

УДК 81'25: 811.111

**ТЕХНОЛОГИИ ПЕРЕВОДА КВАЗИРЕАЛИЙ В РУССКОЯЗЫЧНОЙ
ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГРЫ “DETROIT: BECOME HUMAN”**

Курто Ю.М.

студентка Института лингвистики и мировых языков,

Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Гринева М.С.

кандидат филологических наук, доцент кафедры английского языка

Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского,

Калуга, Россия

Аннотация

Статья посвящена изучению технологий перевода квазиреалий, используемых переводчиком в процессе локализации англоязычной видеоигры “Detroit: Become Human” на русском языке. Компьютерно-игровой дискурс рассматривается как внутриигровая речевая деятельность, включающая повествовательные внутриигровые тексты и общение персонажей между собой. Квазиреалии подразделяются с точки зрения степени их мотивированности на ксенонимы, полионимы и идионимы. Наиболее частотными квазиреалиями в видеоигре являются ксенонимы и полионимы с эксплицитной внутренней формой. В русскоязычной локализации ксенонимы переданы с помощью транскрипции, практической транскрипции, транслитерации и прямого графического переноса. Полионимы калькируются или передаются с помощью традиционного соответствия, транспозиции или модуляции.

Ключевые слова: компьютерно-игровой дискурс, видеоигра, локализация видеоигр, реалии, квазиреалии.

***TRANSLATION TECHNIQUES FOR QUASI-REALIA IN THE RUSSIAN
LOCALIZATION OF THE VIDEOGAME “DETROIT: BECOME HUMAN”***

Kurto Yu.M.

student at the Institute of Linguistics and World Languages,

Tsiolkovsky Kaluga State University

Kaluga, Russia

Grineva M.S.

PhD in Linguistics, Associate Professor at the Department of English,

Tsiolkovsky Kaluga State University

Kaluga, Russia

Abstract

The article focuses on the study of quasi-realial translation techniques used during the localization of the English-language video game "Detroit: Become Human" into Russian. Computer game discourse is defined as in-game speech activity, which comprises narrative in-game texts and character interactions. Quasi-realial are classified based on their degree of motivation into xenonyms, polionyms, and idionyms. The most frequent quasi-realial in the video game are xenonyms and polionyms with the explicit inner form. In the Russian localization, xenonyms are rendered with the help of transcription, practical transcription, transliteration, and borrowing (direct graphic transfer). Polionyms are either calqued or rendered using traditional equivalents, transposition, or modulation.

Key words: computer game discourse, video game, video game localization, realial, quasi-realial.

В современной науке изучение локализации видеоигр – это перспективное междисциплинарное направление, находящееся на пересечении *Game Studies* и переводоведения. Объектом исследования в настоящей статье внутриигровые тексты англоязычной видеоигры “Detroit: Become Human” и их русскоязычная Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМН Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

локализация; предметом – квазиреалии, содержащиеся в игре и способы их перевода на русский язык.

С лингвистической точки зрения текстовое-речевое содержание видеоигры может быть описано с помощью понятия компьютерно-игрового дискурса (далее – КИД). КИД является разновидностью компьютерного дискурса, адресатом которого выступает создатель игры (в большинстве случаев, сценарист), реципиентом – игрок. По мнению Е.Э. Яренчук, определение КИД базируется на одном из трёх аспектов: 1) тематическом (как общение на тему компьютерных игр); 2) субъектном (как средство общения игроков и создателей игр между собой и с другими людьми); 3) содержательно-текстовом (речевая деятельность в рамках самой компьютерной игры). К внутриигровой речевой деятельности Е.Э. Яренчук относит следующие виды коммуникации: 1) тексты игрового интерфейса; 2) повествовательные внутриигровые тексты; 3) общение внутриигровых персонажей между собой. Последние два вида вносят в КИД черты литературно-художественного дискурса [8, с. 78]. В настоящем исследовании будут проанализированы повествовательные внутриигровые тексты и внутриигровые диалоги персонажей.

Главным жанром КИД является видеоигра – программа, функционирующая на основе взаимодействия человека и устройства посредством визуального интерфейса, который может быть как экраном телевизора или компьютера, так и экраном телефона [9, с. 22].

Чтобы успешно продвинуть видеоигру на международном рынке, необходимо осуществить её локализацию, где её текст, диалоги и интерфейс переводятся на другие языки с учетом культурных особенностей аудитории.

С лингвистической точки зрения локализацию описывают как неотъемлемую часть деятельности переводчика, сопряженную с национально-культурной адаптацией текста [1]. Локализацию часто трактуют как переводческую адаптацию, где адаптация обозначает то, что переводчик изменяет текст, подстраивая его под целевую аудиторию [4, с. 15].

Одним из аспектов локализации внутриигрового текста является адаптация реалий, содержащихся в видеоигре. Согласно Г.Д. Томахину, реалии – это «названия присущих только определенным нациям и народам предметов материальной культуры, фактов истории, государственных институтов, имена национальных и фольклорных героев, мифологических существ и т.п.» [7, с. 5].

С. Влахов и С. Флорин рассматривают несколько предметных категорий реалий: 1) географические реалии (названия объектов географии и метеорологии; объектов, связанных с деятельностью человека; названия животных и растений определенных территорий); 2) этнографические реалии (названия реалий быта; наименования, связанные с трудом; названия элементов искусства и культуры; названия этнических объектов; названия мер и денег); 3) общественно-политические реалии (названия административно-территориального устройства; наименования органов и носителей власти; наименования, связанные с общественно-политической жизнью; наименования в военной сфере) [3, с. 50].

По С. Влахову и С. Флорину, существует две стратегии передачи реалий в художественном тексте: беспереводная и переводная. Беспереводная стратегия предполагает использование транскрипции, т.е. механическое перенесение реалии из ИЯ в ПЯ графическими средствами последнего с максимальным приближением к оригинальной фонетической форме. Переводная стратегия реализуется тремя способами: введением неологизма (калькирование), приблизительным переводом (генерализация, функциональный аналог, описательный перевод) и контекстуальным переводом (смысловое развитие) [3, с. 87-93].

В видеоиграх жанра фэнтези достаточно часто используются квазиреалии. Данное понятие было рассмотрено Ю.Е. Таракановой и, по ее мнению, этот термин обозначает реалии, присущие какой-либо выдуманной вселенной [6, с. 295].

Практикующий переводчик Е.М. Божко, вслед за В.В. Кабакчи [5, с. 418–422], выделяет три типа квазиреалий: 1) ксенонимы (немотивированные квазиреалии, чуждые для ПЯ, не создающие в сознании реципиента яркого образа); 2) полионимы (квазиреалии с эксплицитной и имплицитной внутренней формой, способные создавать яркий фэнтезийный образ в сознании реципиента); 3) идионимы (квазиреалии, созданные переводчиками) [2].

При переводе ксенонимов стоит применить прием механической передачи, т.е. перенести звуковую или графическую форму квазиреалии из ИЯ в ПЯ при помощи транскрипции, транслитерации или графического переноса. Данные приёмы соответствуют беспереводной стратегии передачи реалий С. Влахова и С. Флорина.

В отличие от ксенонимов, полионимы частично передаются при переводе. При переводе полионимов с эксплицитной внутренней формой переводчик либо создаёт неологизм с помощью полного или частичного калькирования, либо придерживается уподобляющей стратегии за счет использования функционального аналога. При переводе полионимов с имплицитной внутренней формой переводчику следует переосмыслить имплицитную внутреннюю форму, создав неологизм, либо применив модуляцию.

Собственно идионимы представляют собой новую квазиреалию, созданную переводчиком и отсутствующую в оригинале или синонимичную квазиреалию, заменяющую оригинальную. Идионимы также могут передаваться с помощью добавления и пояснения. Добавление – это лексема, уточняющая имплицитные характеристики оригинального референта. Пояснение разъясняет для реципиента содержание квазиреалии.

Если оригинальная квазиреалия передана описательно, без номинации, по словам Е.М. Божко, следует констатировать её отсутствие в тексте перевода. Автор отмечает, что наибольший интерес для анализа представляют полионимы с имплицитной внутренней формой и собственно идионимы, поскольку именно

они формируют у реципиента образы фантастической реальности в переводе [2, с. 190-191].

Материалом исследования послужила футуристическая приключенческая игра от третьего лица “Detroit: Become Human”, выпущенная в 2018 году французской студией Quantic Dream [10] и ее русскоязычная локализация «Detroit: Стать человеком», выполненная российской компанией «СофтКлуб» в том же году [11]. Общая длительность прохождения занимает от 11 до 28 часов. Всего было проанализировано 4 часа прохождения игры.

Действие игры “Detroit: Become Human” происходит в 2038 году в городе Детройт, где компания «Киберлайф» выпускает большое количество андроидов – роботов, которые, хотя и не отличимы от людей, являются слугами и обязаны выполнять все, что им прикажет их хозяин. При определенных обстоятельствах в программе роботов может возникнуть сбой, в результате чего они становятся девиантами и обретают собственную волю. Такими андроидами и являются главные герои игры, с которыми нас поочередно знакомят по сюжету – андроид-детектив Коннор, цель которого заключается в расследовании дел, связанных с девиантами, андроид-домохозяйка Кэра, заботящаяся о девочке Алисе, и мятежник Маркус, который стремится помочь другим андроидам и хочет отстоять их свободу.

Цель практической части исследования – выявление и описание квазиреалий различных типов по классификациям Е.М. Божко и С. Влахова и С. Флорина и анализ способов их перевода на русский язык. Рассмотрим наиболее иллюстративные примеры.

1. Перевод ксенонимов

В игре “Detroit: Become Human” представлено большое количество подобных немотивированных квазиреалий, например, такое название реалии быта как *Thirium* – биокомпонент, необходимый для поддержания постоянной работоспособности андроидов. В данном случае квазиреалия была переведена

при помощи практической транскрипции, сохраняя частично и звуковую форму, и буквенный состав – «*Тириум*».

rA9 – этнографическая реалья, связанная с тематикой культа. Это термин, используемый девиантами для обозначения некого «спасителя андроидов», который однажды поможет им всем освободиться от покровительства людей. Возможно такое название основано на серийном номере анроида, который первый стал девиантом, и потому стал примером для других подобных андроидов, однако в игре не дается объяснения, почему девианты называют своего «бога» именно так. В связи с неясностью семантического содержания единицы и отсутствия какой-то скрытой коннотации, наиболее подходящим приемом перевода при локализации игры посчитали транслитерацию и калькирование, поскольку в дубляже на русском языке данную квазиреалию произносят как «эр а девять».

В рамках некоторых новостных репортажей, статей о спорте и также при обсуждении увлечений детектива Хэнка упоминалась баскетбольная команда Детройта *the Gears*, которая не имеет каких-то отсылок на реально существующую команду данного вида спорта. Это этнографическая реалья, переведенная на русский язык как «*Детройтские машины*» с помощью генерализации, поскольку слово “*gear*” означает деталь, компонент какого-то механизма.

В статье журнала *Gossip Weekly* в рамках раздела музыки упоминается название организации труда – музыкальной компании *Nina & Kosuke Music*. Ни в самой статье, ни в игре в дальнейшем не объясняется значение названия данной компании. При переводе была использована транскрипция – «*Нина энд Косуке мьюзик*».

В тексте одной из статей журнала *Century* упоминается редактор другого журнала с названием “*Home Run*”, и название этой реалии быта было переведено на русский язык при помощи транскрипции – «*Хоум-ран*». В самой статье не

было пояснения, почему журнал был назван именно так, и с темой спорта, поднимаемой в основной части текста, этот журнал тоже не был связан.

К группе ксенонимов также будут относиться нелокализованные квазиреалии, переданные при помощи приема прямого включения. В основном это реалии быта – названия журналов (*All Sports, Century, Gossips Weekly, Tech Addict*); названия магазинов (*Android Zone*) и название отсека для андроидов в общественном транспорте (*Android Compartment*).

2. Перевод полионимов с эксплицитной внутренней формой

Явными примерами квазиреалий данного подвида служат названия реалий быта – “*blue blood*” и “*red ice*”. Первое является неофициальным названием Тириума, которое часто используется в расследовании преступлений, связанных с девиантами. Данный биокомпонент выполняет, по сути, ту же функцию для андроидов, что и для людей настоящая кровь, только у андроидов она голубая. Что касается квазиреалии “*red ice*”, то она является названием наркотического вещества в виде маленьких красных кристаллов, из-за чего в названии фигурирует слово “*ice*”. Оба словосочетания были переданы на русский язык при помощи калькирования – «голубая кровь» и «красный лед».

Немаловажную роль в игре выполняет и квазиреалия *CyberLife* – общественно политическая реалия, наименование которой связано с учреждением, отвечающим за производство андроидов в Детройте. Роботы, производимые там, имеют облик, который очень схож с настоящими людьми, на чем скорее всего и было основано название компании, дающей «жизнь» андроидам. В данном случае квазиреалия была передана при помощи частичного калькирования (префикс *кибер-*) и транскрипции (*лайф*), в результате чего был получен вариант перевода «Киберлайф».

Одной из локаций, где проводилось расследование дела, связанного с девиантами, был *Eden Club* – клуб с развлечениями для взрослых с андроидами, это наименование, связанное с учреждениями. Название клуба говорит о том, что люди сюда приходят отдохнуть, расслабиться и получить удовольствие, именно Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

поэтому здесь фигурирует аллюзия “*Eden*”. При переводе было использовано калькирование – клуб «*Рай*».

В одной из статей журнала Detroit Today упоминался отдел компании «Киберлайф» – *the Humanization Department*, наименование которого связано с учреждением. В игре не уточняется, какова основная деятельность данного отдела, но из названия можно судить, что наверняка именно он ответственен за внешний вид андроидов, который очень близок к настоящим людям. Опираясь на это, переводчик воспользовался калькированием – «*Отдел очеловечивания*».

В одной из статей журнала Gossip Weekly рассказывалось про распространенные виртуальные концерты, и одна музыкальная компания решила вернуть в моду живые концерты. В качестве первопроходцев выбрали группу *Break the Wall*, которая должна была выступить вживую перед настоящими зрителями. В данном контексте название этой организации труда звучит как протест против цифровых, «ненастоящих» концертов в музыкальной индустрии, и на русский язык название группы перевели при помощи калькирования как «*Ломай стену*».

В одной из статей журнала Century игрок может узнать о первом запуске поезда “*SubTube*”, который был способен доставить человека в отдаленное место за кратчайший срок, даже быстрее, чем самолет. Это этнографическая реалья, в частности реалья быта. В данном случае переводчик применил модуляцию с метонимическим переносом по смежности, передав значение названия данного вида поезда на основе названия типа тоннеля, по которому он перемещается – тоннель с нулевым давлением. При помощи модуляции переводчик создал неологизм «*Нуль-метро*».

В сюжете нередко встречается термин *deviant*, обозначающий андроидов, в программе которых возникла ошибка, побуждающая симуляцию эмоций, как у людей, из-за чего роботы начинают чувствовать себя «живыми». Это наименование, связанное с сословиями и кастами, было образовано от глагола “*to deviate*”, означающее «отклоняться, уклоняться от чего-либо». В русском Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

языке также существует лексема «*девиант*», и она имеет семантическую связь с оригиналом, и переводчик решил передать данную квазиреалию при помощи калькирования – «*девиант*».

3. Перевод полионимов с имплицитной внутренней формой

Местом действия всего сюжета является город *Detroit*, который был выбран разработчиком игры как место, где разворачивается сюжет игры, из-за развитой автомобильной промышленности, и потому он решил, что сюда отлично впишется компания, производящая партии роботов. На основе этой отсылки можно сделать вывод, что данная географическая реалия обладает неясной, немотивированной внутренней формой, поэтому ее можно отнести к квазиреалиям с имплицитной внутренней формой. Что касается перевода, данная реалия базируется на реально существующем американском топониме и она была переведена при помощи традиционного соответствия – «*Детроит*».

К этой группе реалий возможно отнести квазиреалию *Jericho*, поскольку здесь есть вероятность некой аллюзии, и она создает скрытую отсылку, которая может не всеми считываться. В Библии город Иерихон упоминается как место, завоеванное Израилем после того, как его народ пересек реку Иордан и занял Землю Обетованную. Возможно, здесь есть некая параллель между этой информацией и тем, что Иерихон по ходу сюжета превращается из обычного убежища для девиантов на заброшенном судне в движение за свободу андроидов. Данная общественно-политическая реалия административно-территориальной единицы была переведена при помощи транспозиции – «*Иерихон*».

Идионимы, созданные переводчиком, не были обнаружены во внутриигровом тексте игры.

Количественный анализ технологий перевода квазиреалий в игре “*Detroit: Become Human*” показал, что при переводе ксенонимов наиболее частотными способами перевода являются транскрипция (32%), практическая транскрипция (17%), транслитерация (17%). Кроме того, переводчики часто использовали *Дневник науки* | www.dnevnika.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

прямой графический перенос иноязычной квазиреалии. При переводе полионимов самым частотным способом перевода квазиреалий при локализации игры “Detroit: Become Human” стало калькирование (70%), благодаря чему при переводе текста на русский язык удалось сохранить семантику референтов большинства исходных квазиреалий. С одинаковой частотой использовались транспозиция, модуляция и традиционное соответствие (10%).

Библиографический список

1. Аносова Н.Э. Перевод в свете межкультурной коммуникации // Индустрия перевода. – 2014. – Т. 1. – С. 8–13.
2. Божко Е.М. Квазиреалии мира фэнтези, их классификация и роль в воздействии текста перевода на получателя // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Сер. Гуманитарные и общественные науки. – 2011. – № 3. – С. 188–191.
3. Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе. – М.: Международные отношения, 1980. – 342 с.
4. Дупленский Н. Письменный перевод. Рекомендации переводчику, заказчику и редактору. 3-я редакция – М.: Р.Валент, 2015. – 176 с.
5. Кабакчи В.В. Практика англоязычной межкультурной коммуникации. – СПб.: Союз, 2001. – 475 с.
6. Тараканова Ю.Е. Квазиреалии как лексический элемент научно-фантастического текста на примере перевода рассказа «Февраль 1999: Илла» Рэя Брэдбери на русский язык // Вестник Моск. гос. обл. ун-та. Сер. Лингвистика. – М., 2009. – № 1. – С. 294–299.
7. Томахин Г.Д. Реалии-американизмы. Пособие по страноведению: Учеб. пособие для ин-тов и фак. иностр. яз. – М.: Высш. шк., 1988. – 239 с.
8. Яренчук Е.Э. Понятие компьютерно-игрового дискурса // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. – 2019. – № 6. – С. 74-80.

9. Kent S.L. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World. – 1st edition. – Roseville: Three Rivers Press, 2001. – 624 p.

Список источников примеров

10. Прохождение игры “Detroit: Become Human” на английском языке (субтитры и озвучка) (2018). Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=JVywqFx0GdE> (Дата обращения 13.03.2024)
11. Прохождение игры «Detroit: Стать человеком» на русском языке (субтитры и озвучка) (2018). Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=R7KrFK_2kBY (Дата обращения 13.03.2024)

Оригинальность: 95%