

Способы перевода прецедентных феноменов в видеоиграх

Юдина Ксения Владимировна

Студент (бакалавр)

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия

E-mail: yudinak14@gmail.com

Данная статья посвящена изучению основных способов перевода интертекстуальных вclusions, выступающих средством реализации прецедентных феноменов, в игре «Atomic Heart». С момента релиза в феврале 2023 года «Atomic Heart» стала популярна по всему миру. Однако среди иностранных пользователей первоначальный энтузиазм сменился негодованием, ввиду большого количества культурных отсылок, которые, по отзывам игроков, одновременно вызывают интерес и препятствуют пониманию сюжета и контекста диалогов персонажей. Целью данной работы является выявить способы локализации прецедентных феноменов, используемых в видеоигре «Atomic Heart» для привлечения пользователей и создания псевдо-советской реальности.

Для начала рассмотрим понятие «прецедентный феномен». Ю.Н. Караулов определяет его как феномен, «значимый для той или иной личности в познавательном и эмоциональном отношениях, имеющий сверхличностный характер» [n1]. Такие феномены хорошо известны широкому кругу лиц и неоднократно воспроизводятся в определенной языковой среде.

Прецедентные феномены можно разграничить на следующие разновидности. «Прецедентное высказывание – репродуцируемый продукт речемыслительной деятельности; законченная и самодостаточная единица, которая может как быть, так и не быть предикативной. К прецедентным высказываниям относятся цитаты из текстов различного характера («Кто виноват?» и «Что делать?»), а также пословицы» [n2]. «Прецедентное имя – индивидуальное имя, связанное или с широко известным текстом, относящимся, как правило, к числу прецедентных или с ситуацией, широко известной носителям языка и выступающей как прецедентная» [n2].

Стратегия перевода прецедентных феноменов зависит от коммуникативной задачи. Чаще всего используются методы адаптации и отчуждения. В первом случае исходный иностранный текст приспособляется к ценностям принимающей культуры или мировой семиосферы, подбираются творческие эквиваленты или используется метод компенсации.

В случае с методом отчуждения, переводчику важно сохранить культурную дистанцию, прецедентный текст либо не адаптируется для иностранного реципиента, либо перевод калькой сопровождается дополнительными комментариями. Стоит заметить, что в случае с аудиовизуальным переводом, а именно переводом видеоигр, не всегда есть возможность добавить какие-либо пояснения к дословно переведенному прецедентному феномену, в таком случае смысл этого отрывка совсем не будет передан в культуре-реципиенте.

С помощью прецедентных феноменов в игре создается атмосфера «альтернативного Советского Союза». В качестве таких элементов выступают цитаты из советских кинофильмов и музыки, а также из современных интернет-мемов.

Перейдем к примерам локализации прецедентных феноменов. В одной из сцен в игре главный герой вступает в диалог с мертвым ученым (по сюжету говорящие мертвецы – обычное дело, наука там настолько прогрессировала, что часть сознания человека не угасает после смерти и он может какое-то время еще озвучивать мысли, которые были у него в голове незадолго до гибели). Персонаж произносит фразу: «*Можно пересадить*

сознание человека в машину и сделать его бессмертным! Для начала нужен всего лишь простой советский... советский... есть в каждой квартире...» – и на этом его сознание угасает. Высказывание про «простой советский...» является прецедентным и относится к популярной спам-рекламе, присутствующей практически на любом веб-сайте, в которой говорится о загадочной советской вещи, которая есть у каждого в доме и спасет от всех бед. А чтобы узнать, что это такое, пользователям предлагают перейти на небезопасный сайт по ссылке. Как на английский, так и на немецкий языки реплику перевели буквально, применяя метод отчуждения: 1) «*Begin by taking a simple Soviet... Soviet... available in every home...*»; «*Nehmen wir einen einfachen Sowjetbürger ... den es in jedem Zuhause gibt ...*». Следует заметить, что среди русскоговорящих реципиентов эта реплика вызвала бурную положительную реакцию, когда иностранные пользователи никак на нее не отреагировали.

В качестве примера использования в игре прецедентного имени можно привести название аудиосообщения – «*Это не Вова – это Марио*». Причина использования данного прецедентного имени раскрывается в содержании сообщения: техник комплекса говорит, что «Вова», которого ему привезли на починку, пророс изнутри мицелием. «Вовами» в игре неформально называют роботов-лаборантов ВОВ-А6. Герой видеоигры Super Mario Bros., вышедшей в 1985 году, по дороге находит грибы и съедает их для обретения супер способностей, поэтому робота сравнивают с Марио. В англоязычной локализации сообщение называется так – «*It's-a me, Vova!*». С помощью адаптивного метода переводчики передали значение фразы используя актуальную для англоязычной культуры прецедентную фразу. На языке оригинала в игре Super Mario Bros. Марио выкрикивает «*It's-a me, Mario!*». Переводчики заменили «*Mario*» на «*Vova*», но отсылка будет понятна реципиентам. В случае с немецким переводом, мы видим игру слов: «*Super Wowa Bros.*» Прецедентным феноменом в данной адаптации является название игры «*Super Mario Bros.*», здесь, так же, как и в английской адаптации, имя собственное «*Mario*» заменили на «*Wowa*».

Таким образом, компьютерная игра «*Atomic Heart*» привлекает отечественных пользователей разных возрастных категорий использованием прецедентных феноменов, которые связаны как с советскими кинофильмами, книгами, музыкой, так и с современными интернет-мемами, цитатами и другими медиапродуктами. Прецедентные феномены часто используются в контексте диалогов персонажей и реалиях игрового мира для создания «ложной ностальгии». Судя по отзывам иностранных пользователей, полностью локализовать игру для других культур не удалось. Исходя из вышеперечисленных примеров попыток интерпретации прецедентных текстов, в большинстве случаев переводчики передавали смысл прецедентных феноменов с помощью резистивного метода, используя буквальный перевод или полностью опуская данный элемент. Как следствие, иностранные реципиенты, в отличие от отечественных, не испытывали такого количества ярких эмоций и ностальгии, встречая разные культурные отсылки во время прохождения игры и не были в такой же мере ей впечатлены.

Источники и литература

- 1) Караулов, Ю. Н. Русский язык и языковая личность / Ю. Н. Караулов. – Москва, 1987. – 261 с.
- 2) Красных В.В., Гудков Д.Б., Захаренко И.В., Багаева Д.В. Когнитивная база и прецедентные феномены в системе других единиц и в коммуникации // Вестник Моск. ун-та. Серия 9: Филология. 1997, № 3. С. 62-75.