

В. С. Ловкис

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ДИАЛОГОВ ИГРЫ «DISCO ELYSIUM» В УСЛОВИЯХ ЕЁ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Жанр ролевых видеоигр (RPG) является одним из наиболее популярных в современной игровой индустрии. В силу популярности у пользователей RPG часто становятся объектами локализации, то есть комплексного процесса адаптации продукта к культуре другой страны перед выходом на ее рынок. Перевод является неотъемлемой частью данного процесса и помогает его реализовать.

Для анализа особенностей локализации RPG нами была выбрана компьютерная игра «Disco Elysium», вышедшая в 2019 году. Несмотря на успешный старт, игра была локализована и переведена на русский язык только три года спустя. Оригинальный англоязычный текст игры наполнен заимствованиями, афоризмами, сленгом и терминами. В игре также присутствуют нестандартные для жанра темы: политика, идеология и религия, вопросы неравенства, алкоголизма, роли полиции в обществе и другие.

Мы рассмотрели английскую и русскую версии игры, и сравнили готовую локализацию с оригинальным текстом, обращая внимание на контекст ситуации и персонажей, участвующих в диалоге. В силу особенностей сюжета в диалогах персонажей присутствуют сленг и нецензурная лексика, что представляет собой неоднозначную, но все же интересную переводческую задачу. В большинстве случаев нецензурные выражения и грубые сленгизмы приводятся полностью (в переводе используются эквиваленты и аналоги), но есть и примеры цензуры (некоторые буквы в словах заменены на знак звездочки).

Среди наиболее частотных приемов в переводе диалогов можно выделить подбор функционального аналога и замену, причем они часто используются в сочетании с максимальной адаптацией к культуре принимающего языка. Например, фраза *the words have already left your mouth* (дословно *слова уже вылетели изо рта*) передается как *слово не воробей*. Эта строчка появляется в диалоговом окне как сигнал, что действие нельзя отменить. Аналогичный прием видим в передаче песенки на мотив «дидли-даба-ду», который в переводе превратился в «*парам-парам-нам*» из «Ералаша».

Еще один подобный пример – перевод слова ‘*officer*’. Главный герой – полицейский, но вначале игры он этого не помнит. Текст первого диалога содержит игру слов, основанную на многозначности слова ‘*officer*’. В русской версии этот прием воссоздается при помощи слова ‘*начальник*’, которое на сленге может означать сотрудника полиции. В русском варианте видим: – *Начальник. – Начальник? Вы на меня работаете? – Э-э-э... нет. – Тогда почему вы называете меня начальником? – Потому что вы полицейский.*

В целом, можно отметить, что перевод диалогов RPG «*Disco Elysium*» требовал от переводчиков довольно кропотливой творческой работы. Своеобразный текст оригинала диктовал необходимость подбора максимально точных функциональных аналогов в принимающем языке и учета специфического культурного фона.