

Роль экстралингвистического контекста при переводе видеоигр

Научный руководитель – Жучкова Елена Владимировна

Гусенкова Елизавета Андреевна

Студент (бакалавр)

Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н.Ельцина,
Уральский гуманитарный институт, Екатеринбург, Россия
E-mail: lisagusenkova@gmail.com

Сегодня много лингвистических исследований посвящается переводу видеоигр, что вызвано практической необходимостью локализовать все больше и больше подобных игровых произведений [3].

Основное отличие видеоигр от любых видов художественных или аудиовизуальных произведений - их интерактивность. Это связано с наличием двигательного-тактильного канала обмена информацией, когда игрок напрямую управляет действиями своего персонажа [1].

В игровой индустрии также используется стратегия *sim-ship* (*simultaneous shipment*), когда готовая игра выходит одновременно на разных языках в разных странах [4]. Применение такой стратегии приводит к тому, что перевод осуществляется параллельно с процессом создания игры. Таким образом, переводчик вынужден работать с незавершенным текстом, который еще может претерпеть изменения.

Из этого следует, что процесс перевода видеоигр основан на тесном взаимодействии переводчиков и разработчиков [1]. Несмотря на это, зачастую у переводчиков нет возможности увидеть или испытать готовый продукт и ознакомиться с невербальным контекстом [4]. Эта производственная практика, связанная с рисками «утечки» игры, а также постоянные изменения, вносимые в игру, значительно влияют на процесс перевода видеоигр.

В этой связи возникает вопрос о роли нелингвистического (ситуативного, экстралингвистического) контекста при переводе видеоигр, а именно, как его знание или незнание в силу вышеуказанных обстоятельств влияет на качество перевода.

Под нелингвистическим контекстом понимается информация об обстановке, времени и месте высказывания, которая отсутствует не только в рассматриваемом предложении, но и во всем переводимом тексте [2].

При рассмотрении проблематики перевода видеоигр внимание стоит уделить именно этому виду контекста, т. к. игры, как аудиовизуальные произведения, полимодальны по своей природе [1]. Полимодальность определяется как использование нескольких семиотических кодов для создания семиотического продукта [5]. Таким образом, контекст в видеоиграх состоит не только из вербального окружения какой-либо языковой единицы, но и из различных невербальных кодов (визуальных, звуковых), которые необходимо учитывать при переводе.

Цель данного исследования - определить, как незнание экстралингвистического контекста влияет на качество перевода, а именно, к каким переводческим ошибкам оно приводит. Для этого мы проанализировали русский перевод видеоигры *Detroit: Become Human*, в которой сюжет развивается в зависимости от решений игрока [6]. Приведем некоторые показательные примеры.

В следующем примере переводчику, по всей видимости, был недоступен контекст, поэтому фраза с английского на русский была переведена так:

- a) *Whether is partly cloudy, 54 degrees.*
- b) *Погода облачная, 12 градусов.*

Слово «*partly*» в этом случае критически важно, т. к. во время этой реплики игрок видит на экране яркий солнечный свет за окном, и слово «*облачный*» при таком экстралингвистическом контексте вызывает нарушения восприятия.

Сложности перевода игр подобного жанра возникают еще и потому, что перевод не должен противоречить игровым событиям, развитие которых зависит от решений игрока. Например, в одной из миссий игроку предлагается выбор: убить двух охранников или просто «отключить» их. В следующей миссии в русской версии игры полицейский, расследующий преступление, произносит такую фразу:

а) *Они напали на двух охранников. Парни решили, что это андроиды из техобслуживания. Ну, их и **убили** на месте.*

Проблема в том, что если игрок решил не убивать этих охранников, то перевод не соответствует действительности. В оригинальной версии полицейский использует глагол «*take down*» с более широкой семантикой:

б) *They attacked two guards in the hallway. They probably thought the androids were coming to do maintenance. They **got taken down** before they could react.*

Следовательно, незнание переводчиком ситуативного контекста приводит к появлению серьезных смысловых ошибок, которые разрушают эффект погружения - главную составляющую любого аудиовизуального произведения, которыми отчасти являются видеоигры [1]. При существующей практике производства видеоигр (когда переводчики не могут получить полный доступ к контексту) единственным решением может быть дальнейшее изучение проблем перевода видеоигр, подробный анализ ошибок и их классификация, что, возможно, поможет лучше понимать логику использования того или иного слова в оригинале, а значит, и избежать подобных ошибок.

Источники и литература

- 1) Козуляев А.В. Интегративная модель обучения аудиовизуальному переводу (английский язык): дис. ... канд. пед. наук. – Москва, 2019. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.gavrilenko-nn.ru/upload/pdf/981185f41d6c7fdc87d32293bd8f736a.pdf>.
- 2) Рецкер Я. И. Пособие по переводу с английского языка на русский язык. 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1982.
- 3) Bernal-Merino M. Challenges in the translation of video game / M. Bernal-Merino // Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació 05: Localització de videojocs – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>
- 4) Mangiron, C., O’Hagan, M. Game Localisation: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation // Journal of specialised translation. – 2006. – Vol. 6. – pp. 10-21.
- 5) Taylor C. (2013). Multimodality and audiovisual translation / in Y. Gambier & L. van Doorslaer (eds.) // Handbook of Translation Studies. – Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2013. – Vol. 4. – pp. 98-104.
- 6) Detroit: Become Human // STEAM: https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit_Become_Human/