

Раздел 2. ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

Голубев А.Е., студент 4 курса Лингвистического института

Примак С.С., кандидат филологических наук, доцент кафедры перевода и межкультурной коммуникации

Алтайский государственный педагогический университет
г. Барнаул

ОСОБЕННОСТИ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПЕРЕВОДА ПРИ АДАПТАЦИИ ВИДЕОИГР

Аннотация. *В статье рассматриваются особенности аудиовизуального перевода в области локализации и адаптации видеоигр. Проводится анализ структуры видеоигры как аудиовизуального продукта с целью поиска элементов, определяющих избираемые переводчиком стратегии в процессе адаптации.*

Ключевые слова: аудиовизуальный перевод, видеоигра, адаптация, локализация

**A.Y. Golubev,
S.S. Primak**

SPECIAL ASPECTS OF AUDIOVISUAL TRANSLATION IN THE CONTEXT OF VIDEOGAME ADAPTATION

Abstract. *This article considers special aspects of audiovisual translation in the context of videogame adaptation and localization. The work conducts structural analysis of videogames as an audiovisual product in order to establish key elements that determine translation strategies in the process of adaptation.*

Key words: audiovisual translation, videogame, adaptation, localization

За последнее десятилетие мировая индустрия интерактивных развлечений достигла невероятных высот. Главной причиной этого послужило развитие информационных технологий, которые за короткий срок стали неотъемлемой частью многих отраслей жизни человека. С каждым днем все больше людей используют в своей деятельности программное обеспечение, и одним из наиболее популярных его видов является видеоигра. Этот феномен невероятно быстро стал неотъемлемой частью нашей жизни, а с ростом корпоративного интереса в распространении видеоигр по всему миру им было суждено стать частью переводческого дискурса. Ведь перед разработчиками, заинтересованными в распространении своего продукта на иностранных рынках, встает проблема качественной локализации видеоигры, которая будет являться основным столпом успеха ее мировых продаж. В связи с этим возникает потребность, как в переводчиках, так и в полноценных организациях, занимающихся профессиональным переводом, которые смогут взять на себя задачу локализации игры для требуемого региона.

Аудиовизуальный перевод является сравнительно новой самостоятельной областью теории перевода. В работе К. Райс «Классификация текстов и методы перевода» он определяется как разновидность перевода, направленная на перевод многомодальных, мультимедийных текстов и их перенос в иную культуру, с целью оказания того же эффекта на реципиента перевода, что и на реципиента оригинального мультимедийного текста [1, с. 202–228]. Основное развитие изучения аудиовизуального перевода как процесса пришлось на последние десятилетия в связи с увеличением объема производимой аудиовизуальной продукции и набирающими темп процессами глобализации.

По мере роста потребности в переводе аудиовизуальных продуктов переводчики столкнулись с множеством особенностей работы с мультимедийными текстами. Главной

особенностью является тот факт, что информация поступает к реципиенту по двум каналам – акустическому и зрительному. Фокус в работе с данными текстами должен быть шире, поскольку избрание чисто текстоцентрического подхода в процессе перевода может привести к тому, что он не будет соответствовать требованиям адекватности в связи с высокой полисемантической данных текстов. Стоит также учитывать, что аудиовизуальный перевод по своей природе является «ограниченным» из-за постоянного присутствия внешних по отношению к языку и коммуникативной ситуации ограничений, присущих данному типу перевода [2, с. 374 – 381].

Множество методов переноса многомодальных, мультимедийных текстов в иную культуру было разработано в XX веке, в тесной связи с одной из дочерних областей аудиовизуального перевода – кинопереводом, направленным на перевод полнометражных художественных фильмов. Данная область подтолкнула множество переводчиков к созданию стандартизированных методов аудиовизуального лингвистического переноса, таких как субтитрование и дублирование. Разработка данных методов также помогла выявить и ряд технических ограничений, сопряженных с данным видом перевода. Они связаны как с принципами работы программного обеспечения, так и с человеческим фактором, к примеру, с максимальной скоростью четко различимой речи при дубляже или пределами комфортного визуального восприятия текстовых элементов на экране.

Стоит отметить, что не все вышеописанные особенности полноправно относятся к процессу перевода видеоигр, ведь компьютерная игра также является и программным продуктом, что отчасти сближает этот перевод с локализацией программного обеспечения. В связи с этим перевод видеоигр часто должен соответствовать национальным требованиям, а порой даже и юридическим нормам целевой страны, регулирующим принимаемые стандарты адаптации программного обеспечения. При этом процесс локализации видеоигры не ограничивается лишь комбинацией черт киноперевода и перевода программного обеспечения, а имеет еще более широкий перечень особенностей, часть которых уникальна и требует подробного рассмотрения.

С целью изучения особенностей адаптации видеоигр в рамках данной работы стоит проанализировать структуру видеоигры как аудиовизуального продукта. Видеоигры являются уникальным представителем медиа в рамках аудиовизуального спектра. Опыт игрока и опыт человека, смотрящего кинофильм, кардинально отличаются тем, что в первом случае реципиент оказывает прямое влияние на процесс происходящего. Там, где зритель может лишь наблюдать и воспринимать заданную авторами оригинала информацию, передающуюся по аудиовизуальным каналам, игрок может повлиять на сам ход игры и даже форму появления информации, выполняя поставленные разработчиком задачи.

Рассмотрим это на примере игровой механики одной из ранних аркадных видеоигр Pong. Данная игра является спортивным симулятором и представляет собой упрощенную версию тенниса. Задачей игрока является отправить мяч к краю экрана, минуя ракетку его оппонента. Когда игрок достигает поставленной цели, на экране отображается новая информация. Расположенное в верхней части экрана электронное табло на стороне этого игрока изменит свой показатель на один, отображая текущее количество заработанных очков. Именно на основе данной информации игрок понимает, что для того, чтобы выполнить задачу, поставленную игрой, а именно победить оппонента, число на электронном табло на стороне игрока должно превышать число на противоположной стороне.

С развитием видеоигр и рынка видеоигр, зафиксированным за несколько последних десятилетий, подобные задачи стали во множество раз сложнее, а количество предоставляемой игрой информации для игрока тысячекратно увеличилось. И именно в связи с этим возникает необходимость и потребность в качественной локализации и адаптации видеоигр.

Несмотря на требующие локализации фоновые элементы, которые на данный момент развития индустрии интерактивных развлечений могут представлять целые миры,

существующие лишь в пределах одной видеоигры, основной функцией языка в игре будет являться ведение игрока вперед. Языковые элементы будут давать ему инструкции и подсказки, которые могут принимать абсолютно разные формы текста и речи. Следует понимать, что одной из главных ошибок переводчика в процессе перевода и адаптации видеоигры является возникновение лингвистического «тупика» [3, с. 85], который будет препятствовать выполнению определенной задачи, что в некоторых случаях повлечет за собой и невозможность полноценного прохождения игры. В связи с этим адекватный перевод элементов, содержащих в себе подсказки и сообщения с четко заданным разработчиками императивным характером, должен стать одной из первостепенных задач в процессе адаптации видеоигры.

В видеоигре L.A Noire, разработанной австралийской студией Team Bondi и переведенной на русский язык российской компанией «СофтКлуб» методом субтитрирования, игрок примеряет на себя роль детектива Коула Фелпса, который в ходе одной из глав игры должен расследовать дело о серийном убийце. Последний оставляет для детективов серию записок, содержащих в себе отрывки из драмы Перси Биши Шелли «Освобожденный Прометей». Содержание отрывков несет в себе намеки на существующие в игровом мире локации, которые игрок должен посетить, чтобы найти следующую записку в серии и, в конечном итоге, поймать убийцу и выполнить поставленную игрой задачу. В одной из записок встречается следующий англоязычный фрагмент:

(1) *Thrones, altars, judgement-seats, and prisons; wherein,
And beside which, by wretched men were borne
Sceptres, tiaras, swords, and chains, and tomes
Of reasoned wrong, glozed on by ignorance,
Were like those monstrous and barbaric shapes,
The ghosts of a no-more-remembered fame,
Which, from their unworn obelisks, look forth.*

Англоязычные отрывки произведения П. Шелли, представленные на экране, переводятся для русской аудитории построчно, демонстрируя субтитры в нижней части экрана, симулируя первое прочтение текста персонажем-детективом. По окончании первого прочтения протагонист игры детектив Коул Фелпс произносит вслух фрагмент первой строчки, вслед за этим ошеломленно восклицая, а его речь сопровождается дополнительными субтитрами. Данный аудиофрагмент речи является завуалированной подсказкой для игрока. Выделяя в речи персонажа лишь одну строчку из всего представленного в письме фрагмента, разработчики мотивируют игрока найти в ней слово, которое будет ассоциироваться со следующей локацией поиска. В данном случае этим словом является *throne*.

Трон является ключевым и уже знакомым объектом, как для игрока, так и для игрового персонажа. Ранее в игре Коул Фелпс принимал участие в деле, в ходе которого он вместе со своим напарником преследовал подозреваемого на территории комплекса заброшенных кинодекораций, выполненных в стиле вавилонской архитектуры. На одном из ярусов комплекса находится массивный каменный трон, который в ходе погони замечает игрок.

Теперь, в более позднем игровом сегменте, игрок с помощью ассоциаций должен связать образ трона, используемый Шелли в вышеупомянутом фрагменте его произведения, и каменный трон, находящийся на территории комплекса кинодекораций, расположенный в видеоигровом мире. Следовательно, неправильно избранная стратегия в процессе перевода данного сегмента может привести игрока к лингвистическому «тупику».

Рассмотрим перевод данного сегмента, выполненный компанией «СофтКлуб»:

(1) *Суды и тюрьмы, все, что было в них,
Все, что их спертым воздухом дышало,
Орудья пыток, цепи и мечи,
И скипетры, и троны, и тиары,*

*Тома холодных, жестких размышлений,
Как варварские глыбы, громоздились,
Как тень того, чего уж больше нет, -
Чудовищные образы, что смотрят
С бессмертных обелисков.*

Фрагмент произведения Шелли, использованный в оригинале, был локализован с помощью уже существующего перевода драмы «Освобожденный Прометей», выполненного К.Д. Бальмонтом. Теперь обратим внимание на то, как команда переводчиков подошла к адаптации аудиофрагмента, несущего в себе подсказку для игрока. Детектив Коул Фелпс озвучивает лишь малый сегмент первой строчки, где и находится образ трона, необходимый игроку для выполнения задачи. Но первая строчка в переводе К.Д. Бальмонта не содержит в себе нужного образа. Значит, существует риск того, что если переводчик в ходе локализации данного сегмента не будет иметь доступ к аудиовизуальной информации, представленной на экране, может быть допущена критическая ошибка. Во избежание создания лингвистического «тупика» переводчики «СофтКлуб» используют метод прагматической адаптации и используют добавление. Субтитр, сопровождающий речь Фелпса после первого прочтения, в русскоязычной версии игры содержит первую и четвертую строчку перевода К.Д. Бальмонта. Тем самым локализация игры позволяет игроку продолжить выполнение своей основной задачи, предоставляя для этого столько же информации, сколько и было оставлено разработчиками в оригинальной версии игры.

Далее рассмотрим фрагмент из игры, где подобный элемент перевода несет в себе перечень нескольких задач для игрока, и допущенная ошибка приводит в более крупный лингвистический «тупик», выбраться из которого методом проб и ошибок для игрока будет практически невозможно в связи с особенностями данной видеоигры.

Hitman 2 – это видеоигра, разработанная датской студией IO Interactive, представляющая собой «симулятор погружения» – условно выделяемый жанр видеоигр, особенностью которого является предоставление игроку необычайно широкого выбора при прохождении. К жанровым особенностям также относятся глубоко проработанные игровые миры, где тщательно симулируется естественная человеческая активность. В Hitman 2 игрок берет на себя роль агента секретного подразделения, занимающегося устранением агентов террористической организации, известной как «Общество ковчега». Игрок попадает во множество детально воссозданных ситуаций, встречающихся в реальном мире, лично участвуя в которых, он должен найти способ устранить свою цель, используя окружение. В представленном сегменте игрок попадает на гоночный чемпионат на спортивных болидах в Майами, где одной из задач является тайное устранение одной из участниц чемпионата Сьерры Нокс. Изучая локацию на предмет ключевых объектов, игрок может наткнуться на человека в ростовом костюме фламинго, являющегося символом чемпионата, который ведет диалог по телефону с неизвестным собеседником. Игрок слышит только речь человека в ростовом костюме фламинго, сопровождаемую в оригинале субтитром:

(2) *“Jim, it’s me. I’m here now, ready to meet up with Sierra Knox over at the hotel. Yeah, after the race. I just got to pick up the documents from my van. But, eh, I had to knock out a guy and steal his flamingo outfit. And now I can’t find my car keys. Yes, I know it’s dumb. I think I lost them in the scuffle, but the real mascot is still over there. If I don’t get them, I have got no evidence. Bye-bye money. I don’t know. I’ll need to figure something out. Talk soon.”*

Вне контекста происходящего данный фрагмент речи не представляет никакой ценности, но, учитывая основную задачу игрока, мы можем понять, что в нем содержатся все основные указания для игрока, относящиеся к открывшейся возможности устранения цели. Из данного речевого фрагмента игрок узнает о запланированной встрече человека в ростовом костюме фламинго и Сьерры Нокс после окончания гонки. Следовательно, игрок сможет встретиться с ней, не нарушая своего прикрития, если займет место человека в костюме фламинго и выдаст себя за него. Игроку также потребуются некие документы из фургона человека в костюме фламинго, чтобы соответствовать легенде данного персонажа и не

вызвать подозрений. Однако в связи с тем, что ключи от фургона были потеряны, игроку также предстоит найти их. Речевой фрагмент сообщает нам о том, что человек в костюме фламинго – самозванец, который избил бывшего владельца костюма, а именно местного талисмана чемпионата. Самозванец потерял ключи от своего фургона в драке, пока пытался отнять костюм, а значит, теперь игрок знает, где сможет их найти.

Вся вышеперечисленная информация помогает игроку создать перечень задач, которые нужно выполнить для завершения глобальной цели в данной локации. Следовательно, перевод должен отражать всю доступную в тексте оригинала информацию.

Официальный перевод игры на русский язык был выполнен незарегистрированной внештатной командой переводчиков. Рассмотрим перевод данного фрагмента в русской локализованной версии игры:

(2) *“Джим, это я. Я уже здесь, готов после гонки встретиться со Сьеррой Нокс в гостинице. Надо только забрать документы из фургона. Но, эм-м, мне пришлось вырубить одного парня и забрать его костюм фламинго. И теперь я не могу найти ключи от машины. Да, я знаю, что это звучит глупо. Мне кажется, я потерял их во время драки, но настоящая ростовая кукла все еще тут. Если не найду ключи, у меня не будет доказательств. И тогда плакали мои денежки. Не знаю. Надо что-то придумать. Поговорим позже.”*

Перевод успешно представляет большую часть вышеописанной информации, но упускает один из ориентиров в связи с допущенной переводческой ошибкой. Словосочетание *the real mascot* было переведено соответствием *настоящая ростовая кукла*, что меняет представление русскоязычного игрока об основном ориентире, указывающем на место драки. Ведь на месте, где игрок обнаруживает ключи, мы видим не ростовую куклу, а работника стадиона вне своего костюма, приходящего в себя на полу. Эта ошибка может привести игрока в лингвистический «тупик» и остановить дальнейшее прохождение игры, что является недопустимым. В данном случае более адекватным русскоязычным соответствием слова *mascot* будет являться слово *талисман*, так как данный термин является наиболее частотным при описании рабочей деятельности человека, исполняющего роль персонажа-талисмана в ростовом костюме.

Рассмотренные примеры позволяют сделать вывод о том, что в процессе перевода и адаптации видеоигр встречается несколько особенностей, нехарактерных устоявшимся практикам аудиовизуального перевода. Сфера аудиовизуального перевода видеоигр требует особого подхода и многостороннего вовлечения со стороны переводчика. Переводчик должен не только работать с доступным контекстом аудиовизуального спектра, но и иметь представление об игровом дизайне и задачах, которые были поставлены разработчиками для игрока.

Подводя итог, можно сказать, что **теоретическая значимость** исследования определяется формулировкой положений, отражающих особенности адаптации видеоигр для иноязычного реципиента. Его **практическая значимость** заключается в возможности использовать результаты в курсах аудиовизуального перевода, стилистики, теории и практики перевода в высшей школе, в курсах повышения квалификации практикующих переводчиков с ориентацией на аудиовизуальный перевод как особый вид переводческой деятельности, а также в качестве рекомендаций для индустрии видеоигр.

Библиографический список

1. Райс, К. Классификация текстов и методы перевода / К. Райс // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. – Москва, 1978. – С. 202 – 228.
2. Козуляев, А. В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода / А. В. Козуляев // XVII Царскосельские чтения: материалы Междунар. науч. конф. 23 – 24 апр. 2013 г. – Санкт-Петербург, 2013. – С. 374 – 381

3. Анисимова, А. Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе / А. Т. Анисимова // Научный вестник Южного института менеджмента. – 2018. – №2. – С. 82 – 86.

Заякова Е.В., кандидат филологических наук, доцент кафедры перевода и межкультурной коммуникации

Устинова В.М., студентка 2 курса магистратуры Лингвистического института

Алтайский государственный педагогический университет

г. Барнаул

ЛИНГВОКУЛЬТУРНАЯ СПЕЦИФИКА ТЕКСТОВ ИНТЕРНЕТ-САЙТОВ ГОСТИНИЦ: ПЕРЕВОДЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Аннотация. *Статья посвящена изучению лингвокультурных особенностей текстов интернет-сайтов гостиниц. Подчеркивается важность создания переводных текстов, максимально ориентированных на иностранных посетителей сайта, адаптации сайтов к их языковым особенностям и национально-культурной специфике. Для этих целей автор предлагает использование при переводе теории динамической эквивалентности, которая учитывает разницу языков и культур.*

Ключевые слова: туристический дискурс, теория переводческой эквивалентности, Ю. Найда, лингвокультурные особенности, веб-сайты гостиниц.

E.V. Zayukova,

V.M. Ustinova

LINGUOCULTURAL PECULIARITIES OF THE HOTEL WEBSITES TEXTS: TRANSLATION ASPECT

Abstract. *The paper deals with the study of linguocultural peculiarities of the hotel websites texts. The paper stresses the importance of creating the translated texts specifically intended for foreign visitors of the websites, the adaptation of websites to their linguistic and cultural characteristics. For these purposes when translating such a text the author offers to use the theory of dynamic equivalence which takes into account the difference of languages and cultures.*

Key words: tourism discourse, theory of translation equivalence, E. Nida, linguocultural peculiarities, hotel websites.

В условиях глобализации и развития туристической отрасли все большую актуальность приобретает проблема перевода интернет-сайтов гостиниц. В современном мире интернет является основным источником информации о посещаемой стране, ее главных достопримечательностях, культурных особенностях и, помимо всего этого, о местах размещения. При выборе гостиницы турист не в последнюю очередь руководствуется впечатлением, которое на него производит ее интернет-сайт. Это впечатление, как картинка, складывается из множества фрагментов. Помимо того, что сайт должен быть наполнен полезной и интересной информацией, иметь четкую и понятную структуру, приятный дизайн, большое значение имеет языковая форма.

В своей статье мы рассматриваем англоязычные сайты гостиниц, так как наиболее распространенным языком в интернете является английский язык. Многие современные гостиницы, расположенные в туристически привлекательных местах, ориентированы на привлечение иностранных туристов, поэтому они создают многоязычные версии своих сайтов. Неправильный подход к переводу интернет-сайта гостиницы или вовсе игнорирование необходимости корректного перевода может привести к потере гостиницей