

АУДИОВИЗУАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД И СПЕЦИФИКА ПЕРЕВОДА ВИДЕОИГРЫ «DETROIT: BECOME HUMAN»

Ирина Александровна Маликова
Воронежский государственный университет

Аннотация: В статье рассматривается феномен видеоигры с точки зрения аудиовизуального перевода. В связи с развитием индустрии интерактивных развлечений, значимой частью которой являются видеоигры, возрастает спрос на качественный перевод игр. Автор рассматривает проблемы перевода видеоигры в смысловом поле локализации, так как видеоигра является не только аудиовизуальным текстом, но и программным продуктом. На примере англоязычной игры и русской локализации рассматривается степень трансформации текста.

Ключевые слова: аудиовизуальный перевод; глобализация; локализация; видеоигра; людонарратив.

В настоящее время новое информационное общество воспринимается как новая реальность. Информация и знания образуют неисчерпаемый информационный ресурс общества. Процесс глобализации оказывает влияние не только на экономическую, политическую и социальные сферы, но и на культурную, тем самым, создавая однородную современную техногенную цивилизацию. Средства массовой информации играют ключевую роль в усилении глобализации и содействии культурному обмену и обмену потоков информации между странами посредством международных новостных передач, телевизионных программ, новых технологий, фильмов и музыки. Основные медиа-системы становятся глобальными, расширяя свой охват за пределы одного государства и завоевывая аудиторию во всем мире. Таким образом, можно отметить, что СМИ, телевидение, киноиндустрия, сеть Интернет являются важными «проводниками» и «атрибутами» глобализации [6].

В частности, можно заметить большую популярность экранной (аудиовизуальной) культуры, разновидностями которой являются кинематограф, телевидение, видеотехника, компьютеризация и Интернет. Как результат, с каждым годом в современном медиaprостранстве появляется все больше аудиовизуальных «продуктов» творчества на иностранных языках. Однако даже для тех, кто хорошо владеет иностранным языком, восприятие аудиовизуальных произведений может вызвать целый ряд проблем. Действительно, понимание живой ситуации на экране может быть затруднено из-за использования неизвестных диалектных и социокультурных вариаций языка, из-за случаев «перекрывающейся» речи (когда одновременно разговаривают несколько человек), мешающего шума и музыки в кадре и многих других причин. Эти и многие другие факторы способствуют росту популярности аудиовизуального перевода – теперь это необходимость для подавляющего большинства зрителей [4, с. 13].

Аудиовизуальный перевод – это способ перевода, характеризующийся передачей аудиовизуальных текстов на разных языках или внутри языка. Как следует из их названия, аудиовизуальные тексты предоставляют (переводимую)

информацию по двум каналам связи, которые одновременно передают кодифицированные значения с использованием различных систем знаков: акустический канал, по которому акустические колебания передаются и принимаются в виде слов, паралингвистической информации, звуковой дорожки и спецэффектов; и визуальный канал, по которому световые волны передаются и принимаются в виде изображений, цветов, движений, а также надписей с лингвистическими знаками и т. д. [12] Другими словами, это перевод материалов, которые объединяют зрительную и звуковую составляющие. Следовательно, к аудиовизуальному переводу следует относить не только киноперевод (самый распространенный вид), но и перевод телевизионных программ, видеоигр, рекламных роликов, программного обеспечения и многих других аудиовизуальных продуктов.

В основном, в данном виде перевода лингвисты выделяют два всеобъемлющих, базовых подхода к передаче исходной информации: переозвучивание и ввод субтитров. В первом случае оригинальная звуковая дорожка заменяется новой на языке перевода, так что звук синхронизируется с изображением. Замена может быть полной, так что целевая аудитория больше не слышит оригинальную речевую фонограмму, как при дублировании («lip-synс»), или частичной, когда исходный язык все еще слышен на заднем плане, как в случае закадрового озвучивания («voiceover»). Во втором случае письменный перевод текста появляется на экране, так что перевод можно прочитать, пока экранные персонажи говорят и разыгрывают свои диалоги [5].

Объектом нашего исследования являются компьютерные игры (видеоигры) – мультимедийное интерактивное программное обеспечение, появившееся сравнительно недавно. Сюда включаются компьютерные, консольные и портативные игры.

Фундаментальное значение игры как культуросозидающего механизма было отмечено Платоном в его «Законах». Игра – одно из важнейших человеческих занятий. Она универсальна и способна вовлекать человека в мир сакрального и в мир человеческих отношений. Однако когда в игровой мир входит «машина» с новыми видами игровой деятельности, игра занимает новую нишу в этой сложной культурной и антропологической архитектуре данной концепции, приобретает новые эстетические особенности в качестве техно-художественного гибрида популярной культуры [1].

Индустрия видеоигр на Западе существует значительно дольше, чем в России, тем самым можно сказать, что история академического интереса к ней довольно богатая [2]. Об этом свидетельствует наличие специальной межпредметной дисциплины – людологии (games studies / theory). Один из представителей этой области знаний, Г. Фраска, рассматривает игры как новую формальную систему с конкретными правилами, определяемыми аспектом игры [13]. Людологи вступают в дискуссию с нарратологами, акцентирующими повествовательную составляющую игры.

Многие разработчики игр утверждают, что в настоящее время важна не только игровая составляющая, но и «нарратив». В то же время М. О'Хаган и К. Манджирон обращают внимание на «людонарратив», который позволяет

сосредоточиться на игровых аспектах и на игровом повествовании, учитывая, что жанры, ориентированные на сюжет, а не на действие, более актуальны для перевода. В рамках Теории Скопос они утверждают, что перевод игры в первую очередь обусловлен его целью (скопосом), которая в конечном итоге направлена на развлечение конечного пользователя переведенного продукта [17, с. 150-151].

Хотя многие игры не отображают большой объем текста (в основном, это меню, документация и упаковка), локализация все же требует больших усилий. Часть текста может быть встроена в «картинку» игры, что может привести к дополнительным сложностям и ограничениям для перевода [16, с. 116].

В настоящее время в теории и практике перевода часто используется термин «локализация», что очевидно, так как перевод рассматривается не только как процесс, но и как результат – продукт процесса перевода [10]. В данной работе речь пойдет не о «переводе» видеоигр, а об их «локализации».

Международная ассоциация стандартизации в области локализации (The Localization International Standards Association – LISA) дает следующее определение: «Локализация включает в себя обеспечение лингвистического и культурного соответствия продукта целевому языку страны, в которой он будет использоваться и продаваться» [15].

Термин «локализация» более точно описывает процесс перевода видеоигр, поскольку это бизнес-термин, который охватывает несколько производственных процессов, помимо перевода. Данная деятельность включает в себя адаптацию содержания игры и программного обеспечения к национальным требованиям и даже юридическим нормам целевой страны.

При переводе локализаторами учитываются следующие нюансы:

- полнота локализации (перевод имён собственных, названия элементов интерфейса, перевод игровых терминов, перенос игры слов, связь полноты локализации с озвучиванием);
- влияние непереуведённых и транслитерированных слов на понимание текста;
- уровень владения языком в стране локализации;
- перевод существующих реалий;
- перевод текстов на графических элементах игры [7].

Наиболее сложным при переводе является адаптация игры слов и идиом, выявление культурных отсылок и их перевод. Типичными ошибками при переводе являются орфографические и пунктуационные ошибки, потеря или замена смысла при переводе, вырезанные части текста, непереуведённые тексты, сильные искажения фраз, слабый литературный стиль или его отсутствие [7].

Как отмечает Мигель А. Бернал-Мерино [11, с. 2], индустрия интерактивных развлечений осознает важную роль локализации игр, так как это способствует росту продаж по всему миру, открытию новых рынков и расширению франшиз. В нынешних условиях большинство разработчиков и издателей игр доверяют перевод своих интерактивных продуктов сторонним

компаниям, специализирующихся на локализации программного обеспечения, веб-сайтов, видеоигр и т.д. Эти компании также могут предлагать консультации по стандартам соответствия продукта возрастным рейтингам в конкретной стране, законодательной базе и аналогичной информации, которая важна для поставки игры в целевую страну.

Для анализа нами была выбрана игра *Detroit: Become Human*, разработанная французской компанией *Quantic Dream* и выпущенная *Sony Interactive Entertainment* для *PlayStation 4* в 2018 году. Компанией «СофтКлуб» был выполнен полный русскоязычный перевод. Данная игра рассказывает историю о недалеком будущем, в котором люди живут бок о бок с андроидами, разработанными корпорацией «Киберлайф». Это роботы-слуги, которые почти неотличимы от людей. Со временем, в результате программного сбоя, часть андроидов начинает проявлять самостоятельность и бороться за свои права. То, что с ними происходит, называется девиацией – отклонением от нормы. Игрок поочередно управляет тремя героями-андроидами, каждому из которых посвящена собственная сюжетная линия. Нелинейный сюжет игры содержит множество выборов и развилок, и решения, принимаемые игроком в ходе диалогов, отражаются на дальнейшем повествовании. Данная игра относится к жанру «интерактивное кино», где, по сути, игрок смотрит фильм, исход которого зависит от внимательности и скорости реакции «зрителя». Игра основана на технологии захвата движения, позволяющей записывать движения человека с помощью специальных отражающих маркеров и системы инфракрасных излучателей / камер, которые считывают отраженное излучение и передают эти данные в компьютер [3].

Тем самым, разработчики преследовали следующие цели:

1. Максимально погрузить человека в виртуальную реальность.
2. Приблизить компьютерный образ к образу «живого человека», чтобы вызвать эмпатию у игрока, заставить его сопереживать его герою.
3. Заставить человека отвлечься от «реальных» проблем, реализовав себя в виртуальном мире.
4. Использовать сенситивные способности человека, для осуществления погружения (слух, зрение, тактильные ощущения) при помощи джойстика или других элементов управления.

Для анализа была выбрана первая миссия данной видеоигры «Заложница» (первые 20 минут игры). Полицейский андроид Коннор, отслеживающий неисправных андроидов, прибывает в квартиру, где орудует робот-девиант, служивший одной семье. Цель Коннора — спасти девочку, попавшую в руки андроида.

1) - *Why aren't you sending a real person? Don't let that thing near her! Keep that thing away from my daughter! Keep it away!*

- *Это же не настоящий человек! Там же мой ребенок! Не смейте его к ней подпускать! Там моя дочь!*

В первом предложении была использована такая трансформация, как антонимический перевод – английская отрицательная конструкция передается русской утвердительной. Локализаторы руководствовались стилистическими

соображениями при переводе данной эмотивной конструкции, когда «естественное» звучание текста имеет большое значение. Кроме того, в исходном тексте было использовано английское существительное «thing», которое носит признак «предметности» или неодушевленности [8]. В переводе данный аспект был утерян.

2) - *Why are we wasting time sending an android to negotiate?*

- *Зачем отправлять **туда** андроида?! Пустая трата времени!*

При переводе данного предложения была использована модуляция. Глагол «to negotiate» был заменен на указательное местоимение «туда». Становится неясно, куда и зачем был направлен Коннор, тогда как в оригинале глагол «to negotiate» указывает нам на то, что он должен вести переговоры с девиантом. Кроме того, локализаторы прибегнули к синтаксической трансформации – членению предложения.

3) - *It's firing at everything that moves, it already shot down two of my men... We could easily get it, but they're on the edge of the balcony. If it falls, she falls.*

- *Он палит по всему, что движется, уже подстрелил двух моих людей...*

Снайперы бы сняли его, но он же стоит на краю. Если упадет – вместе с ней.

Ключевой темой повествования является отношение людей к андроидам. В игре к ним чаще всего обращаются как «it». Местоимение «it» используется для ссылки на неодушевленные предметы, абстрактные понятия и животных; это не человек. В данной игре по отношению к андроидам используется именно «it», так как андроиды для людей – вещь. Однако девианты, признающие в других машинах личностей, обращаются к ним как «she» или «he». Кроме того, если человек не разделяет общепризнанного мнения об андроидах, то и говорит о них, как о живых, себе равных. Данный аспект почти полностью пропадает в локализации. Однако это не является ошибкой локализаторов, так как на русском языке практически невозможно использовать местоимение «оно» так же органично, как это делается в оригинале игры. В русском языке слово «оно» несет иной смысл: скорее, неопределенность пола, чем неодушевленность предмета.

4) - *Do you know if it's been behaving strangely before this?*

- *У этой **машины** ранее уже случались сбои?*

В данном случае локализаторы удачно заменили местоимение «it», т.е. «оно», на словосочетание «эта машина», используя модуляцию. Такой прием усиливает акцент на том, что девиант – это все-таки робот, а не живой человек. Также это подчеркивается тем, что фраза «it's been behaving strangely» была переведена как «уже случались сбои», так как сбои могут быть только у автоматических устройств, а не у человека.

5) - *They were going to replace you and you became upset. That's what happened, right?*

- *Тебя хотели заменить на другую модель. **И ты оскорблен**, да?*

При локализации смысл фразы «to become upset», что значит «to feel unhappy, anxious or annoyed» был передан в переводе словом «оскорбленный», что можно понять при анализе логической цепочки. Девианта хотели заменить, и поэтому он был оскорблен и унижен. Была использована модуляция.

- 6) - *But I was nothing to them... just a slave to be ordered around...*
- *Но для них я был никем, лишь бы исправно выполнял свои функции.*

Английская фраза «just a slave to be ordered around» передана на русский язык фразой «лишь бы исправно выполнял свои функции». Это подчеркивает то, что для людей, которым служил андроид, он был лишь «машиной без чувств», т.е. в каком-то смысле он был рабом. Была использована модуляция.

- 7) - *It's not up to you – I'm holding all the cards!*
- *Не тебе решать. Сейчас я здесь главный!*

Локализаторы прибегнули к модуляции и отказались от идиоматичности фразы «to hold all the cards», которая значит «to be able to control a particular situation because you have an advantage over other people», что вполне логично передано в русском языке фразой «сейчас я здесь главный!». Данную фразу можно перевести с сохранением образа («у меня на руках все козыри»), однако персонаж, произносящий эту фразу, появляется на ограниченный период времени, а его речевая характеристика не изобилует экспрессивностью высказывания. Его цель – быстро обозначить свое доминирование. Человек, у которого «на руках все козыри», скорее, владеет важной информацией, нежели доминирует над ситуацией.

- 8) - *Look what you did! You're designed to serve humans, not kill them!*
- *Посмотри на себя! Ты создан служить людям, а не убивать их!*

Фраза «Look what you did!» (Посмотри, что ты наделал) органично переведена на русский язык фразой «Посмотри на себя!». Таким образом, Коннор призывает девианта посмотреть на свои действия со стороны и понять, что он совершил преступление. Была использована модуляция.

- 9) - *Now put the gun down and let the hostage go.*
- *Брось пистолет и отпусти ребенка.*

В данном случае «hostage» переведено словом «ребенок» для усиления эмотивности. Коннор призывает девианта отпустить не просто безличного заложника, а именно ребенка, который был другом девианта. Была использована конкретизация.

В классической теории и практике перевода целью адекватного перевода является точная передача содержания и формы подлинника [8]. Проанализированный материал свидетельствует об обратной тенденции, т.е. о значительной трансформации текста при переводе. Наиболее часто значения соотнесенных слов в оригинале и переводе оказываются связанными причинно-следственными отношениями. Зачастую это приводит к изменению экспрессивного эффекта при переводе. Можно сделать вывод о том, что целью трансформаций, проанализированных выше, является повышение привлекательности текста компьютерной игры для его получателя.

Кроме того, правильная передача смысла в видеоигре влияет на появление людонарративного диссонанса [14], когда происходит конфликт между сюжетом видеоигры и игровым процессом (картинкой, действиями персонажа и т.д.). Необходимо, чтобы переведенная фраза соответствовала эмоциям персонажа, его характеру и уровню отношений с другими персонажами. При несоблюдении данных пунктов эффект погружения

разрушается, а игрок перестает сопереживать главным героям, что непосредственно влияет на игровой процесс.

Литература

1. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д.В. Галкин // Гуманитарная информатика. – 2007. – №3. – С.54-72.
2. Ефимова Н. И. Текст в компьютерной игре: филологический аспект / Н. И. Ефимова, Н. И. Моржанаев // Вестник Марийского государственного университета. – 2015. – №4 (19). – С. 75-78.
3. Зенг В.А. Виды и особенности технологий захвата движения / В.А. Зенг // Научное сообщество студентов XXI столетия. Технические науки: сб. ст. по мат. XLVIII междунар. студ. науч.-практ. конф. – 2016. – № 11(47). – С. 81-85.
4. Кириллова Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества: учебное пособие / Н. Б. Кириллова. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2013. – 154 с.
5. Лутков Е. А. Мультиформатность аудиовизуального перевода / Е. А.Лутков // Вестник ВолГУ. Серия 9: Исследования молодых ученых. – 2016. – №14. – С.163-167.
6. Подойницына И. И. Кино как фактор глобализации и как глэм-продукт: к постановке проблемы / И. И. Подойницына // Вестник СПбГУ. Серия 12. Социология. – 2011. – №3. – С.250-261.
7. Семенов. А. Локализация игры: взгляд со стороны переводчика / А. Семенов // – URL: <https://app2top.ru/columns/lokalizatsiya-igry-vzglyad-so-storony-perevodchika-82281.html> (дата обращения: 26.01.2020)
8. Тульнова М. А. О способах локализации текстов глобальной культуры / М. А. Тульнова // Известия ВГПУ. – 2013. – №1 (76). – С. 4-7.
9. Федюк П. С. Специфика определения критериев широкозначности лексических единиц / П. С. Федюк // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. – 2009. – №101. – С. 200-205.
10. Шурлина О. В. Трудности «локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения / О. В. Шурлина // Вестник ВГУ. Серия: лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2014. – № 1. – С. 83-87
11. Bernal-Merino Miguel Á. Translation and localisation in video games: making entertainment software global / Miguel Á. Bernal-Merino – New York: Routledge, 2015. – 302 p.
12. Chaume F. Models of Research in Audiovisual Translation / F.Chaume. // Fédération Internationale des Traducteurs (FIT) Revue Babel. – 2002. – Vol. 48:1. – P. 1–13
13. Frasca G. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative / G.Frasca // Parnasso. – 1999. – №3. – URL: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (дата обращения: 14.03.2020)
14. Hocking C. Ludonarrative Dissonance in Bioshock / C. Hocking // BioShock Presentation – IGDA Montreal. URL: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (дата обращения: 05.04.2020)
15. LISA (Localization Industry Standards Association). – URL: <http://www.lisa.org> (дата обращения: 15.04.2019)
16. Mangiron C. Fun for all: translation and accessibility practices in video games / C. Mangiron, M. O’Hagan, P. Orero. – Bern: Peter Lang AG, International Academic Publishers, 2014. – 309 p.
17. O’Hagan M. Game localization: translating for the global digital entertainment industry / M. O’Hagan, C. Mangiron. – v. 106. – Amsterdam/Philadelphia: Benjamins Translation Library, 2013. – 374. p.