

Кустова Ольга Юрьевна

кандидат филологических наук, доцент
ФГОУ ВО Российский государственный
педагогический университет им
А. И. Герцена
г. Санкт-Петербург, Россия

Полтавец Глеб Александрович

магистрант
ФГОУ ВО Российский государственный
педагогический университет
им. А. И. Герцена
г. Санкт-Петербург, Россия

Olga Kustova

PhD in Philology,
Associate Professor
 Herzen State Pedagogical University
of Russia
Saint-Petersburg, Russia
o_kustova@mail.ru

Gleb Poltavets

Master's Student
 Herzen State Pedagogical University
of Russia
Saint-Petersburg, Russia
rain-20-96@mail.ru

РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕКСТОВОЙ КАТЕГОРИИ ВРЕМЕНИ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ РОЛЕВОЙ ВИДЕОИГРЫ

Статья посвящена исследованию особенностей реализации текстовой категории времени в мультимодальном тексте видеоигры и описывает отдельные механизмы интерпретации времени в сопоставительном аспекте. Ключевые параметры локализации игрового продукта являются опорной точкой прагматистического анализа нарратива ролевой видеоигры и установления значения текстовой категории времени в создании повествовательной целостности. Переводческие решения в рамках локализации проиллюстрированы на материале видеоигры *Disco Elysium*. Внимание уделяется разнородным текстовым маркерам нарративного времени, используемым в оригинальном тексте видеоигры, и проблемам, возникающим при их адаптации в пространстве иной культуры. Исследование базируется на анализе корпуса примеров, включающего текстовые диалоги, описания действий, визуальные и звуковые нарративные элементы. Результаты исследования могут быть использованы в практической деятельности для обеспечения качественной локализации ролевых видеоигр, способствующей формированию успешного игрового опыта, а также для дальнейшего изучения реализации текстовых категорий в других видах мультимодальных текстов.

Ключевые слова: локализация видеоигры; нарратив; интертекстуальность; мультимодальный текст; текстовая категория времени.

THE TEXT CATEGORY OF TIME IN THE LOCALISATION OF A ROLE-PLAYING VIDEOGAME

The article is devoted to the study of the peculiarities of the implementation of the text category of time in the multimodal text of a video game and describes some mechanisms of time interpretation in a comparative aspect. The key parameters of game localisation are the reference point of pragmatist analysis of the narrative of a role-playing video game and establishing the significance of the textual category of time in the creation of narrative integrity. Translation solutions within the framework of localisation are illustrated on the material of the video game *Disco Elysium*. Attention is paid to the heterogeneous textual markers of narrative time used in the original text of the video game and the problems arising in their adaptation in the space of another culture. The research is based on the analysis of a corpus of examples including text dialogues, action descriptions, visual and audio narrative elements. The results of the study can be used in practical activities to ensure qualitative localisation of role-playing video games, contributing to the formation of successful game experience, as well as for further study of the implementation of text categories in other types of multimodal texts.

Key words: video game localisation; narrative; intertextuality; multimodal text; textual category of time.

В настоящее время видеоигры стали комплексными и сложными продуктами не только с технической точки зрения, но и с повествовательной: появляется все больше нарративно-ориентированных игр, обладающих сложной структурой внутриигровой виртуальной картины мира. Цель данного исследования состоит в выявлении особенностей реализации категории времени при воссоздании виртуальной картины мира видеоигры в процессе локализации.

Локализацию видеоигр можно определить как совокупность процессов, направленных на преобразование игрового программного обеспечения в форму, пригодную для внедрения в новом пользовательском пространстве в соответствии с особенностями целевого рынка. Локализация – это многогранный процесс, который позволяет улучшить как историю, так и игровой опыт для конкретной аудитории [1, р. 17]. Соответственно, для предоставления оптимального игрового опыта, тождественного опыту пользователя оригинальной версии, при локализации видеоигр учитывается ряд параметров, охватывающих технические, юридические, лингвистические и культурные аспекты. Комплексный процесс локализационной переработки видеоигры требует глубокого подготовительного анализа, учитывающего как специфику адресата (адресатом видеоигры является пользователь/игрок, непосредственно участвующий в развертывании уникального варианта сюжетной линии), так и мультимодальный характер данного текста.

Видеоигры обладают нарративной составляющей, которая представляет собой «специфическую стратегию текстообразующего способа представления мира или фрагмента мира в виде сюжетно-повествовательных высказываний, в основе которых лежит некая история, преломленная сквозь призму определенной точки зрения» [2, с. 65]. В RPG (ролевых играх) особенностями являются наличие сеттинга, сложного нелинейного сюжета и развитой системы отыгрыша персонажа, поэтому правильная передача нарративной составляющей в процессе локализации чрезвычайно важна для восприятия продукта игроком. К данному игровому жанру относится и игра, выступившая в качестве материала эмпирического исследования.

Виртуальная картина мира в контексте видеоигрового дискурса – это языковая художественная картина мира, существующая в рамках виртуального видеоигрового пространства. Виртуальная картина мира выполняет широкий спектр функций, которые являются ориентирами при воссоздании виртуальной картины мира видеоигры в процессе локализации. Одним из важных компонентов картины мира видеоигры выступает текстовая категория времени.

Текстовая категория времени является ключевой «в параметризации эстетической действительности» [3, с. 173], однако, в отличие от художественного произведения, в котором время вымышленного мира материализуется в словесно-художественной форме, при создании виртуального художественного мира в целом и виртуального времени в частности задействована широкая палитра средств мультимодальной коммуникации.

Другим важным параметром описания нарративного времени является режим его интерпретации. Текст художественного повествования «интерпретируется в условиях неполноценной коммуникативной ситуации» [4, с. 286], где отношения высказывания к моменту речи не существует, так как «не существует полноценного говорящего. <...> В нарративном режиме видо-временная форма интерпретируется не относительно момента речи, а относи-

тельно другой точки отсчета – текущего момента текстового времени» [Там же]. Интерпретация времени игрового нарратива соотносится, в свою очередь, с психологическим восприятием времени игроком, погруженным в событийно-эмоциональный ряд вымышленного виртуального мира. В этом случае нарративный режим интерпретации времени пересекается с (псевдо)реальным, так как пользователь, совмещая роли отправителя и адресата, возвращает говорящему качество «полноценности», при этом коммуникативная ситуация «полноценной» не становится, а остается в рамках вымышленной действительности.

Материалом эмпирического исследования послужила игра *Disco Elysium*, реконструкция временных отношений в которой играет большую роль в создании особой атмосферы и тона повествования. В ходе исследования был создан корпус примеров, содержащий 25 типовых комплексных фрагментов мультимодального текста видеоигры.

Временная структура виртуального мира *Disco Elysium* сочетает в себе как аллюзии на реальные социально-экономические процессы и исторические события, так и собственную хронологию событий, являющуюся продуктом фантазийного мира, которую мы можем наблюдать через призму мировоззрения главного героя. Время действия игры довольно трудно идентифицировать, так как в ней присутствует большое количество темпоральных маркеров, порой противоречащих друг другу. Однако так как сеттинг игры эклектичен, это можно считать особенностью хронотопа данного мультимедийного текста: реальное и ирреальное нарративное время обеспечивают в данном виртуальном мире сложные механизмы связности и участвуют в создании нарративного напряжения.

Игровой нарратив *Disco Elysium* пронизан культурой диско, которая проявляется посредством различных интертекстуальных включений, часто отсылающих игрока к хитам этой эпохи. Данные темпоральные маркеры мультимодального текста видеоигры косвенно указывают на время действия.

Пример 1

Оригинал	Перевод
Titus Hardie: “Yeah – blonde. Tall. Two rooms over from yours.” He nods upstairs. You: “Miss Oranje Disco Dancer?” Titus Hardie: “Sure – why not. You’ve probably seen her around.” He nods upstairs.	Тит Харди: «Ага – блондинка. Высокая. Живет в двух номерах от тебя». Он кивает вверх. Ты: «Мисс Танцовщица Оранская?» Тит Харди: «Да, почему нет. Ты, наверное, ее тут видел». Он машет головой вверх.

В данном примере прозвище персонажа *Miss Oranje Disco Dancer* ‘Мисс Танцовщица Оранская’ является отсылкой к треку группы *Manic Street Preachers* «*Miss Europa Disco Dancer*», что сразу позволяет англоязычному

пользователю, языковая картина мира которого включает данный прецедентный текст, охарактеризовать персонажа как любителя культуры диско. Этот признак находит отражение в развитии сюжета: по ходу действия игры при взаимодействии с персонажем игрок может узнать о том, что по прибытии в отель, где Клаасье проживает по соседству с главным героем, она увлеклась вечеринками и караоке (формальные признаки реального художественного времени); при разговоре с игроком она помогала ему вспомнить названия песен эпохи диско (коммуникативно-прагматические признаки реального художественного времени). Таким образом, культура диско является неотъемлемой составляющей образа Клаасье, что опосредованно выражается прозвищем *Miss Oranje Disco Dancer*. Однако при локализации прозвище *Мисс Танцовщица Оранская* утрачивает интертекстуальную связь с прецедентным текстом в вербальной составляющей текста видеоигры. Тем не менее смыслообразующие возможности видеоряда компенсируют утрату вербального темпорального маркера, позволяя игроку правильно интерпретировать событийное время. В частности, визуальные элементы текста содержат информацию о дизайне локаций с элементами культуры диско (диско-шар, танцпол, караоке) и внешности персонажей (одежда, обувь, прическа) (рис. 1 и 2).

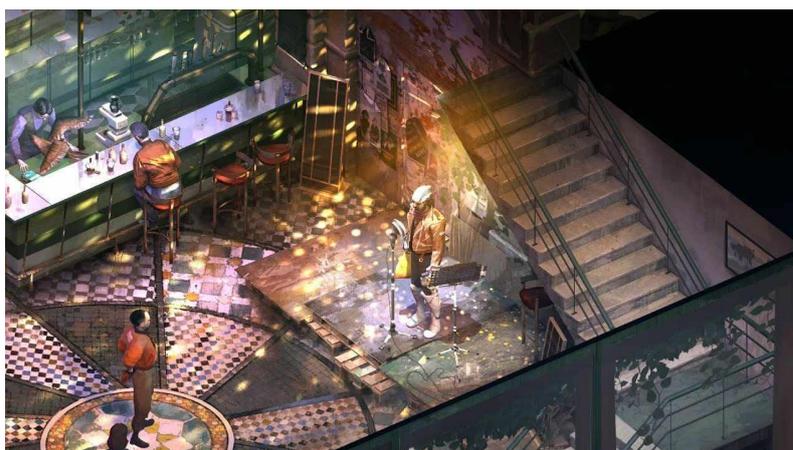


Рис. 1. Локация в стиле диско



Рис. 2. Костюм главного героя

Группа других контекстуальных темпоральных маркеров, указывающих на время действия игры, включает признаки культуры электронной музыки 90-х, передаваемой через аллюзии и интертекстуальные включения.

Пример 2

Оригинал	Перевод
Egg Head: «No, Andre, it's <i>*harder*</i> now. This Hard Cop has come to show us how much the fish is and the fish is always <i>*so much*</i> more... We all know there was never going to be a club for anodic music».	Эй-Камон: «Нет, Андре, возможно. Просто <i>*сложнее*</i> . Этот хард-коп пришел, чтобы показать, почему камбала, но рыбка-то всегда <i>*бесценна*</i> ... Всем было понятно, что мы не сможем совмещать клуб анодной музыки».

В данном фрагменте функцию темпорального маркера выполняет прецедентный текст песни немецкой группы Scooter, название которой обыгрывается в диалоге между главным героем и одним из персонажей-рейверов, что объясняет наличие в его речи отсылки на танцевальный трек *how much the fish is*. В переводе на русский язык интертекстуальная связь с прецедентным текстом творчески переработана, а в качестве эквивалента использовано название песни-пародии на вышеназванный трек «Почем камбала?», исполненной Александром Пушным. Подобное включение текста в новое культурное поле говорит о «нескончаемости обновления смыслов в новых контекстах» [5, с. 74]. В воссоздании этого сюжетного фрагмента пересекаются принципы культурного аспекта локализации видеоигры (обращение к эмоциональному опыту игрока как представителя принимающей культуры, наполнение виртуального мира узуальными прецедентными феноменами), специфика интерпретации игрового нарратива (сохранение внутренней логичности хронотопа) и особенности формирования и восприятия смысла мультимодального текста.

Особая группа маркеров нарративного времени исследуемой видеоигры связана с социально-политическими конфликтами виртуального мира Disco Elysium.

Пример 3

Оригинал	Перевод
You: What happened to the statue? Encyclopedia: The original was blown apart by communards, then further damaged during the landing of the Coalition's airships during the Turn-Of- The-Century Revolution. When Martinaise was levelled.	Ты: Что случилось со статуей? Энциклопедия: Оригинал взорвали коммунары, а потом она дополнительно пострадала при посадке воздушных кораблей Коалиции во время Революции Начала века. Когда Мартинез сровняли с землей.

Ключевым социально-политическим конфликтом и «главной трагедией всего сеттинга» выступает *Turn-Of-The-Century Revolution* 'Революция Начала века', коммунистическая революция в мире Элизиума, и ее дальнейший провал. Она является серией конфликтов между Коммунарами (коммунистами), Роялистами и организацией Моралинтерн. Нетрудно увидеть в этом конфликте аллюзию на Октябрьскую революцию и обесценивание ее результатов, последовавшее после распада Советского Союза: помимо названия на это указывает ход дальнейших событий, а также имена некоторых персонажей, отсылающие к сопутствующим социально-политическим изменениям. В частности, персонаж *Kras Mazov* 'Крас Мазов', теоретик научного коммунизма в мире Элизиума, является отсылкой к личности Карла Маркса. Комплекс социально-политических темпоральных маркеров включает вербальные и невербальные единицы, образующие прочные ассоциативные связи с событиями реального объективного времени, которые, в свою очередь, накладываются на кластеры ассоциативных связей с другими временными периодами (события 90-х гг. и пр.). Сочетание разных пластов реального времени в одном нарративном времени становится одним из способов репрезентации текстовой категории времени в ролевой видеоигре.

Реализация категории времени при воссоздании виртуальной картины мира в процессе локализации видеоигры происходит за счет анализа и выявления темпоральных, культурных, социально-политических и иных маркеров, указывающих на определенную эпоху, с которой соотносится действие игры. Игровой нарратив допускает наличие логико-исторических противоречий маркеров, соотносящихся с реальным временем, а также отсутствие аналогов реалий видеоигрового мира в конкретной эпохе реального мира, однако сохранение внутренней гармонии пространственно-временных отношений является доминантным для целостного восприятия картины мира в локализованной версии игры.

ЛИТЕРАТУРА

1. O'Hagan M., Mangiron C. *Game Localisation: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam : John Benjamins B. V., 2013. 374 p.
2. Андреева В. А. Литературный нарратив: текст и дискурс // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. 2007. № 46. С. 61–71.
3. Болотнова Н. С. *Филологический анализ текста*. М. : Флинта, 2021. 520 с.
4. Падучева Е. В. *Семантические исследования: Семантика времени и вида в русском языке; Семантика нарратива*. М. : Языки славянских культур, 1996. 480 с.
5. Щирова И. А., Гончарова Е. А. *Многомерность текста: понимание и интерпретация*. СПб. : РГПУ им. А. И. Герцена, 2018. 440 с.