

RU

Особенности перевода диалогической коммуникации в видеоигре “Cyberpunk 2077” в языковой паре «английский – русский»

Кальнов Д. Д.

Аннотация. Статья посвящена рассмотрению специфики локализации видеоигр с английского языка на русский язык на примере перевода диалогической коммуникации в видеоигре “Cyberpunk 2077”. Цель исследования – выявить оптимальную технологию перевода реплик главных героев вселенной игры посредством описания наиболее частотных приемов локализации вербального контента. Материалом исследования послужили оригинальные и переводные текстовые фрагменты диалогов главных героев видеоигры “Cyberpunk 2077”, а также сюжетного дополнения “Cyberpunk 2077: Призрачная свобода”, полученные методом сплошной выборки в объеме 85 000 п. зн. Научная новизна исследования отражается в систематизации лексико-стилистических и синтаксических средств реализации прагматического потенциала видеоигры в аспекте диалогической коммуникации в исследуемой языковой паре. Установлено, что в процессе перевода видеоигры и ее локализации переводчики используют такие приемы перевода, как смысловое развитие, концептуальная адаптация, антонимический перевод, опущение, транскрибирование и калькирование. Особое внимание в процессе перевода необходимо обращать на правила внутриигровой вселенной, особенности жанра видеоигры и ее игровых механик. Полученные результаты показали, что появление смысловых неточностей при переводе диалоговой коммуникации в видеоиграх обусловлено рядом синтаксических, лексических и стилистических особенностей оригинальной игры, к числу которых относятся: нелинейные диалоги с возможностью выбора реплик, междометия, псевдореалии, диалектизмы и «пасхальные отсылки». При локализации видеоигры “Cyberpunk 2077” на первый план выдвинута адекватность звучащего текста.

EN

Features of dialogic communication translation in the video game “Cyberpunk 2077” in the English-Russian language pair

D. D. Kalnov

Abstract. The paper examines the specifics of video game localization from English into Russian, focusing on the translation of dialogic communication in the video game “Cyberpunk 2077”. The research aims to identify the optimal translation technology for character lines in the game’s universe by describing the most frequent techniques for localizing verbal content. The research material includes original and translated text fragments of dialogues of the main characters from the video game “Cyberpunk 2077”, as well as its DLC “Cyberpunk 2077: Phantom Liberty”, obtained using a continuous sampling method for a total of 85,000 characters. The scientific novelty of the research lies in systematizing the lexical-stylistic and syntactic means of realizing the pragmatic potential of the video game in dialogic communication in the studied language pair. It has been found that during the translation and localization of the video game, translators employ translation techniques such as semantic development, conceptual adaptation, antonymic translation, omission, transcription, and calquing. In the translation process, special attention should be paid to the rules of the in-game universe, the specifics of the video game genre, and its game mechanics. The research findings have shown that the emergence of semantic inaccuracies during the translation of dialogic communication in video games is due to a number of syntactic, lexical, and stylistic features of the original game, including non-linear dialogues with the choice of lines, interjections, pseudo-realia, dialectalisms, and Easter eggs. The adequacy of the sounding text takes precedence in the localization of the video game “Cyberpunk 2077”.

Введение

Современные видеоигры сравнивают с художественным произведением, в котором лаконично сочетаются сюжет с определенной последовательностью событий, видеоряд, музыкальное оформление, графика,

повествовательные приемы, позволяющие создать увлекательный игровой процесс с пользователем в активной роли. Перевод видеоигр предъявляет особые требования к переводчикам: несмотря на схожесть с аудиовизуальным переводом, локализацией, художественным переводом, он отличается интерактивностью и преобладанием диалоговой коммуникации, передающейся в письменной форме.

Настоящее исследование посвящено изучению специфики перевода диалогической коммуникации в видеоиграх. Актуальность работы обусловлена развитием индустрии компьютерных игр и ростом популярности игрового контента, что влечет за собой увеличение спроса на локализацию видеоигр на рынке переводческих услуг. В этой связи возникает необходимость установления приемов перевода, при помощи которых переводчики адаптируют контент видеоигры для новой аудитории и оптимизируют процесс перевода видеоигр. В современных реалиях недостаточно разработать и выпустить видеоигру, необходимо предоставить пользователям адекватный перевод продукта, адаптировать его под национальные особенности страны, в которой выпускается видеоигра, учесть лингвокультурные и экстралингвистические факторы при переводе игры (Tariq, 2023; Кальнов, 2024). Рассматриваемая в данной работе игра “Cyberpunk 2077” стала самой продаваемой игрой 2023 года в магазинах российского ретейлера «М.Видео-Эльдорадо» (DTF.RU. 2024. <https://dtf.ru/gameindustry/2431314-cyberpunk-2077-stala-samoi-prodavaemoi-igroi-2023-goda-v-mvideo-eldorado>). С момента выхода игры в 2020 году продано более 25 миллионов копий игры по всему миру, 13 миллионов из которых пришлось на первый день после выхода, что подчеркивает широкий охват многоязычной аудитории и доказывает актуальность исследования (Statista.com. 2023. <https://www.statista.com/statistics/1305749/cyberpunk-2077-sales-worldwide/>). В рамках данного исследования мы предприняли попытку анализа специфики перевода игрового контента в языковой паре «английский – русский». Выявление лингвокультурных особенностей, с которыми сталкиваются переводчики при передаче диалогов в видеоиграх, позволят определить наиболее оптимальные стратегии перевода, использовать их в процессе работы и сформировать методические рекомендации, которые упростят работу переводчиков и помогут избежать появления неточностей в переводе.

Объект исследования – диалоговая коммуникация, представленная в игровом сюжете англоязычной видеоигры, и ее перевод на русский язык.

Предметом исследования являются приемы перевода реплик в форме диалогов героев видеоигры в аспекте локализации на российском рынке.

Материалом исследования послужил оригинальный как вербальный, так и аудиовизуальный контент игры “Cyberpunk 2077” и сюжетного дополнения “Cyberpunk 2077: Призрачная свобода”, а также его перевод на русский язык, общим объемом 85 000 п. зн. С целью семантического анализа также привлекались словарные статьи следующих лексикографических источников:

- Cambridge Advanced Learner’s Dictionary & Thesaurus. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/>;
- Merriam-Webster Dictionary. <https://www.merriam-webster.com/>.

В качестве основных методов исследования использовались метод сплошной выборки, сопоставительный анализ, контент-анализ. Метод сплошной выборки позволил отобрать эмпирический материал для иллюстрации теоретических положений исследования. Сравнительно-сопоставительный анализ применялся для выявления сходств и различий синтактико-грамматической, а также семантической структуры текстов оригинала и перевода и последующего определения прагматической эквивалентности переводной/исходной версий. При помощи метода контент-анализа производилось установление семантической и стилистической корреляции реплик героев видеоигры в оригинале и переводе, описание приемов перевода, используемых при локализации видеоигры. В качестве вспомогательного метода применялся метод словарных дефиниций, позволивший установить семантическую эквивалентность переводных лексических соответствий.

Теоретическую базу исследования составляют работы А. Т. Анисимовой (2018) в области использования переводческих стратегий при локализации видеоигр; С. А. Коптеловой и Е. А. Ручкой (2022) в области лингвистических аспектов локализации видеоигр; О. В. Эпштейн (2021), в работе которой рассматриваются проблемы переводческой адаптации при локализации; М. В. Якутиной (2023), поднимающей вопрос перевода реалий в контексте видеоигр; Д. А. Семухи (2023), посвященная различным видам локализации видеоигры; Ю. В. Массарыгиной и В. А. Букиной (2021), изучающих историю перевода видеоигр в России; О. И. Поповой, И. Д. Волковой, М. Ю. Фадеевой (Popova, Volkova, Fadeeva, 2021), посвященная локализации и интернационализации текстов медийного дискурса.

Практическая значимость работы в том, что материалы исследования могут быть использованы при подготовке специалистов лингвистических и переводческих направлений на лекциях и семинарах по специальному письменному и аудиовизуальному переводу; применяться практикующими переводчиками для оптимизации процесса перевода видеоигр; полученные результаты могут найти применение при составлении методических рекомендаций по локализации видеоигр для их разработчиков.

Обсуждение и результаты

Видеоигра – это мультимедийное игровое пространство со сложной семиотикой, содержащее сюжетные элементы разной степени значимости. Без подробного знания вселенной игры, ее истории, терминов и других особенностей, в переводе могут возникнуть ошибки, которые значительно мешают игровому процессу (Эпштейн, 2021, с. 144-145). А. Ф. Косталес считает, что локализация видеоигры представляет собой функциональный процесс, цель которого – передать все возможности и особенности игры на языке перевода (Costales, 2012, p. 6).

Поскольку речь идет прежде всего о вербальной составляющей информационных продуктов, индустрия локализации является важным сегментом рынка лингвистических услуг, и во многих контекстах этот термин все чаще используется вместо традиционного понятия «перевод» (Popova, Volkova, Fadeeva, 2021). Локализация подразумевает процесс адаптации продукта или контента для определенного региона или рынка (Массарыгина, Букина, 2021), т. е. перевод – это лишь часть процесса локализации (Семуха, 2023, с. 55-56).

По уровням локализацию разделяют на:

- внешнюю локализацию – перевод упаковки игры;
- частичную локализацию без субтитров;
- частичную локализацию с субтитрами;
- полную локализацию, при которой изменениям при переводе подвержен даже оригинальный сюжет или вселенная игры (Коптелова, Руцкая, 2022).

Самый большой объем работы в сюжетных видеоиграх занимают диалоги героев. В видеоиграх, в отличие от, например, кино или книг, – сюжет практически всегда передается через диалоги. Передача истории игры через окружение или игровой процесс – редкий и сложный прием, который могут позволить себе только самые высокобюджетные проекты. Поэтому важнейшей частью перевода игры является правильное понимание и интерпретирование диалогов – через них игрок узнаёт историю вселенной игры, воссоздает общую картину происходящего. Часто в видеоиграх главного героя «вбрасывают» в историю без возможности узнать заранее что-либо о мире, истории и предпосылках происходящего. В таком случае только диалоги главных и второстепенных героев помогают понять происходящее. Под диалогическим общением понимается разновидность речевой деятельности, в процессе которой имеет место чередование реплик двух и более собеседников в конкретной профессиональной области, чтобы понять партнера, получить информацию и адекватно взаимодействовать. Гейм-директор студии Obsidian Entertainment Джош Сойер разделяет видеоигровые диалоги на три типа (Sawyer J. Choice Architecture, Player Expression, and Narrative Design in *Fallout: New Vegas*. 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=LR4OxNfzTvU>):

- линейные, или кинематографические, – в которых игрок не влияет на ход разговора или развитие сюжета («*Red Dead Redemption 2*», «*Horizon Zero Dawn*»);
- экспозиционные – игрок выбирает предмет для разговора или квест, который он хочет выполнить (серия игр «*Diablo*»);
- нелинейные, или «диалоговые древа», – игрок сам определяет ход разговора, произносимые реплики и тем самым влияет на развитие сюжета («*Fallout: New Vegas*», «*Baldur's Gate 3*», «*Cyberpunk 2077*»).

В играх с линейными диалогами предусмотрен только один путь прохождения, заранее созданный разработчиками. Большинство видеоигр для дополнительного погружения во вселенную и процесс игры предлагают пользователям непосредственно участвовать в ее истории, добавляя нелинейные сюжеты, на события которых может влиять игрок. Это означает, что опыт прохождения у одного игрока может кардинально отличаться от опыта другого. Например, игра компании Quantic Dream «*Detroit: Become Human*» включает в себя вплоть до 40 разных концовок (Hornshaw Ph. *Detroit: Become Human Endings Guide*. 2021. <https://www.digitaltrends.com/gaming/detroit-become-human-endings-guide/>). «*Cyberpunk 2077*», разработанная и изданная студией CD Projekt, предлагает игроку выбрать «предысторию» главного героя. Старший дизайнер квестов в «*Cyberpunk 2077*» Павел Саско в интервью польскому изданию *Spider's Web* заявил, что выбор происхождения главного героя (дитя улиц, корпо или кочевник) влияет на появление дополнительных ответов в диалогах, доступ к уникальным квестам и различные стартовые локации (Reeves B. *Players Will Be Able to Beat Cyberpunk 2077 Without Completing the Main Story*. 2020. <https://www.playstationlifestyle.net/2020/07/20/beat-cyberpunk-2077-main-story/>). Разработчики видеоигр создают нелинейные диалоги, чтобы предоставить игрокам свободу действий, «оживить» мир игры, показав, что решения игрока действительно влияют на историю и вселенную игры. «Если всё сделать правильно, диалог захватит игрока и вызовет размышления о последствиях решений», – отмечает Дж. Сойер (Sawyer, 2012).

Впервые нелинейное повествование и возможность выбора появились еще в 1979-1998 годах в серии детских книг-игр под названием «*Choose Your Own Adventure*». Читатель книги играет роль главного героя и должен принимать решения, которые влияют на развитие сюжета. С 1979 года продано более 250 миллионов копий таких книг, они переведены на более чем 38 языков, включая русский.

В видеоиграх диалоги присутствуют в рамках игрового процесса и кат-сцен. Кат-сцены, также известные как внутриигровые видео, являются неинтерактивным видеорядом, который возникает между сегментами видеоигры и является движущей частью сюжета видеоигры. Как правило, кат-сцены можно переводить подобно кинофильмам. В диалогах, происходящих во время игрового процесса, игроку дается полная свобода в передвижении, выборе действий и темпе прохождения уровня. При этом значительно увеличивается количество возможного игрового контента, появляется вариативность в темпе и атмосфере диалога. Текст в видеоигре выполняет коммуникативную, апеллятивную и информативную функции, является неоднородным и может быть классифицирован по жанрам. Это обусловлено тем, что компьютерные игры различаются не только по структуре и способу взаимодействия с игроком, но и по целям коммуникации. Классификация игр по жанрам поможет выявить уникальные стилистические черты текста, что в свою очередь способствует более точному определению контекста (Якутина, 2023). Ролевые игры (*RPG – Role Playing Game*) делают упор на повествование, развитие героев и погружение в историю (Анисимова, 2018, с. 3). Приключенческие игры (*Action Adventure* и *ММО*), как правило, отдают приоритет игровым механикам, свободе игрока и исследованию игрового мира. Игры-стратегии предлагают управлять группами героев и планировать их поведение, а игровой процесс представляет собой пошаговый бой. В зависимости от того, к какому жанру принадлежит

компьютерная игра, ее текст можно отнести к какому-либо определенному стилю письменной или звучащей речи. Мы проанализировали “Cyberpunk 2077”, где преобладающим стилем является разговорный стиль текста.

Проведя анализ диалогической коммуникации героев “Cyberpunk 2077”, мы выделили пять основных трудностей, с которыми переводчики сталкиваются в процессе работы над видеоигрой: **нелинейные диалоги с возможностью выбора реплик, междометия, псевдореалии, диалектизмы и «пасхальные отсылки»**.

Рассмотрим каждый аспект подробнее.

1. В первую очередь, в играх жанра RPG и Action-RPG, таких как “Baldur’s Gate 3” и “Cyberpunk 2077”, сюжетные диалоги предоставляют игроку **выбор реплик**, что значительно увеличивает объем переводимого контента. Каждый выбор ведет за собой уникальный ответ, а их количество может достигать пяти наименований (в самых высокобюджетных проектах). Работая с подобными диалогами, нельзя допустить искажения смысла, что может привести к некорректному развитию сюжета и сбою коммуникативной функции. Нарушенная адекватность перевода негативно повлияет на игровой процесс и восприятие конечного продукта пользователем. Например, в рамках задания «Кукольный домик» в “Cyberpunk 2077” во время диалога с администратором игроку предоставляется выбрать один из пяти вариантов ответа. Неточность в переводе встречается в реплике, звучащей, если игрок выберет второй вариант ответа (Таблица 1).

Таблица 1. Диалог в рамках задания «Кукольный домик»

Would you care to jack into the terminal?	Не желаете подключиться к терминалу?
1. Allright.	1. Ладно.
2. You realize personal links aren’t secure, right? Could get hit with malware straight to my core, end up paying an arm and a leg for a ripperdock .	2. Подключаться через личный порт небезопасно. Если вирус попадет мне в ядро, придется раскошелиться на новую руку или ногу .
3. Looking for Evelyn Parker.	3. Я ищу Эвелин Паркер.
4. You know why I’m here?	4. Вы знаете, зачем я здесь?
5. How does this work?	5. Как у вас тут всё работает?

Согласно словарю Cambridge Advanced Learner’s Dictionary & Thesaurus, идиома “paying an arm and a leg” означает «заплатить очень большую цену». В оригинале имелось в виду, что подобное подключение может повредить электронные киберимпланты в мозге главного героя, из-за чего придется оплатить дорогостоящее лечение. При переводе на русский язык переводчикам не удалось сохранить оригинальный смысл реплики. Также переводчиками было принято решение применить притм опущения и убрать лексему “ripperdock”, обозначающую доктора во вселенной игры (Pondsmith, 1990). Подобное использование переводческого притма искажает смысл оригинального диалога и нарушает логику повествования, тем самым влияя на последующие действия игрока.

2. Ещё одной трудностью при переводе диалогов в видеоигре являются **междометия**, выполняющие функцию выражения эмоций и передачи настроения персонажей. В определенном контексте междометие придает высказыванию субъективность и обладает определенным коммуникативным воздействием на другого участника диалога, то есть имеет все те черты, которыми наделена эмоционально-оценочная лексика. Продемонстрируем примеры (Таблица 2).

Таблица 2. Междометия в диалогах героев игры

№	Оригинал	Перевод	Использованный прием перевода	Прагматика высказывания
1	Nah , Stints wouldn’t do us like that.	Да, я тоже. Стинтс та еще, конечно, мразь, но капля чести у него все-таки осталась.	Антонимический перевод	Сохранен прагматический потенциал высказывания
2	Yeah? You make an appointment? ‘Cause I don’t see nothin’ in my book.	Ага, щас! Вам назначено? У меня в календаре ничего нет.	Контекстуальная адаптация	Сохранен прагматический потенциал высказывания
3	V: Dexter DeShawn in the flesh. Ample, indeed. Dexter: Heheh. Let’s roll.	Ви: Декстер ДеШон. Собственной персоной. Декстер: Хе-хе. Езжай.	Опущение	Прагматический потенциал высказывания не передан. В отсутствии ремарки “Ample, indeed” игрок не поймет, почему герой засмеялся

Проанализировав междометия в диалогах в “Cyberpunk 2077”, мы пришли к выводу, что при переводе на первый план была выдвинута адекватность звучащего текста, достигнуть которую помогли такие приемы перевода, как антонимический перевод (пример 1), контекстуальная адаптация (пример 2), опущение (пример 3).

Поставив своей целью сделать звучание реплики максимально естественным, переводчики не смогли успешно сохранить прагматический потенциал высказывания. В англоязычной версии игры смех Декстера (пример 3) вызван ремаркой, которая, согласно словарю Cambridge Advanced Learner’s Dictionary & Thesaurus, означает «более чем достаточный, обширный, обильный». Обратимся к контексту сцены. Декстер – это тучный бизнесмен, работающий вне закона. В данном контексте ремарка о его положении в криминальном мире одновременно является насмешкой над его телосложением. Вероятно, при переводе на русский язык переводчики не знали, как выглядит герой, из-за чего в переводе применено опущение, что делает сцену

абсурдной – герой засмеялся просто так. Возможным решением данной переводческой задачи является использование приема смыслового развития, при помощи которого “Ample, indeed” на русском языке прозвучит как «большой человек», что подойдет как его статусу в криминальном мире, так и физическому состоянию. Особую трудность при переводе могут вызвать неформальные идиоматические фразы “to get this/it”, значение которых часто путают. Эти выражения могут быть синонимичны, однако они контекстуально зависимы. “I got it” зачастую означает понимание ситуации или обладание каким-либо предметом. “I got this” означает «я справлюсь, всё под контролем». Первое задание сюжетного дополнения “Cyberpunk 2077: Призрачная свобода” под названием «Неизвестная земля» предлагает главному герою спасти президента НСША Розалинд Майерс из падающего на землю шаттла. Аварийно приземляясь, «Борт номер один» сбивает с ног главного героя, который произносит «Я понял» (Таблица 3).

Таблица 3. Реплики, содержащие идиоматические выражения “I got it” и “I got this”

№	Оригинал	Перевод
1	V: Okay... I got this.	Ви: Окей, окей... Я понял...
2	Reed: V, I need you to help her. V: I got it.	Рид: Ви, возьми ее на руки. Ви: Без проблем.

В англоязычной версии игры интенция реплики главного героя – подчеркнуть, что он сможет выполнить сложное задание, однако для игроков на русском языке смысл данной реплики будет искажен и прозвучит «Я понял». Особый интерес представляет то, что похожей ошибки удалось избежать, спустя 30 часов игрового процесса, в задании «Взгляд в бездну» (пример 2).

3. Взаимодействуя с **псевдореалиями** – особым лингвистическим феноменом, существующим только в воображении автора и потребителей продукта, переводчик должен найти синоним или способ адекватной передачи авторского замысла при помощи приемов описательного перевода для сохранения эквивалентности.

Проанализировав текстовый и аудиовизуальный контент основного сюжета “Cyberpunk 2077” и дополнения «Призрачная свобода», мы выделили псевдореалии, встречающиеся в диалогах чаще всего (Таблица 4). Так, лексема “Preem” встречается 19 раз; “Choomba” или “Choom” – 22 раза; “Delta” – 14 раз; “Rockerboy” – 12 раз.

Таблица 4. Оригинальные и переводные реплики, содержащие псевдореалии

№	Оригинал	Значение реалии	Перевод	Использованный приём перевода	Прагматика высказывания
1	Preemest cab company in all Night City...	Cool, flashy, top-shelf	Это ж лучшее такси в Найт-Сити...	Подбор концептуального соответствия	Сохранен прагматический потенциал высказывания
2	Does not get any higher, choom.	Buddy, bro, dude, friend	Выше нее ничего нет, чумба.	Транскрибирование	Сохранен прагматический потенциал высказывания
3	Wrap it up, we gotta delta!	To leave, usually with haste, when something goes wrong	Кончай, нам надо сваливать!	Смысловое развитие	Сохранен прагматический потенциал высказывания
4	You're not a rock-erboy , Johnny. Face it.	A rebel against corporations	Ты не рокер, Джонни. Просто прими это.	Калькирование	Прагматический потенциал высказывания не передан, реалия теряет оригинальный смысл. «Ты не бунтарь, ты не борешься против власти» превращается в «ты не рокер (не музыкант)»

Неточности в переводе (пример 4) возникают по причине того, что перевод видеоигр происходит одновременно с разработкой игры (NintenDA. Локализации игр на русский в 2024: кто и как переводит игры – гости The Most Games ExclusivE Studio. 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=FdYbTMMuqFs>). Переводчики не имеют доступа к полному продукту перед началом работы. Разработчики предоставляют только фрагментарную информацию, отдельные реплики и фразы, которые лишены необходимого контекста. Может быть не предоставлен глоссарий терминов игры, что может повлечь за собой несогласованность в переводе. В редких случаях переводчикам предоставляют контекст созданных заранее кат-сцен, что позволяет успешно сохранить задуманный смысл. Перевод задания «Корпоративная культура» демонстрирует данное утверждение (Таблица 5).

Таблица 5. Диалог в рамках задания «Корпоративная культура»

Johnny: A-hah. I knew it, I knew it, I knew it. Rat's still it the race. V: Don't you need to be somewhere else? Your piece need oiling , guitar need tunin' maybe? Johnny: Hm, I get it, fine.	Джонни: Да-да! Я ж насквозь тебя вижу! Крысиные бега продолжаются. Ви: Тебе заняться нечем? Ну, там, руку смазать , гитару настроить? Никак? Джонни: Ладно, я понял, мне не рады.
--	--

Согласно словарю Merriam-Webster Dictionary, лексема “piece” имеет 11 разных значений. Благодаря предоставленному контексту того, что у Джонни железная кибернетическая рука, и приему конкретизации переводчикам удалось сохранить оригинальный смысл реплики.

4. Ещё одной трудностью при переводе являются «пасхальные отсылки», скрытые сообщения и шутки, вставленные в игру для вознаграждения любопытных игроков. Такие факторы, как языковая культура и обычаи, интерпретации юмора или известных феноменов поп-культуры в разных странах могут отличаться, что вызывает трудности при переводе. В контексте перевода видеоигры задача полного сохранения отсылок в переводе при одновременном обеспечении адекватности звучания реплик на языке перевода представляется крайне сложной, если не невозможной (Фадеева, Калнов, 2024). Решить переводческую проблему можно при помощи использования таких приемов перевода, как контекстуальная адаптация и смысловое развитие. Рассмотрим примеры (Таблица 6).

Таблица 6. Оригинальные и переводные реплики, содержащие в себе «пасхальные отсылки»

Оригинал	Отсылка в оригинале	Перевод	Отсылка в переводе	Прием перевода	Прагматика высказывания
Things done changed	Одноименная песня The Notorious B.I.G.	Наемника никто не ждет	Песня рок-группы «Би-2» «Полковнику никто не пишет»	Контекстуальная адаптация	Сохранен прагматический потенциал высказывания
Murk man returns again, once more forever	Фильмы «Бэтмен возвращается»	Рыцарь на белом авто	Устойчивое сочетание «Принц на белом коне»	Смысловое развитие	Сохранен прагматический потенциал высказывания

5. Следующим важным аспектом при переводе диалогов являются **диалектизмы**. Особенно ярко эта проблема выражена в “Cyberpunk 2077” – место действия игры разворачивается в Найт-Сити, городе, населенном представителями различных национальностей. Реплики игровых персонажей из банды «Валентино», латиноамериканцев, носителей мексиканской культуры чикано, изобилуют экспрессивными выражениями на испанском языке (Таблица 7).

Таблица 7. Оригинальные и переводные реплики, содержащие в себе диалектизмы

№	Оригинал	Перевод	Значение
1	Hey, grab the one closest. Let's take 'em... Suerte .	Эй, возьми того, который ближе. Возьмем их. Suerte .	Удачи
2	Listen, mano . I got this thing.	Слушай, mano ... Тут вот какое дело.	Друг
3	V, mira, eyes up, pendejos ahead.	Ви, не спать, тут еще pendejos .	Идиоты

Чтобы сохранить в переводе языковые особенности членов банды, переводчики приняли решение не переводить выражения на русский язык (примеры 1, 2, 3). Подобная переводческая стратегия позволяет передать жаргонизмы представителей криминальной субкультуры, подчеркнув социальное положение и криминальный образ жизни второстепенных персонажей вселенной игры. Полагаем, что русскоязычный игрок не поймет значение непереуведенных реплик. Таким образом, заложенная в репликах коммуникативная функция не будет реализована.

В результате проведенного исследования на примере контента видеоигры “Cyberpunk 2077” выявлены аспекты и проблемы перевода видеоигр, которые требуют особого внимания и рассмотрения. Одной из основных проблем является перевод нелинейных диалогов, которые характерны для видеоигр. В таких диалогах игрок имеет возможность выбирать различные варианты ответов, что может привести к разным исходам и поворотам сюжета. Переводчики сталкиваются с трудностями сохранения прагматической функции диалогов при переводе на другие языки. Важной задачей является необходимость сохранения эмоциональной окраски междометий, передачи задуманных авторами игры отсылок к другим играм, фильмам или художественным произведениям. В видеоиграх диалоги реализуются в контексте определенной сюжетной ситуации. Переводчикам не всегда предоставляется достаточная информация о контексте сцены, что может затруднять перевод и приводить к неправильному пониманию и передаче смысла. Важно разработать методы и стратегии, которые позволят авторам видеоигр предоставлять переводчикам материалы для создания точного и эквивалентного перевода и сохранения коммуникативной функции диалогов.

В результате исследования определены наиболее частотные приемы транскреации диалогов в видеоиграх: это смысловое развитие, контекстуальная адаптация, опущение, антонимический перевод, транскрибирование и калькирование.

Выводы

Локализация игрового иноязычного контента предполагает адаптацию оригинального продукта с учетом лингвокультурных особенностей пользователей в другой стране. В результате исследования рассмотрены

основные аспекты перевода диалогической коммуникации в популярной видеоигре “Cyberpunk 2077”, разработанной и изданной польской студией CD Projekt в 2020 году и реализуемой на российском рынке.

Спецификой перевода диалоговой коммуникации является наличие большого количества реплик с возможностью выбора множественного ответа, что значительно увеличивает объем работы переводчика ввиду необходимости сохранения прагматического потенциала каждой из сюжетных реплик. В ходе исследования установлено, что неточный перевод приведет к искажению оригинального смысла задания и повлияет на выбор игрока в нелинейном диалоге. Сохранить прагматический потенциал высказывания представляется возможным при комплексном учете контекста игровой сцены.

Анализ эмпирического материала позволил сделать вывод, что сложность достижения коммуникативного эффекта в переводе видеоигры обусловлена рядом лексических, синтаксических и стилистических особенностей оригинала, к числу которых следует отнести: нелинейные диалоги с возможностью выбора реплик, междометия, псевдореалии, диалектизмы и «пасхальные отсылки». Результаты исследования указывают на то, что для адекватного и эквивалентного перевода реплик героев в форме диалогов необходимо использовать широкий ряд транслатологических приемов, таких как смысловое развитие, концептуальная адаптация, калькирование, антонимический перевод, опущение, транскрибирование. При переводе в приоритете находится адекватность звучащего текста. На основе результатов сравнительно-сопоставительного анализа англоязычной и русскоязычной версий игры установлено, что локализация видеоигры – это не только профессиональный перевод, но и техническая, лингвистическая и культурная адаптация текстов к особенностям определенной страны или региона. Целью локализации является вывод игры на рынки разных стран, что приводит к последующему увеличению продаж, однако от переводчика локализация требует полной адаптации продукта и всех его особенностей под требования другого рынка.

Перспективы дальнейшего исследования видятся в углубленном анализе перевода диалоговой коммуникации в видеоиграх и формировании методических рекомендаций для практикующих и начинающих переводчиков видеоигр. Принимая во внимание все аспекты и особенности работы с видеоиграми, необходимо отметить, что данное исследование способствует минимализации переводческих неточностей, что, в свою очередь, улучшит восприятие продукта конечным пользователем. Полученные в ходе проведенного анализа результаты помогут выявить специфику использования приемов перевода при работе над видеоигрой в других языковых парах, определить универсальные рекомендации для работы с видеоиграми. Перспективой исследования может стать разработка и внедрение инструментов и алгоритмов улучшения качества перевода и сокращения времени, затрачиваемого на локализацию.

Источники | References

1. Анисимова А. Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник Южного института менеджмента. 2018. № 2. <https://doi.org/10.31775/2305-3100-2018-2-82-86>
2. Кальнов Д. Д. Культурализация как часть процесса локализации видеоигры // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. № 7-1 (94). <https://doi.org/10.24412/2500-1000-2024-7-1-87-91>
3. Коптелова С. А., Руцкая Е. А. Лингвистические аспекты локализации видеоигр // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2022. Т. 14. № 3. <https://doi.org/10.17072/2073-6681-2022-3-16-25>
4. Массарыгина Ю. В., Букина В. А. К проблеме перевода видеоигр в России // Студенческая наука Подмосковья: сборник материалов международной научной конференции молодых ученых (5-10 апреля 2021 г.). Орехово-Зуево, 2021.
5. Семуха Д. А. Способы перевода названий компьютерных игр с английского на китайский язык (на материале названий игр компании Rockstar Games) // Исследования молодых ученых: материалы LIII междунар. науч. конф. (г. Казань, январь 2023 г.). Казань: Молодой ученый, 2023.
6. Фадеева М. Ю., Кальнов Д. Д. Феномен «Easter egg» в видеоиграх: переводческий аспект // Переводческий дискурс: междисциплинарный подход: материалы VIII международной научно-практической конференции (25-26 апреля 2024 г.). Симферополь, 2024.
7. Эпштейн О. В. Проблемы переводческой адаптации англоязычных игровых AAA-Проектов // Вестник Череповецкого государственного университета. 2021. № 3.
8. Якутина М. В. К вопросу о переводе реалий в контексте компьютерных и видеоигр // Мир науки, культуры, образования. 2023. № 2.
9. Costales A. F. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization // MonTI – Monografias de Traducción e Interpretación. 2012. No. 4.
10. Pondsmith M. Cyberpunk 2020 Corebook. 2nd ed. Berkeley: R. Talsorian Games, 1990.
11. Popova O. I., Volkova I. D., Fadeeva M. Yu. Localization and Internationalization of Texts of the Media Discourse // Science Journal of Volgograd State University. Linguistics. 2021. Vol. 20. No. 3. <https://doi.org/10.15688/jvolsu2.2021.3.4>
12. Tariq A. The Rising Field of Video Game Translation. 2023. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.20217.24161/1>

Информация об авторах | Author information**Кальнов Дмитрий Денисович¹**¹ Волгоградский государственный университет**Dmitry Denisovich Kalnov¹**¹ Volgograd State University¹ lam-231_713476@volsu.ru**Информация о статье | About this article**

Дата поступления рукописи (received): 07.05.2024; опубликовано online (published online): 18.09.2024.

Ключевые слова (keywords): перевод видеоигр; линейные диалоги; нелинейные диалоги; приемы перевода видеоигр; приемы перевода диалогической коммуникации; video game translation; linear dialogues; non-linear dialogues; video game translation techniques; dialogic communication translation techniques.