp. 13–19.
2. Batyukova N. A. *Obrazovatel'nye tekhnologii v virtual'nom lingvokommunikativnom prostranstve*. IV Mezhdunar. virtual'naya konf. po rusistike, literature i kul'ture: sb. nauch. dokladov. 2011. Er.: Limush, 2017. Pp. 42–46.
3. Gruba N. A. *Scientific World*, 2010. URL: <https://www.sworld.com.ua/index.php/ru/philosophyand-philology/linguistics-and-foreign-languages-in-the-world-today/1615-rough-on-the-vavilov-la/>
4. Zelen'ko K. R. *Nauka, obrazovanie i kul'tura*, 2017. URL: <https://scientificarticle.ru/images/PDF/2017/19/kulturnayaadaptatsiya.pdf>
5. Igrovoi kraudfanding: stoit li indi-razrabotchiku vykhodit' na Kickstarter v 2018 godu. URL: <https://vc.ru/finance/37342-igrovoy-kraudfanding-stoit-li-indi-razrabotchiku-vygodit-na-kickstarter-v-2018-godu>
6. Kamankina M. *Videoigry: obshchaya problematika, stranitsy istorii, opyt interpretatsii* [Video games: general issues, history pages, interpretation experience]. Moscow: Gos. institut iskusstvoznaniya, 2016.
7. Safronova A. P. *Nauchnyi al'manakh*. 2016. No. 11-3(25). Pp. 327–331.
8. Sayakhova D. K., Fatkullina F. G. *Yazykovye edinitsy v svete sovremennykh nauchnykh paradigm I: mat-ly VI Vseros. nauchno-prakt. konf. s mezhdunar. uchastiem 20 dekabrya 2018 g. Otv. red. R. A. Gazizov*. Ufa: RITs BashGU, 2018. Pp. 276–281.
9. Fatkullina F. G., Khalimova R. R. *Lingvopragmatika tekstov Product placement: monografiya* [Linguopragmatics of product placement texts: monograph]. Ufa: RITs BashGU, 2012.
10. Fatkullina F. G., Salimova L. M., Sayakhova D. K. *Kazanskaya nauka*, No. 10, 2019. Pp. 61–64.
11. Aarseth E. *Computer Game Studies*, Year One URL: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
12. Square Enix zapretila lyubitel'skii perevod Final Fantasy. URL: <https://kanobu.ru/news/square-enix-zapretila-lyubitelskij-perevod-final-fantasy--373323/>
13. Kent L. S. *The Ultimate History of Videogames*. Crown/Archetype, 2010.
14. 4 localization challenges in mobile games on the example of fishing clash. URL: <https://tensquaregames.com/2019/04/4-localization-challenges-in-mobile-games-on-the-example-of-fishing-clash/>
15. Jesper Juul. *The Art of Failure: An Essay on the Paid of Playing Video Games*. 2013. URL: <https://www.progamer.ru/book/jesper-juul-the-art-of-failure.html>
16. "Metal Gear 2: Solid Snake could use an overhauled translation" URL: <https://www.msx.org/forum/msx-talk/software/metal-gear-2-solid-snake-could-use-an-overhauled-translation?page=0/>

Received 12.10.2019.