

В. Г. Марченко

Тверской государственный университет, 4 курс

Научный руководитель: к.ф.н. С. Ю. Воскресенская

СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ СИСТЕМЫ ОБРАЗОВ ПЕРСОНАЖЕЙ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ “*THROUGH THE DARKEST OF TIMES*”

Компьютерная игра, или видеоигра, – это «программное обеспечение, работающее на специальном оборудовании (компьютере, игровой консоли, портативном электронном аппарате), служащее для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре или само выступающее в качестве партнёра» [Деникин URL].

В последнее время видеоигры всё чаще становятся объектом исследования лингвистов. Интерес к такому «продукту современности» обусловлен тем, что он тесно связан с переводом, равно как и литература, кино и т.д. Поэтому практически каждая видеоигра, выпускаемая на международный рынок, подвергается локализации.

Наше исследование строится на материале компьютерной игры “Through The Darkest of Times” в жанре исторической стратегии, разработанной немецкой студией *Paintbucket Games* и выпущенной 30 января 2020 года.

Временная шкала составляет 12 лет. Игра охватывает промежуток между 1933 и 1945 годом. Действие игры начинается с прихода Адольфа Гитлера к власти и заканчивается окончанием Второй мировой войны. Игра насыщена текстом, в том числе самыми разными историческими справками. Они представлены в виде газетных заголовков, диалогов, описаний и даже заданий. Это значит, что игра выполняет просветительскую функцию и направлена на информирование игрока о данном историческом периоде.

В игре разработана система образов положительных и отрицательных героев. Так мы видим перед собой персонажей с абсолютно разными точками зрения, а именно убеждённых нацистов и убеждённых антинацистов, противников режима, взаимодействующих друг с другом на протяжении всей истории. Игроку даётся роль лидера антинацистского сопротивления.

Таким образом, положительными в рамках истории считаются персонажи, находящиеся на стороне главного героя, за которого играет игрок. Отрицательными считаются все персонажи, поддерживающие нацистский режим, будь то тайная государственная полиция или обычные граждане.

Игра выполнена в довольно мрачном стиле, а атмосфера в ней – гнетущая за счёт тёмной графики, которая передаёт чувство опасности.

Персонажи визуально различаются. Так, глаза положительных персонажей, на стороне которых находится игрок, цветные и ясные. Они знают, что происходит на самом деле.

В отличие от них у отрицательных образов вместо глаз мы видим тёмные дыры. Такое изображение можно интерпретировать как слепую веру приверженцев режима в Гитлера, невозможность или нежелание узнать правду.

Далее мы рассмотрим, как осуществляется передача характеров в тексте, где роль играет не только разработчик, но и переводчик, основная задача которого заключается в том, чтобы не исказить представление игрока о персонажах и адекватно передать смысл реплик.

В процессе перевода применяются разные переводческие трансформации. Например, переводчик часто прибегает к лексическим добавлениям. Это «расширение текста подлинника, связанное с необходимостью полноты передачи его содержания, а также различиями в грамматическом строе» [Алексеева 2004: 166]. Такой приём проиллюстрирован в следующих примерах (см. таблицу 1).

Табл. 1

№	Оригинал	Перевод
1	„Du bist ein tapferes Mädchen, Isot. Danke, dass du mir diese Geschichte erzählt hast!“	«Ты храбрая девочка, Изот. Спасибо, что рассказала мне. Я понимаю, как это сложно ».
2	„Das sind unsere Feinde!“ schreit die Frau. „ Die Juden sind unser Unglück! <...>“	«Они – наши враги!» – вопит женщина, бурно жестикулируя . « Они сосут нашу кровь . <...>»

Первая реплика была произнесена после рассказа девочки о том, как её отца уводили гестаповцы. Эта история оказалась потрясением для неё. Лексическое добавление делает главного героя ещё более понимающим человеком, который осознаёт, как тяжело ребёнку в этой ситуации.

Во втором примере отрицательные образы характеризуются также посредством лексического добавления. Здесь лексическое добавление – это оборот «бурно жестикулируя», с помощью которого переводчик создаёт дополнительный визуальный образ, подчёркивая ненависть к упомянутой нации. Нужно заметить, что персонаж в этот момент участвует в демонстрации, поэтому подобное добавление логически обосновано и органично вписывается в сюжет.

Далее мы рассмотрим приём модуляции. «Модуляцией или смысловым развитием называется замена слова или словосочетания ИЯ единицей ПЯ, значение которой логически выводится из значения исходной единицы» [Комиссаров URL]. Примеры модуляции можно увидеть в следующей таблице (см. таблицу 2).

Табл. 2

№	Оригинал	Перевод
1	„Siehst du!“ sagt Klaus. „Habe ich euch ja gesagt: das sind Feiglinge! Das tun nur Juden! “.	«Вот видишь! – кричит Клаус. – Они трусы! Все жиды такие!».
2	“Was er für uns getan hat! Für Deutschland und für die Deutschen. Wir waren verloren , und er hat uns vor Dunkelheit, Schuld und Scham gerettet. Er hat uns ins Licht geführt! Adolf Hitler ist unser Retter!“	«То, что он сделал для всех нас! Для Германии и немецкого народа. Мы бродили в потемках , а он вывел нас из тьмы и позора. Он привел нас к свету! Адольф Гитлер – наш спаситель!»

В первом случае показано пренебрежение персонажа к еврейской нации. Так, переводчик использовал стилистически окрашенное слово уничижительного характера. Стоит учесть, что эта реплика принадлежит подростку 15-16 лет, которого игрок видел ранее, но ещё ребёнком. Мы можем отчётливо увидеть, как сильно пропаганда повлияла на детский и неокрепший ум.

Второй пример взят из диалога между главным героем и его соседкой, получившей хорошую, по её мнению, работу. За это она благодарит фюрера. Благодаря переводу можно чётко определить, какой это персонаж, во что он верит и как относится к происходящему. Модуляция «Мы бродили в потемках» создает визуальный образ в отличие от причастия *verloren*. Обилие восклицательных знаков показывает, насколько эмоционален персонаж. Он восхищается своим кумиром, и об этом говорят слова, имеющие возвышенный характер, например: «наш спаситель», «вывел нас из тьмы и позора», «привёл нас к свету». Эту эмоциональность и ярое восхищение переводчик сумел передать в полном объёме.

Как правило, на протяжении всей игры положительные персонажи искренне выражают своё презрение к установленному в стране режиму. Это можно увидеть в следующих двух примерах (см. таблицу 3).

Табл. 3

№	Оригинал	Перевод
1	„Die Nazis sind milder geworden . Die Olympischen Spiele sollen die ausländische Presse und ausländische Regierungen davon überzeugen, dass Hitlers Deutschland ein ganz normales Land ist. Aber hinter den Kulissen macht sich der alte Terror weiter breit.“	«Нацисты прикидываются добренькими . Устроили Олимпийские игры, чтобы показать зарубежным журналистам и правительствам, что в гитлеровской Германии все хорошо. А на самом деле террор не прекращается».
2	Egal, was die Nazis uns heute vorgespielt haben, ihre Absichten sind fatal und ihre Pläne sind düster. Es ist alles inszeniert! Wir dürfen nicht auf ihre Show hereinfliegen.	Какую бы фальшивую картинку нацисты ни показали сегодня, намерения у них злые , а планы – темные. Это все ширма. Нельзя верить этому фарсу .

Примечательно, что перевод выделенных слов не является дословным. Слова «прикидываются добренькими», «злые» и «фарс» несут в себе отрицательную коннотацию в отличие от оригинала, где они более нейтральные. Таким образом, модуляция, примененная в данных случаях, имеет несколько разъяснительный характер. Можно предположить, что переводчик объясняет ситуацию, тем самым показывая своё отношение к нацистам.

Можно прийти к выводу, что основными приёмами переводчика, раскрывающими образы персонажей игры, стали лексические трансформации, с помощью которых подчёркивается контраст между положительными и отрицательным персонажами. Главной целью такого метода, по нашему мнению, является желание показать неприемлемость позиции нацистов для нормального человека.

ЛИТЕРАТУРА

Алексеева И. С. Введение в переводоведение: Учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений. СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: Издательский центр «Академия», 2004. 352 с.

Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? URL: http://sounddesignbook.narod.ru/Videogames_ART_Denikin2013.pdf (дата обращения: 03.05.2022).

Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). URL: https://classes.ru/grammar/43.Teoriya_perevoda_Lingvicticheskiye_aspekty/extfile/help2/html/-_29.html (дата обращения: 22.04.2022).

Through the Darkest of Times. URL: https://store.steampowered.com/app/1003090/Through_the_Darkest_of_Times/ (дата обращения: 26.01.2022).