

А. С. Мошнин

Тверской государственный университет, магистрант

Научный руководитель: к.ф.н. С. А. Колосов

ВИДЕОИГРЫ КАК ОБЪЕКТ ПЕРЕВОДОВЕДЧЕСКОГО ДИСКУРСА

Одной из бизнес-индустрий, на данный момент стремительно набирающей обороты, является индустрия компьютерных игр. В ее рамках разрабатываются, продвигаются и продаются видеоигры. Начало истории компьютерных игр приходится на 40-е и 50-е годы прошлого века, однако привлечь популярность к себе они смогли только в 70-е.

На данный момент индустрия активно развивается, обращая на себя все больше внимания СМИ, инвесторов, IT-специалистов, а также исследователей гуманитарных, языковедческих и других наук. Академический интерес к видеоиграм стремительно растет, особенно среди молодых ученых. Все чаще появляются научные работы, посвященные локализации видеоигр, композиционным и фактурным особенностям их текстов.

Так, в рамках данных работ многие исследователи часто касаются сразу ряда тем, так как различные аспекты изучения видеоигр тесно переплетены между собой. При этом практически ни одно исследование не обходится без обсуждения текстов, фактура которых состоит из негомогенных (вербальных и невербальных) элементов. Подобные тексты именуются по-разному, единого общепринятого термина у них до сих пор нет.

А. А. Реформатский еще в 1930-е годы призывал лингвистов к изучению взаимодействия вербальных и невербальных компонентов единого текста. Ученый говорил о необходимости новых специалистов, так называемых, «лингвографов», которые должны были умело сочетать методы лингвистического анализа и знания полиграфической техники [Анисимова 2003: 3].

Однако подобные тексты длительный период оставались без особого внимания ученых. Лишь в 1970-е годы появляются систематические исследования, посвященные изучению сочетаний экстралингвистических и языковых средств.

На данный момент в отечественной лингвистике для описания подобного смешанного типа текста чаще всего прибегают к термину «поликодовый текст» (Сонин А. Г., Максименко О. И., Бернацкая А. А.), который пришел на смену «устаревшему» термину «креолизованный текст».

По словам О. И. Максименко, последующие исследования в данной области показали, что предложенный термин («креолизованный текст») не способен полностью раскрыть суть проблемы и, более того, может вызывать нежелательные ассоциации с креолизованными языками, которые, в свою очередь, характеризуются деформированными, упрощенными структурами,

что мало отражает проблематику комбинированных текстов [Максименко 2012: 97].

А. Г. Сонин отмечает, что страдательная форма данного термина подразумевает процедуру «креолизации» вербальных текстов, но при этом исходного текста, который должен подвергаться процессу аналогичной трансформации, не существует, ровно как и нет самого действия по его «креолизации».

В качестве примера можно рассмотреть работу над рекламой, которая предполагает постепенное оформление изначального замысла автора в комплексной изобразительно-вербальной форме. Так, в одном случае слово может подбираться под изображение, или, наоборот, изображение под статью слову. Более того, сам автор не всегда может уверенно сказать, какая форма была в основе определенной задумки.

Таким образом, термин «креолизованный текст» рекомендуется употреблять в отношении самого процесса семиотического усложнения текста.

Особую роль для термина «креолизованный текст» также выделила М. А. Ищук. В своей работе «Гетерогенный текст: функции его составляющих» она предложила использовать термин «креолизованный текст» по отношению к «одноканальным текстам» [Ищук 2008: 178]. Примерами таких текстов являются постер кинофильма, афиша, плакат, комикс. Такие тексты, по мнению исследователя, состоят их гетерогенных элементов и нелинейно транслируют информацию через один канал – визуальный.

Для гетерогенных «многоканальных» текстов, где задействуется больше одного канала (как правило, аудиальный и визуальный), исследователь рекомендует использовать термин «мультимедийный текст» (в нашей терминологии аудиовизуальный текст).

К примерам аудиовизуальных текстов относят кинофильмы, телесериалы и видеоигры.

Собственно, рассматривать видеоигры как аудиовизуальные тексты кажется нам более целесообразным, чем сводить их к термину «креолизованный текст».

Видеоигры также часто рассматриваются с точки зрения поликодового текста [Водоватова 2019; Чечет 2019].

Под «поликодовым текстом» мы будем понимать негомогенное синкретическое образование, которое возникает при помощи комбинации элементов различных знаковых систем при их обязательной взаимной синсемантии.

Мы не станем спорить с тем, что видеоигры являются поликодовым текстом, но, на наш взгляд, такого обозначения недостаточно, чтобы комплексно отразить их многоаспектность. Для того чтобы лучше разобраться, что собой представляют видеоигры, стоит изучить понятие «аудиовизуальный текст».

Здесь будет уместно вспомнить классификацию текстов, созданную и описанную К. Райс еще в 1970 году, в которой она выделяет следующие типы текстов: ориентированные на содержание; ориентированные на форму; ориентированные на обращение; аудио-медиаальные.

С.А. Колосов и И.А. Матвеев отмечают, что все из перечисленных текстов, кроме аудио-медиаальных, объединены «доминирующей коммуникативной функцией» [Колосов, Матвеев 2016: 170].

Последние, «аудио-медиаальные тексты», как утверждает сама К. Райс, не могут обходиться «без внеязыковой (технической) среды». На первый план выходят компоненты графического, оптического и акустического содержания.

Собственно, аудиовизуальные произведения имеют поликодовую природу. Так, в отношении фильмов как аудиовизуальных произведений Д. Делабастиа выделил 10 основных кодов, которые комбинируются между собой различными способами и впоследствии создают семиотическое пространство. Среди этих кодов: «театральный», «литературный», «вербальный», «вестиментарный», «кинесический», «проксемический», «моральный», «код грима», «коды вежливости», «кинематографический код» [Delabastita 1989: 196].

Данные коды передают зрителю закодированную информацию. Согласно А. В. Козуляеву, эта зашифрованная информация образует 4 потока данных [Козуляев 2019: 33] и передается посредством: визуально вербальных знаков; визуально невербальных знаков; аудиально вербальных знаков; аудиально невербальных знаков.

Классификация кодов фильмов и объединение этих кодов в 4 потока данных кажется нам также уместным по отношению к видеоиграм. Однако у игр есть ряд системных отличий. А. В. Козуляев выделяет среди них следующие:

Во-первых, в случае видеоигр стоит говорить не о визуальных кодах, а о графических¹, так как видеоигра является программным продуктом. Данные коды, на наш взгляд, могут не только в высокой степени стилизовать, воспроизводить «внеигровой мир», но и значительно модифицировать его полученную цифровую «копию». Это в свою очередь может сказаться на когнитивной деятельности переводчика, так как для него единицей коммуникации при работе с фильмами или играми становится не предложение, текст или реплика, а кадр. Более же крупной единицей предпереводческого анализа выступает сцена [Козуляев 2015: 13].

Во-вторых, как утверждает А. В. Козуляев, основным отличием видеоигры от аудиовизуального произведения является «наличие третьего канала обмена информацией, третьего интерфейса взаимодействия –

¹ Однако бывают случаи, когда видеоигровой процесс разбавляется заранее снятыми с живыми актерами кат-сценами (cutscene).

двигательно-тактильного (тактильно-двигательного)» [Козуляев 2019: 46]. На данной формулировке стоит остановиться поподробнее.

Если мы говорили до этого о перцептивных каналах, с помощью которых мы воспринимаем другие объекты/субъекты визуально и аудиально, то здесь прослеживается немного иная мысль. Мы логично должны были бы продолжить обсуждение нового перцептивного канала, так называемого *haptic perception* (осязание), благодаря которому мы можем получить информацию о ком-то или чем-то с помощью прикосновений, тактильных ощущений. Однако, предполагаем, что в данном высказывании А. В. Козуляев под «третьим каналом обмена информацией» имеет в виду не процесс распознавания предметов на ощупь, а понимание положения собственных частей тела в пространстве с помощью проприоцепции, сигналов вестибулярного аппарата и зрения. Собственно, для обозначения такого процесса используют термин «кинестезия» (*kinesthesia*) или иногда «проприоцепция» (*proprioception*).

Тем не менее ни о “*haptic perception*”, ни о “*kinesthesia*” в полной мере не может идти речь в отношении видеоигр. Конечно, на данном этапе развития технологий перед нами открылись новые возможности взаимодействия с виртуальной средой, например, очки виртуальной реальности (VR) задействуют «кинестезию» в процессе игры, однако подобные технологии не используются повсеместно и большинство видеоигр проходятся без подобного опыта.

Однако, что действительно выделяет видеоигры на фоне других аудиовизуальных произведений, это интерактивность, которая также может сказываться на практической деятельности переводчика.

Приведем примеры того, какие ограничения интерактивность и графическая составляющая могут накладывать на перевод.

В игре *Heavy rain* (Quantic Dream 2010) игрок постоянно находится в ситуации выбора, его действия напрямую влияют на развитие сюжета. Так, однажды герои приходят в дом подозреваемого убийцы, где вскоре обстановка накаляется до предела. Подозреваемый направляет пистолет на напарника главного героя, и игра сразу же предполагает молниеносную реакцию игрока. Для взаимодействия с персонажами игрок должен выбрать реплику, представленную в текстовой форме. От выбранной реплики зависит, что сделает главный герой. Данные реплики не статичны, они перемещаются по экрану в хаотичном порядке, трясутся, темнеют и высветляются. Вся эта обстановка и динамичность психологически давят на игрока, подталкивая его к неправильному, но простому выбору – выстрелить, вместо того, чтобы вести диалог. В оригинале реплики короткие, так как игрок не может и не должен в такой ситуации читать большой текст, а вынужден реагировать быстро. Это важно учитывать переводчику, чтобы добиться нужного эффекта на игрока. Так, все реплики оригинала складно переводились на русский такими же короткими фразами. Однако в чем, на наш взгляд, переводчики ошиблись, так

это в наклонении глаголов. Среди доступных реплик игрок может выбрать фразу "Gun down", по которой сразу понятно, что персонаж призывает подозреваемого опустить оружие. Тем не менее, в локализованной версии игры фраза выглядела как «Бросить оружие», что вполне может трактоваться не как призыв подозреваемому опустить оружие, а словно сам герой решит сложить его, подыграв виновному. Такое недопонимание критично в подобной ситуации, так как от выбора зависит, кто погибнет, а кто нет. В данном случае переводчикам следовало поставить глагол в повелительное наклонение или перевести дословно «Оружие вниз». Интересно что, никто из просмотренных нами русскоговорящих летсплееров, проходящих локализованную версию игры, не выбрал данную реплику, в то время как каждый третий англоговорящий использовал ее.

Возвращаясь к графической составляющей, повторимся, что она является ведущей в повествовании и перевод не должен идти вразрез с ней. В *Detroit: Become Human* (Quantic Dream 2018) есть несоответствие перевода и действительности, происходящей в видеоигровом пространстве. Персонаж раскрывает шторы, и яркий солнечный свет попадает на его спящего друга. Он просыпается, щурится, прикрывает глаза рукой, а в этот момент герой говорит ему: «Погода облачная». Становится непонятно, откуда в облачную погоду такой свет, но если обратиться к оригиналу, то станет понятно, что перевод неправильный: "The weather is partly cloudy". Как мы видим, в английской версии кинетическая реакция (а также визуальная составляющая – яркий свет) более соответствует тому, что говорит герой, так как при «переменной облачности» происходящее на экране вполне оправдано.

Это лишь часть из множества аспектов, которые важно принимать во внимание переводчику, работающему над локализацией видеоигр.

Учитывая все вышесказанное, мы смогли вывести свое собственное определение видеоигр, которое было необходимо для нашего исследования. Таким образом, под **видеоиграми** мы понимаем *интерактивный аудиографический продукт, в поликодовой природе которого невербальное, преобладая над вербальным, создает синкретическое образование, информация о котором воспринимается посредством двух перцептивных каналов – визуального и звукового.*

ЛИТЕРАТУРА

Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов). М.: Академия, 2003. 128 с.

Бернацкая А. А. К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние // Речевое общение: Специализированный вестник. Краснояр. гос. ун-т. 2000. Вып. 3 (11). С. 104–110.

Водоватова Т.Е., Кинчаров В.А. Видеоигра: текстовая природа, особенности семиотики // Вестник Международного института рынка. 2019. №2. С. 113–117.

Ищук М. А. Гетерогенный текст: функции его составляющих // Вестник ТвГУ. Серия Филология. Выпуск «Лингвистика и межкультурная коммуникация». 2008. №13. С. 176–182.

Козуляев А.В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. № 13. С. 3–24.

Козуляев А. В. Интегративная модель обучения аудиовизуальному переводу: дис. ... канд. педагог. наук. Москва, 2019. 228 с.

Колосов С.А., Матвеев И.А. Перевод или локализация: разграничение понятий (на примере кинопостера) // Вестник Тверского государственного университета. Серия «Филология». 2016. № 4. С. 169–174.

Максименко О. И. Поликодовый vs. креолизованный текст: проблема терминологии // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. 2012. № 12. С. 93–102.

Сонин А. Г. Моделирование механизмов понимания поликодовых текстов: автореф. ... дис. докт. филол. наук. М., 2006. 48 с.

Сонин А. Г. Общепсихологические и когнитивные механизмы понимания мультимедийных текстов // Вопросы психолингвистики. 2003. №1. С. 43–56.

Райс К. Классификация текстов и методы перевода // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. М.: Международные отношения, 1978. С. 202–228.

Чечет В. С. Локализация видеоигр как особая форма переводческой деятельности: магистерская диссертация. Тверь, 2019. 52 с.

Delabastita D. Translation and mass-communication: Film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics // Babel. 1989. Vol. 35:4. Pp. 193–218.