

Санкт-Петербургский государственный университет

КУРЮКИНА Елена Станиславовна

Выпускная квалификационная работа

Функциональная семантика прескриптивных высказываний в переводоведческом аспекте (на материале современных видеоигр)

Уровень образования: магистратура

Направление 45.04.02 «Лингвистика»

Основная образовательная программа ВМ.5713 «Синхронный перевод
(английский язык)»

Профиль «Синхронный перевод»

Научный руководитель:
профессор, Кафедра английской
филологии и перевода,

Третьякова Татьяна Петровна

Рецензент:

доцент, Санкт-Петербургский
горный университет,

Спиридонова Валентина Александровна

Санкт-Петербург
2021

Оглавление

Введение	4
Глава 1. Теоретические основы исследования	6
1.1 Функциональное содержание прескриптивного высказывания в контексте современных видеоигр.....	6
1.1.1 Понятие и характеристика прескриптивного высказывания.	6
1.1.2 Понятие и характеристика поликодового текста.....	10
1.1.3 Современные видеоигры как прескриптивный поликодовый текст.	15
1.2 Перевод поликодового игрового текста.....	21
1.2.1 Особенности перевода креолизованного текста.	21
1.2.2 Адекватность и эквивалентность перевода. Критерии адекватности и эквивалентности перевода.	23
1.2.3 Соотношение адекватности и эквивалентности в переводе.....	27
1.2.4 Теория скрытых смыслов.....	33
1.3 Локализация и перевод видеоигр.	37
1.3.1 Локализация видеоигр. Особенности процесса	37
1.3.2. Жанрово-стилистические особенности видеоигр. Компьютерно-игровой дискурс.	41
Выводы по главе 1.....	45
Глава 2. Функционально-семантический аспект прескриптивных высказываний в оригинале и при переводе.	46
2.1 Вводные положения	46
2.2. Функциональная семантика прескриптивных высказываний в речи игровых и неигровых персонажей и их переводные эквиваленты.....	48
2.2.1 Прескрипции совета.	48
2.2.2 Прескрипция возможности нового действия.	55
2.2.3 Прескрипция возможности использования нового предмета.	57
2.2.4 Прескрипция возможности использования нового предмета.	58
2.2.5 Ложные прескрипции.....	60
2.3 Функциональная семантика прескриптивных высказываний во внутриигровых комментариях и их переводные эквиваленты	63
2.3.1 Вводные положения.	63

2.3.2 Прескрипции обучающих элементов.	64
2.3.3 Косвенные индексальные прескрипции.	69
Выводы по главе 2.....	74
Список использованной литературы.....	76
Список использованной справочной литературы.	83
Список сокращений.	85
Приложение 1	86

Введение

С развитием рынка современных компьютерных игр в глобальном контексте и атмосфере продвижения на рынок локальных производителей с уникальным, часто крайне специфичным игровым контентом растет необходимость в качественной локализации и переводе видеоигр. В этом заинтересованы не только производители, но и пользователи, поскольку с глобализацией и модернизацией все больше локальных пользователей получают доступ к игровому рынку и нуждаются в переводе игрового контента на комфортный им язык. Одним из основных элементов, определяющим удовлетворенность пользователя игрой, является степень погружения, что достигается грамотно использованными тексто-визуальными кодами, так что очевиден рост интереса к методам наиболее адекватного перевода и локализации функционального аспекта игрового процесса, или прескриптивных высказываний.

Актуальность работы заключается в том, что данное исследование находится на пересечении в настоящее время активно обсуждаемых научных направлений и концептов, таких как когнитивная, функциональная лингвистика, сфера компьютерной коммуникации и видеоигр, теория людической модели.

Цель исследования заключается в установлении особенностей и трудностей перевода прескриптивных высказываний в контексте современных видеоигр.

Для решения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:
(задачи идут под номерами и имеют характер не ознакомительный характер. Характер решения задачи по концептуальным вопросам)

1. Выявить лингвистическую составляющую изучения современных видеоигр
2. Дать определение современному пониманию прескриптивных высказываний

3. Определить направления изучения процесса перевода прескриптивных высказываний в контексте видеоигр
4. Установить нормы адекватности и точности перевода прескриптивных высказываний в видеоиграх

Объектом исследования являются синтаксические кластеры прескриптивных высказываний скриптов видеоигр на русском и английском языках.

Предмет исследования – характеристики адекватности и эквивалентности перевода прескриптивных высказываний.

Материалом исследования являются более 100 кластеров с прескриптивными высказываниями (выделенных из скриптов современных видеоигр на русском и английском языках ('Hades', 'The Witcher 3: Wild Hunt')) Обе игры были изначально выпущены на английском языке и официально переведены на ряд языков, включая русский. Общий объем исследованных единиц составил более ста синтаксических элементов игровых скриптов, в работу включены 50 синтаксических единиц.

Методами исследования послужили метод сплошной выборки и моделирования, когнитивно-семантического, сравнительного, структурно-семантического методов анализа.

Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников.

В первой главе проведен обзор теоретических баз перевода и локализации компьютерных игр, особенностей перевода прескриптивных высказываний, методов установления адекватности и точности перевода;

Во второй главе представлен анализ материала исследования, сделаны выводы по результатам данного анализа.

Глава 1. Теоретические основы исследования

1.1 Функциональное содержание прескриптивного высказывания в контексте современных видеоигр.

1.1.1 Понятие и характеристика прескриптивного высказывания.

Прескриптивные высказывания – лингвистический феномен, которому присуща конкретно определенная семантическая функция долженствования при отсутствии степени оценочности, типичной для высказываний иного типа. Обозначить высказывания, используемые в современных видеоиграх, как прескриптивные, важно не только для понимания логики взаимодействия игрока с игровой средой, но и для дальнейшего определения переводческих тактик при переводе текста видеоигры.

Само понятие прескриптивного высказывания восходит к термину «прескрипция», т. е. «предписание сделать что-либо или не делать чего-либо, не являющееся ложным или истинным» (Ивин 2004). К таким высказываниям можно в первую очередь отнести всякого рода нормы, негласно или формально утвержденные в обществе, законы, запреты, ограничения, предписания, рекомендации, призывы и иные тексты, речи, знаки, и другие предметы межличностной коммуникации, которые содержат в себе семантический аспект долженствования.

Прескриптивные высказывания существуют и за пределами лингвистического контекста. Здесь стоит говорить о дихотомии «описания» и «прескрипции». Так, для более точной характеристики такого высказывания стоит говорить об определении, которое дает прескриптивным высказываниям деонтическая логика.

Деонтическая логика¹ представляет собой раздел современной логики, изучающий правила построения умозаключений с использованием

¹ Раздел модальной логики. Оперирует понятиями: обязательство, разрешение, норма.

модальностей морали, права, иных областей социального взаимодействия людей: т. е., нормативного контекста (Лисанюк 2010: 377–424). Нормативный контекст состоит из двух типов высказываний: *дескриптивных и прескриптивных*.

Дескриптивные высказывания описывают фактические ситуации, явления, события, действия.

Прескриптивные высказывания выражают такие действия и ситуации, которые по какому-либо закону (правилу, идеалу) должны (или не должны) иметь место при определенных условиях. Прескриптивные высказывания в логике получили название деонтических, и к ним относятся высказывания с модальностями долженствования, запрещения, разрешения, (условного) обязательства (Бахтин 1986).

Дескриптивные и прескриптивные модели применяют в разных областях, не только в логике. Так, можно отметить: философию (Цветков 2015: 48-54), информационное моделирование (Болдырев 2013), управление (Марклов, Конотов 2012: 61-64), юриспруденцию (Майоров, Цветков 2012: 208-211), логистику (Ломов 1981: 5-20) и др. При этом определения этих понятий существенно различаются. В силу обширности понятия и интертекстуальной характеристике игровых текстов следует учитывать спектр возможным смыслов, которые может содержать в себе понятие «прескриптивное высказывание».

Логические системы дескриптивных и прескриптивных моделей помогут точнее определить общие границы термина «прескриптивное высказывание». Игровой контекст предполагает собой широкий спектр сверхлингвистических факторов, поэтому кажется логичным и само понятие прескрипции рассматривать более широко. Начать стоит с дескриптивной логической модели.

В большинстве определений дескриптивных моделей есть сходство в том, что термин «дескриптивный» трактуют как «описательный». Например, логическая дескрипция – формализация, обозначающая объект не путем

указания, а путем описания этого объекта. Логические дескрипции отображают смысл естественных языковых дескрипций, которые подразделяются на определенные (описание конкретных объектов) и неопределенные (любой из множества объектов).

Прескриптивная логическая модель также позволяет получать новые знания. Такая модель предписывает определенный порядок действий и их следования. Она связана с динамикой процессов и ситуаций, представляет собой формализацию логических действий или процессов. Прескриптивная логическая алгоритмическая модель представляет собой формализацию вычислений. Прескриптивная логическая продукционная модель представляет собой совокупность правил вывода или поддержки принятия решений (Соловов, Меньшикова 2001: 2) и применяется в системах искусственного интеллекта. Прескриптивные логические образовательные модели описывают процесс обучения (Tsvetkov 2013: 2573–2577). Прескриптивная логическая модель связана с информационным взаимодействием (Ожерельева 2013: 106–111) и информационным воздействием.

Дескриптивные логические модели описывают ситуацию, в которой происходит информационное взаимодействие. Прескриптивные логические модели описывают само взаимодействие и особенно информационное воздействие. Прескриптивная логическая модель связана с моделированием процесса познания и когнитологией (Вашунина 2009).

Прескриптивные высказывания не несут в себе оценочного смысла, но наделены аспектами долженствования и нормативного статуса. Так, А. И. Мигунов подчёркивает, что высказывания такого типа могут быть наделены положительным долженствованием («обязательно») или негативным долженствованием («запрещено»), каждое из которых указывает на необходимость и запрет какого-либо действия. Что касается нормативного аспекта, тут А. И. Мигунов и др. придерживается мнения, что прескриптивным высказываниям свойственна высокая или, напротив, низкая степени

нормативного статуса («разрешено» и «не разрешается» соответственно). (Лисанюк 2010: 330)

Прескриптивные высказывания могут быть как относительными, так и абсолютными. Для того, чтобы правильно категорировать высказывание, нужно обратить внимание на указание, или отсутствие, субъекта и объекта нормы данного прескриптивного высказывания в тексте. Так, если предмет и объект отсутствуют, норма считается *абсолютной*, или монадической.

К абсолютным прескриптивным высказываниям относятся, в частности, такие установки, как «грубость недопустима», «не разрешается пользоваться мобильным телефоном» и т. д. – такие норма применяются ко всем, кто находится в зоне действия предписания. Некоторые нормы имеют предмет и объект, так, прескриптивные высказывания вроде «уступайте место пассажирам с детьми и беременным женщинам» указывают на объект предписания, а нормы вроде «при входе в храм женщины обязаны носить головной убор» указывают и на субъект такого высказывания, что делает эти предписания *относительными*, или диодическими. (Лисанюк 2010: 377–424)

1.1.2 Понятие и характеристика поликодового текста.

Текст – понятие неоднозначное, которому присущи различные трактовки в зависимости от категории определения границ этого самого текста. Тот прескриптивный текст, который содержат в себе современные видеоигры, обладает рядом функционально-семантических характеристик, которые свойственны этому типу текста в частности, что приводит к необходимости определить границы понятия этого текста. В частности, прескрипции в видеоиграх – указания, команды и т. д. – это многоуровневые знаковые системы: визуальные, аудиальные, когнитивные, социально-моделированные. Такой сверх-вербальный текст относится к типу поликодового, или креолизованного, текста (Сонин 2006: 20).

Одним из первых о расширении понятия «текст» еще в XX в. говорил М. М. Бахтин, который в своих работах постарался показать взаимоотношения между отдельно взятым текстом и иными текстами, с которыми он перекликается и на которые он отвечает. Такой подход, в частности, лишил текст обособленности и замкнутости, которая ранее была ему присуща (Бахтин 1986: 10).

Не остался текст и его понятие и без внимания философов, так, Ж. Деррида заключил, что ранее популярный линейный текст перестал быть плодотворным образованием (Деррида 1995: 50) в силу развития человеческой мысли в более нелинейном ключе. Нелинейное мышление ведет к необходимости передавать и мысль нелинейно, и, хотя тексты такого нелинейного формата обладают большей степенью сложности понимания и обычно требуют иной практики чтения, они прочно вошли в нашу жизнь. К нелинейно построенным текстам можно отнести как тексты литературного жанра, в частности, это хорошо видно в литературе постмодернизма, так и нелитературного формата, такие как тексты рекламные, агитационные, и, в частности, игровые.

Говоря о внутреннем кодировании текста, можно выделить два основных типа текста в классификации по этой характеристике. В частности, говорить стоит о нелинейных текстах монокодового и поликодового типа (Сонин 2006: 25).

Монокодовый текст – это внутренне целостное линейное или нелинейное образование, которое включает в себя коды только одной семиотической системы, прежде всего знаковой системы языка в ее письменной форме. Примером такого текста будет, скажем, интертекст и определенные подтипы гипертекста: художественный текст с комментариями, энциклопедический текст, словарная статья и т. д.

Как уже было сказано выше, М. М. Бахтин первым заключил, что текст, не столь важно, насколько монологичный, не может не быть высказыванием, связанным с иными высказываниями по тому же вопросу. Так, всегда есть и текст, отвечающий на другой текст, и тот, на который отвечают (Бахтин 1986: 254, 272). Другие исследователи, скажем, Ю. М. Лотман, относятся к вопросу схоже, так, исследователь говорит о понятии «текста в тексте» и отмечает, что при включении нового текста в существующий создаются художественная целостность и логическая связь, ранее отсутствующие в тексте (Лотман 1999: 73)

Здесь же стоит говорить о том, что выделяет не-монокодовые тексты среди монокодовых. В частности, скажем, гипертекст будет считаться монокодовым образованием до тех пор, пока в него включены только знаки одной семиотической системы. Скажем, гипертекст в форме пояснений к тексту, ссылок, комментариев переводчика или редактора, будет монокодовым, если он не включает в себя предметов изобразительности: чертежей, рисунков, графиков, иллюстраций, цветовой маркировки текста и т. д.

Гипертекст – частно не-поликодовое образование, которое есть нелинейный объем обширных комментариев как на, так и вне темы, которые интегрируют непересекающиеся информационные ресурсы, между которыми

при необходимости могут быть установлены перекрестные ссылки (Бахтин 1986: 124). В гипертексте интеграция огромного, однако фрагментарного знания о той социальной, психологической, дискурсивной действительности, которая отражена в линейном тексте, осуществляется логично и связно. Для того, чтобы перейти к определению текста поликодового, нам нужно держать в уме определение гипертекста.

Поликодовый текст – такой текст, который сочетает в себе вербальную текстовую характеристику и языковой код некой внешней семиотической системы (Соинн 2006: 21).

Еще в конце XX в. так поликодовый текст среди монокодовых выделили Л. Юхт и Г. В. Ейгер. Они, в частности, говорили о сочетании текстового содержания с изображением и музыкой (Ейгер 1974: 107), в то время как другие исследователи, скажем, А. Г. Сонин и Л. М. Большаянова в своем определении поликодового текста пошли дальше. Так, А. Г. Сонин определяет «тексты, построенные на соединении в едином графическом пространстве семиотически гетерогенных составляющих – вербального текста в устной или письменной форме, изображения, а также знаков иной природы» поликодовыми (Сонин 1985: 117). Л. М. Большаянова прибегает к анализу целого комплекса «лингвовизуальных» аспектов, в частности, газетного текста с изображениями, для выделения понятия «поликодовый текст» и т. д. (Большаянова 1987: 50–51).

Поликодовый текст обладает вербальными и невербальными компонентами, которые следует различать для лучшего понимания термина (Вашунина 2009). В частности, несмотря на то что семиотические функции свойственны всем органам чувств, зрение и слух являются основными методами снятия нами значимой информации с окружающей среды (Якобсон 1985: 232). В контексте данного исследования это важно для определения игровых текстов как поликодовых.

Тут же следует упомянуть, что понятие «креолизованный текст», используется как синоним к понятию текста поликодового. Долгое время

тексты такого типа оставались вне зоны внимания исследователей в силу узости подхода к определению самого понятия «текст». Определение «креолизованного текста» в частности принадлежит отечественным психолингвистам Е. Ф. Тарасову и Ю. А. Сорокину: «Креолизованные тексты – это тексты, фактура которых состоит из двух негетерогенных частей: вербальной (языковой/речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык)» (Сорокин 1990: 80). Сюда можно отнести наглядную агитацию, пропаганду, плакаты, тексты визуальной рекламы, радио, телевидения.

О. В. Пойманова определяет такие тексты как «видеовербальные» и поясняет, что к такому типу текстов можно отнести «текст, состоящий из объединенной смысловой связью последовательности знаков, относящихся к знаковым системам двоякого рода: естественного языка и иконической, причем знаки последней из них должны восприниматься зрительными рецепторами» (Пойманова 1997: 21)

Е. Е. Анисимова определяет креолизованные тексты как такие семиотически осложненные тексты, в структурировании которых задействованы средства разных семиотических кодов, в том числе иконические средства (Анисимова 2003). А.А. Бернацкая под креолизацией понимает комбинирование средств разных семиотических систем в комплексе, отвечающем условию текстуальности (Бернацкая 2000: 10).

Исследователю отмечают, что количество взаимодействующих систем знаков определяет сложность поликодового текста. Так, Р. Барт наиболее интересными для анализа поликодовыми системами называл тексты СМИ: телевизионные, рекламные. Он считал, что в них интерес представляет взаимодействия изображения, звука и начертания знаков с реципиентом (Барт 1989: 124). По мнению Р. О. Якобсона, мюзиклы являются самым сложным образованием, поскольку включают в себя ряд визуальных и аудиальных семиотических средств (Якобсон 1985: 321).

Определение поликодового текста, используемое в данной работе, соответствует общему определению, данному упомянутыми выше исследователями: поликодовый текст есть негомогенное явление, составляющее собой совокупность языковых и внеязыковых семиотических систем и существующее на их логическом пересечении.

Также следует в общих чертах подчеркнуть, что такой текст характеризуется четырьмя отличительными признаками, которые в том числе используются в данной работе для обозначения игровых текстов как поликодовых: операторным способом, сферой действия, природой и числом знаков, типом функционирования. Эти признаки текста, выделенные Э. Бенвенистом, применимы к любой семиотической системе со следующими уточнениями и пояснениями:

1) операторный способ – способ, посредством которого текст (семиотическая система) воздействует, то ощущение, через которое он воспринимается (зрение, слух, осязание, обоняние);

2) сфера действия – область, в которой система признается, действует и является обязательной (культура, искусство, искусствознание, лингвистика, дизайн, музыка, социальная сфера и пр.);

3) природа и число знаков – материальное выражение букв, звуков, цветов, линий, форм, плоскостей, запахов в бесконечных вариациях – все эти составляющие являются производными от названных выше признаков семиотической системы (текста);

4) тип функционирования текста – линейность (протяженность в пространстве и во времени), иконичность (изобразительность), континуальность (непрерывность), пространственность (расположение на плоскости и в пространстве). Линейность характеризует любой словесный (вербальный) текст, иконичность, пространственность и континуальность свойственны изобразительному текстовому фрагменту либо целому тексту-изображению (в статике или динамике) (Бенвенист 1974: 200–225).

1.1.3 Современные видеоигры как прескриптивный поликодовый текст.

Видеоигра в силу особенностей ее функционально-семантического содержания может рассматриваться как креолизованный, или поликодовый, текст. Так компьютерная игра рассматривается в работах современных исследователей в силу того, что она есть совокупность вербальных и невербальных средств передачи информации. В контексте данного исследования, т. е. в частности в вопросе перевода и локализации видеоигр, важно учитывать тип игрового текста, поскольку креолизованные тексты требуют учета определенных нелингвистических факторов для сохранения точности перевода.

Для того, чтобы соотнести компьютерную игру с определенным типом креолизованного текста, необходимо разобрать некоторые классификации креолизованного текста и выделить те его виды, которые будут важны в дальнейшем в данной работе.

По степени креолизации креолизованные тексты делятся на тексты с частичной и полной креолизацией (Куренная 2017: 15–83). При частичной креолизации вербальный аспект обладает некой самостоятельностью, а невербальные – носят необязательный характер и зависимы от вербальной части. Такое сочетание часто можно обнаружить в газетных, научно-популярных и художественных текстах. Когда креолизация является полной, вербальная часть полностью зависит от изобразительных элементов, которые в таком случае являются необходимыми элементами всего текста (Валгина 2006). Данный тип креолизации встречается в рекламных текстах, комиксах, плакатах и т. д. Тексты научно-технических статей также можно отнести к текстам с полной степенью креолизации.

Стоит также говорить об аспекте социокультурной ориентированности текста. Так, креолизованные тексты делятся на интерактивно ориентированные тексты и транскультурно ориентированные тексты

(Куренная 2017: 16–80). Интерактивно ориентированные тексты предназначены для применения только в рамках той отдельно взятой культуры, на которую они были ориентированы при создании. Транскультурно ориентированные тексты предназначены либо для использования во многих культурах, либо для культуры, на которую были ориентированы при создании, при этом имея внешние культурные факторы.

Наличие определенного культурного фактора на вербальном и невербальном уровне определяется по-разному. На вербальном уровне культурные факторы есть различные слова, графические средства, присущие определенному языку, либо прямые маркеры определенной культуры. На невербальном уровне культурный фактор можно наблюдать в виде изображения местных реалий определенной страны или иной локации. Иногда культурный фактор может прослеживаться на двух уровнях сразу: это происходит, когда вербальные и невербальные уровни указывают на определенную культуру.

По типу коммуникации креолизованные тексты подразделяют на тексты устной коммуникации, письменной и смешанного типа (Чаплин 2017: 206–211). В устных текстах вербальный компонент представлен живой речью или зафиксирован с помощью соответствующих технических средств аудиозаписи. В письменных текстах вербальная составляющая реализуется в рукописном или печатном виде. Тексты смешанного типа содержат в себе вербальный компонент как в устном, так и в письменном виде.

К иным способам классификации креолизованного текста можно отнести, в частности, критерий составляющих частей. Минимально для поликодового текста иметь два аспекта: вербальный и иконический, или изобразительный. Максимальное количество составных компонентов ограничивается количеством способов восприятия. Помимо вербального и иконического компонента возможно использование элементов текста, которые бы задействовали потенциал органов осязания, обоняния и восприятия вкуса.

Креолизованные тексты также разделяются на типы в зависимости от их гипертекстовой усложненности. Так, тексты могут содержать в себе гиперкод – скажем, ссылку – по которому можно перейти к другому тексту, а могут и не содержать в себе такого гиперкода. Гипертекст представляет собой систему страниц, связанных между собой перекрестными ссылками. Ранее уже было обозначено, что примером гипертекста может служить энциклопедии, компьютерные сети, вебсайты, в которых можно переходить с одной страницы на другую и выполнять поиск, по ключевым словам, или тегам. В игровом контексте гипертекст встречается во внутриигровых скриптах.

Скрипт – это сценарий, по которому действуют и выполняют свои роли игровые модели.

Гиперссылка – это часть гипертекста, ссылающаяся на его какой-либо элемент либо на элемент, существующий вне текста. Гипертекстовым элементом может служить команда, текст, заголовок, примечание или изображение, а внегипертекстовым элементом является файл, каталог, изображение, сайт или другой ресурс. Гиперссылки обычно выделяются графически синим шрифтом с нижним подчеркиванием.

Степень вовлеченности читателя также имеет вес в категоризации поликодовых текстов (Чаплин 2017: 206–211). Так, тексты такого типа могут обладать минимальной, средней и значительной вовлеченностью читателя.

Примером текста с минимальной вовлеченностью может быть публицистическая статья, где предоставляется определенная информация и не предполагается никакой реакции со стороны реципиента. Тексты со средней вовлеченностью читателя – это тексты такого типа, которые призывают читателя совершить определенное, опциональное к совершению, действие. Подобные тексты должны в определенной степени воздействовать на адресата и манипулировать им, как правило, сюда относятся различные агитации и рекламные тексты. Тексты со значительной вовлеченностью читателя являются интерактивными и требуют участия читателя в их прочтении. Примером подобного текста может служить визуальная новелла (visual novel)

или как ее еще называют «интерактивный роман», по ходу которого реципиенту предлагается управлять действиями персонажа, от лица которого ведется повествование.

Само понятие «интерактивности» раскрывает характер степени взаимодействия между объектами или субъектами. Как и в случае с «текстом» в настоящее время не существует общепризнанного определения термина «интерактивность». Данный термин используется во многих областях знания, в частности, в теории информации, информатике и программировании, системах телекоммуникаций, социологии, промышленном дизайне и других.

Элементами интерактивности являются все элементы взаимодействующей системы, при помощи которых происходит контакт с другой системой или с человеком.

Креолизованные тексты также разделяют по степени композиционной сложности. Существуют простые и сложные креолизованные тексты. Простые тексты состоят из одного «модуля» и не имеют продолжения. Модуль в данном контексте – законченная самостоятельная единица, которая является частью текстового континуума – временной параллели, в которой развиваются действия, описываемые автором о каком-либо непрерывном событии. Сложно-композиционные тексты состоят из двух или более подобных «модулей», которые связаны по смыслу. Первый модуль отличается незавершенностью и наличием различных вариантов интерпретации, в нем присутствует элемент таинственности, закладываемый автором, дальнейшее раскрытие смысла первого модуля присутствует в последующих (Мусохранова 2014: 51).

Так, можно заключить, что креолизованный текст компьютерных игр может быть классифицирован по следующим критериям:

- 1) по степени креолизации в компьютерных играх присутствует полная креолизация, поскольку вербальные и невербальные компоненты находятся в прямой зависимости друг от друга.

2) по транскультурной ориентированности встречаются игры как интерактивно, так и транскультурной направленности. Здесь важно, что игры, направленные исключительно на аудиторию отдельной страны, есть явление редкое. Обычно игры разрабатывают и переводят на как можно большее количество языков, чтобы иметь продажи и за рубежом.

3) по типу коммуникации и взаимодействия с реципиентом компьютерные игры можно назвать смешанным типом. Информация предоставляется игроку, как зрительно, так и устно. Впрочем, и здесь игровая индустрия не стоит на месте: с изобретением очков виртуальной реальности появился новый уровень взаимодействия игры с игроком – через вестибулярный аппарат человека.

4) по гипертекстовой усложненности игры можно смело отнести к типу «текст с гиперкодом», поскольку игровые тексты насыщены различными ссылками-переходами на иные тексты различных типов. Так, во время игры путем нажатия на различные гиперссылки игрок переходит на новые уровни и игровые этапы.

5) по степени вовлеченности игрока компьютерные игры являются текстами со значительной вовлеченностью, так как требуют ответных действий.

6) по композиционной сложности компьютерные игры можно отнести и к простым с одним модулем и сложным с несколькими. Встречаются видеоигры с одним композиционным модулем. В таких играх сюжетное повествование идет линейно. Так же встречаются и сложно-композиционные игры, где начальное повествование прерывается и игрока возвращают в прошедшую уже временную параллель для того, чтобы раскрыть незаконченную сюжетную линию ранее.

Г.Н. Тельминов представил следующую авторскую классификацию креолизованных текстов. Он выделяет три группы рекламных текстов в зависимости от наличия изображения и характера его связи с вербальной частью:

- тексты с нулевой креолизацией, в которых изображения не представлено;
- тексты с частичной креолизацией, в которых вербальная часть относительно автономна, независима от изображения;
- тексты с полной креолизацией, где вербальная часть не может существовать автономно; (Тельминов 2009; Якобсон 1985)

Компьютерные игры можно отнести к каждому типу классификации Тельминова.

Согласно Е. А. Яковлевой, классификация креолизованных текстов в плане лингвистики зависит от сферы их применения и типов корреляции, существующих между вербальными и невербальными (иконическими, звуковыми, видеокадровыми и пр.) составляющими (Яковлева 2013). В соответствии с данной классификацией, компьютерные игры в определенных категориях относятся к следующим типам: с полной креолизацией, интерактивной и транскультурной направленности.

1.2 Перевод поликодового игрового текста.

1.2.1 Особенности перевода креолизованного текста.

Креолизованные тексты, которые также иногда называются семиотически осложненными текстами (Чигаев 2010: 10–20), являются важной частью современной жизни. Как уже было отмечено ранее, под креолизованными текстами здесь понимаются тексты, структура которых состоит из двух частей: вербальной (языковой) и невербальной (принадлежащей другой знаковой системе, нежели естественный язык) (Сорокин 1990: 180). К этой разновидности текста относятся и видеоигры.

При переводе креолизованного текста особое внимание уделяется проблеме адекватности перевода. Это происходит, прежде всего, по той причине, что значения визуального и вербального компонентов в поликодовых текстах тесно переплетены (Анисимова 2003: 11). Это усложняет задачу переводчика, так как перевод такого текста не ограничивается лишь переводом вербальной части: переводчику нужно учитывать смысл и послание, которые заключены в изображении, звуковом сопровождении, движении персонажа, если речь идет о видеоигре, где такая динамика технически возможна.

С точки зрения трудности работы с текстом перевод поликодового текста как ограничивает переводчика, так и открывает перед переводчиком новые возможности и пути решения проблем перевода. Так, при переводе, скажем, игрового текста информацию, которая не выражена вербально в тексте оригинала, можно обнаружить в изображении, звуковом эффекте или анимации персонажа. Это может в какой-то степени послужить подсказкой, опорой при переводе. Помогает и поликодовость текста: пусть расположение текста и его объем в переводе не всегда соответствуют оригиналу, роль изображения в тексте, связь вербального и невербального компонентов и их взаимоотношения не изменяются.

Перевод как процесс декодирования смысла текста, изложенного на одном языке, посредством создания нового эквивалентного текста на другом языке, ставит своей задачей донести до адресата, принадлежащего одной языковой и культурной общности, сообщение автора текста, принадлежащего другой общности. Акцент делается на адекватную и полноценную передачу мысли автора (Анисимова 2003: 130). Применительно к креолизованным текстам перевод должен «адаптировать» визуально и вербально передаваемую мысль.

В этом случае процесс перевода представляет собой создание абсолютно нового текста, который должен быть эквивалентен оригинальному, содержать итог процесса декодирования визуального ряда и анализ содержания непрямого варианта текста, то есть все прецедентные, метафорические, специфические социокультурные данные и другие парадигмы как текстового, так и иконического плана (Комиссаров 2000: 300–375).

По степени переводимости креолизованные тексты могут быть разделены на три основные группы:

1. Переводимые в полном объеме:

- иконический компонент перевода соответствует оригиналу
- вербальный компонент перевода соответствует оригиналу

2. Частично переводимые:

- иконический компонент адресатом не понимается, текст понимается частично
- иконический компонент и текст адресатом понимается частично
- иконический компонент понимается частично, текст не понимается

3. Переводимые со значительными трудностями и необходимостью использования значительных пояснений (Дугалич 2017: 902–911).

1.2.2 Адекватность и эквивалентность перевода. Критерии адекватности и эквивалентности перевода.

Адекватность перевода — это одна из главных характеристик оценки качества перевода. Сам термин был впервые использован лингвистами И.И. Ревзиным и В. Ю. Розенцвейгом в 60-е гг. XX в. Тогда под адекватным переводом понимался т. н. «полноценный» перевод, который обладал исчерпывающими признаками содержания исходного текста и передавал это содержание равноценными средствами.

По определению Комиссарова: «Адекватным переводом называется перевод, который обеспечивает прагматические задачи переводческого акта на максимально возможном для достижения этой цели уровне эквивалентности, не допуская нарушения норм или узуса ПЯ, соблюдая жанрово-стилистические требования к текстам данного типа и соответствуя общественно-признанной конвенциональной норме перевода» (Дугалич 2017: 905–908).

Сдобников считает, что адекватным переводом считается «перевод, в котором воспроизводится функциональная доминанта исходного сообщения в соответствии с коммуникативной интенцией отправителя исходного сообщения» (Сдобников 2006: 448).

Г. Тури выдвинул свою концепцию теории перевода, ориентированную на результат перевода. Перевод, по мнению лингвиста, есть «коммуникация в рамках определенных культурных и языковых границ при помощи переводных сообщений» (Сдобников 2006: 440).

Для того, чтобы считаться адекватным, текст перевода должен соответствовать языковым нормам и традициям перевода ПЯ и должен как можно более полно соответствовать оригиналу. Таким образом, под адекватностью перевода Г. Тури понимает максимально точное соответствие оригиналу. При этом должны учитываться неизбежно возникающие расхождения и опущения, связанные с различиями между ИЯ и ПЯ.

Ю. В. Ванников предлагает различать функциональную адекватность, которая «выводится из оценки соотношения текста перевода с коммуникативной интенцией отправителя сообщения, реализованной в тексте оригинала» и семантико-стилистическую, определяющуюся «через оценку семантической и стилистической эквивалентности языковых единиц, составляющих текст перевода и текст оригинала» (Ванников 1988: 34).

Согласно теории Ю. В. Ванникова, существует четыре типа адекватности перевода согласно категории специфики восприятия текста рецептором:

- 1) **Информационная** — способность оригинала и перевода сообщать определенную информацию и отражать действительность;
- 2) **Оценочная** — воздействие текста на мировоззрение рецептора;
- 3) **Предписывающая** — воздействие на поведение рецептора;
- 4) **Систематизирующая** — организация знания рецептора в систему.

Неадекватный перевод может быть выражен как в незначительных стилистических недочетах, так и в искажении смысла всего текста. Одна из основных стратегий перевода, которая может привести к неадекватности — буквальный перевод или калькирование. Еще одна переводческая стратегия, использование которой может повлечь за собой неадекватность перевода — вольный перевод, который несет в себе несоответствия между оригиналом и текстом перевода. (Ванников, Лопатин)

В теории перевода понятие адекватности часто соотносится с понятием эквивалентности перевода.

Под переводческой эквивалентностью понимают:

- 1) сохранение инвариантности на уровне содержания (Kade 1971),
- 2) равноценность воздействия на адресатов ИЯ и ПЯ (Латышев 2018),
- 3) полноценную передачу денотативного содержания оригинала с соблюдением языковых и узуальных норм ПЯ, с сохранением структурно-семантических особенностей ИЯ и с учетом равноценного регулятивного воздействия на адресата ПЯ (Рецкер 1982: 159).

При этом единого мнения о том, насколько близки между собой понятия адекватности и эквивалентности перевода, до сих пор нет. Мнения разнятся, однако свою типологию эквивалентности предложил, скажем, Ю. Найда (Nida 1995: 223–230):

1) **Формальная** — ориентированность в первую очередь на максимально точную передачу плана содержания и структуры оригинала. В переводах такого типа, как правило, много сносок и комментариев.

2) **Динамическая** — основная цель переводов этого типа есть сохранение отношений между рецептором и переводом идентичным отношениям рецептора оригинального текста и оригинала, в то время как структура отходит на второй план.

Немецкий ученый В. Колер развил типологию Ю. Найды и выделил пять типов эквивалентности:

1) **Денотативная** — определяющей является референтная соотнесенность: flower – цветок, tree – дерево;

2) **Коннотативная** — связана с выражением смысловых оттенков, присущих слову в той или иной языковой ситуации: fox – хитрец, плутовка;

3) **Текстуально-нормативная** — соблюдение норм и правил языка (грамматическая правильность, лексическая сочетаемость и т. д.): Он живет в этом доме – He lives in this house; Он живет в этом отеле – He is staying in this hotel;

4) **Коммуникативная** — ориентированность на рецептора сообщения и тот эффект, который текст на него производит: Villian! Негодяй!;

5) **Формальная** – связана с сохранением и воссозданием формальных особенностей оригинала, но допускает возможность калькирования и может выражаться на любом языковом уровне:

– морфологический: окончание -ing в английском языке может соответствовать окончанию причастий -щий, щая в русском языке: running – бегущий;

- лексический: на уровне слова: table – стол; на уровне словосочетания: nest egg – заначка;
- синтаксический: Keep off the grass – По газонам не ходить.

1.2.3 Соотношение адекватности и эквивалентности в переводе.

И.И. Ревзин и В. Ю. Розенцвейг определяли эквивалентность как синоним адекватности, в работах А. В. Федорова под «адекватностью» перевода понимается его «полноценность», то есть эквивалентность (Ревзин 1972: С. 80). Эту позицию также разделяют Р. Левицкий и Дж. Кэтфорд. (Левицкий 1984: 75; Кэтфорд 2004)

Противоположной точки зрения придерживаются Л. К. Латышев, В. Н. Комиссаров, Л. С. Бархударов, А. Д. Швейцер и др. Так, например, по мнению А. Д. Швейцера, категории эквивалентности и адекватности являются по своей сути двумя разными подходами к переводу.

Очевидно, нельзя оценивать перевод без учета его функционального стиля, коммуникативной цели, контекста и языковой ситуации. В связи с этим В. Н. Комиссаров в своей сформировал несколько систем критериев оценки качества перевода с учетом типа текста. Он также выдвинул следующую систему градации ошибок:

1) Ошибки, которые указывают на иную языковую ситуацию, меняют коммуникативную цель и дезинформируют, иными словами, грубо искажают содержание оригинала — такие ошибки снижают оценку перевода на один балл;

2) Ошибки, приводящие к изменениям в переводе, однако не искажающие смысл перевода (например, неточная передача отдельных слов) — эти ошибки снижают оценку перевода на полбалла;

3) Ошибки, при которых меняются стилистические особенности, но общий смысл при этом не нарушен — при условии регулярности такие ошибки снижают оценку на полбалла;

4) Нарушения норм ПЯ, связанные с недостаточным уровнем владения языком — при условии регулярности такие ошибки снижают оценку также на полбалла (Комиссаров 1990: 253).

Опираясь на вышеприведенные рабочие определения, можно сказать, что адекватность и эквивалентность, как основополагающие критерии оценки качества перевода, включают в себя перечисленные В. Н. Комиссаровым критерии.

Адекватность перевода охватывает стилистические особенности, подбор эквивалентов для фразеологизмов и идиом, точность перевода, семантического и прагматического аспекта. Эквивалентность включает в себя соответствие лексического и синтаксического составов, смысловую близость оригинала и перевода.

Четыре вида соотношений адекватности и эквивалентности, определяемых как в жанрово-стилистической, так и психолингвистической классификации, были предложены В. В. Сдобниковым. При этом, согласно его концепции, адекватность перевода может либо быть, либо не быть, в то время как эквивалентность может быть представлена в разной степени.

Итак, согласно В. В. Сдобникову, перевод может быть:

1) Адекватным и эквивалентным лишь на уровне отдельных сегментов, подобный случай характерен для художественного перевода поэтических произведений;

2) Адекватным и не эквивалентным на уровне отдельных сегментов, например, в случае воссоздания «взрослых» классических произведений для детей, когда в угоду адаптации приходится опускать определенные моменты оригинала;

3) Эквивалентным, но не адекватным, в качестве примера такого соотношения можно взять русский перевод Гамлета У. Шекспира, выполненный М. Вронченко в 1828 году. Несмотря на то, что этот перевод до сих пор считается качественным, читателю XXI века он может показаться неудобным для восприятия, так как с тех пор язык претерпел значительные изменения;

4) Неэквивалентным и неадекватным, такое случается при переводе научно-технических текстов, когда переводчик, ввиду плохого знания

предмета речи допускает искажения и неточности перевода (Сдобников, 2006).

Здесь же стоит говорить о теории динамической эквивалентности Ю. Найды. Основным в его концепции является положение о двух типах эквивалентности при переводе: *формальной* и *динамической*. В основе его представлений о необходимости различать эти два вида эквивалентности лежит утверждение, что совершенно точный перевод априори невозможен. Однако очень близким к оригиналу может оказаться воздействие перевода на получателя, хотя тождества в деталях не будет.

Найда отмечает, что существуют разные типы перевода – от крайне буквального, или подстрочника, до свободной парафразы. Различие в выборе того или иного типа перевода обусловлено, по мнению Найды, тремя факторами: *характером сообщения, намерениями автора и переводчика* как его доверенного лица и *типом аудитории*. (Найда 1978: 115)

Определяя основные цели, которые преследует переводчик, Найда указывает на две: передачу информации и вызов определенного типа поведения у получателя перевода. Во втором случае переводчик стремится, чтобы получатель сказал: «Это для меня важно». (Найда 1978: 117) Соответственно степень адаптации переводного текста к речевым привычкам получателя переводного текста будет варьировать от минимальной до максимальной.

По теории Найды, тип перевода выбирается в зависимости от способности получателя понять переводной текст. Найда выводит четыре уровня способности понимания: *способность детей, способность малограмотных людей, способность среднеобразованного человека, способность специалиста* понимать сообщения в рамках своей специальности.

Все эти факторы определяют выбор определенного типа эквивалентности между оригинальным и переводным сообщениями — формальную эквивалентность или динамическую.

«При соблюдении формальной эквивалентности, — пишет Найда, — внимание концентрируется на самом сообщении, как на его форме, так и на содержании. При таком переводе необходимо переводить поэзию поэзией, предложение — предложением, понятие — понятием». (Найда 1978: 118-119) Такой тип перевода Найда называет переводом-глоссой (*gloss translation*). Перевод-глосса предполагает перенесение получателя сообщения в культуру иного народа, того, для кого создан оригинальный текст. Переводчик в этом случае часто прибегает к примечаниям, стремясь сделать текст максимально понятным.

Если переводчик ставит перед собой цель достичь динамической эквивалентности переводного текста тексту оригинала, он стремится «не столько добиться совпадения сообщения на языке перевода с сообщением на языке оригинала, сколько создать динамическую связь между сообщением и получателем на языке перевода, которая была бы приблизительно такой же, как связь, существующая между сообщением и получателем на языке оригинала» (Найда 1978: 119-120) Получатель переводного произведения не переносится в иную культуру, ему предлагается «модус поведения, релевантный контексту его собственной культуры» (Найда 1978: 123)

При формально эквивалентном переводе переводчик в основном ориентируется на исходный язык. Предпринимаются попытки полного воспроизведения грамматических форм, постоянства в употреблении слов и выбора значений в рамках исходного контекста. Такие переводы не всегда понятны среднему читателю, требуют примечаний и комментариев. Они могут быть ориентированы на другую группу получателей, а именно на специалистов.

Перевод, ориентированный на динамическую эквивалентность, Найда определяет как «самый близкий естественный эквивалент исходного сообщения» (Найда 1978: 129). Он поясняет: термин «эквивалент» ориентирован на исходное сообщение, термин «естественный» на сообщение

на языке перевода, а определение «самый близкий» объединяет обе ориентации в максимальном приближении. Найда говорит о трех определяющих аспектах естественности перевода: следовании нормам переводящего языка и принимающей культуры, соответствии контексту и соответствии уровню аудитории.

Естественность изложения на языке перевода связана, по мнению Найды, главным образом с проблемой взаимной сочетаемости слов на нескольких уровнях, самыми важными из которых являются классы слов, грамматические категории, семантические классы, типы дискурса и культурные контексты.

Естественность контекстуальная затрагивает такие аспекты речи, как интонация и ритм, а также стилистическая уместность сообщения в рамках контекста.

Третий аспект естественности формулируется как степень соответствия переведенного сообщения способности получателя его понять. «Об этом соответствии, — пишет Найда, — можно судить по уровню опыта и способности аудитории к декодированию, если, конечно, преследовать цели истинно динамической эквивалентности» (Найда 1978: 134)

В своих более поздних работах, в частности, как отмечает Комиссаров, Найда «уже не требует такой адаптации текста перевода, которая переместила бы его в новую культурную среду и тем самым в значительной степени удалила бы перевод от оригинала. Теперь упор делается на объяснение культурных реалий с помощью ссылок и примечаний. Таким путем достигается правильное понимание текста рецептором перевода, но уже речь идет не об обеспечении одинакового воздействия, как этого требовал принцип динамической эквивалентности» (Комиссаров 2000: 56).

Найда, рассматривая типы эквивалентности как имеющие равное право на существование, полагал, что однозначная оценка перевода невозможна: «Нельзя утверждать, что тот или иной перевод хорош или плох, не принимая во внимание множества факторов, которые в свою очередь можно оценить с

разных позиций, получая весьма различные результаты. И поэтому на вопрос — хороший это перевод или нет? — всегда будет множество вполне обоснованных ответов» (Найда 1978: 139).

1.2.4 Теория скрытых смыслов.

В силу специфики исследования видится необходимым также упомянуть теорию интерпретации скрытых смыслов, выдвинутую А. А. Масслениковой в диссертационной работе и монографии (Массленикова 1999). В контексте данного исследования, в частности, скрытые смыслы текстов играют больше значение для понимания прескрипций в игровом контексте. В силу обширности и глубины исследования А. А. Масслениковой, в данной работе для сохранения краткости и точности анализа берутся только основные постулаты.

В частности, выделяется главная характеристика скрытого смысла: имплицитность, т. е. необходимость активного вовлечения читателя в поиск новых значений в тексте. Это, по А. А. Масленниковой, достигается следующими путями:

- а) восстановление лакун в представлениях какого-либо уровня (например, неполноту синтаксических структур);
- б) извлечение дополнительной информации с учетом контекста, фоновых и прагматических знаний;
- в) «отграничение» замысла говорящего от других интерпретаций (отбрасывание неверных пониманий);
- д) определение нереализованных в данном тексте потенций высказывания (выявление «заднего смысла») (Борисова, Мартемьянов и др. 1999: 11).

Учитывая данные критерии, А. А. Массленикова берет за рабочее определение «скрытого смысла» следующее: *скрытый смысл есть всякий смысл, вербально не выраженный в тексте сообщения, но воспринимающийся адресатом как подразумеваемый и интерпретируемый им на основании языковой компетенции, знаний о мире и имеющихся в тексте сообщения показателей.* Это же определение принимается за рабочее в данном исследовании.

В своей работе А. А. Масленникова говорит о разнице между опущенными смыслами (выражены, скажем, эллипсисом) и усложненными, наложенными смыслами (метафоры, идиомы). Для анализа смыслов, вложенных в текст поверх базового значения, извлекаемого из значений слов и грамматики, применяются приемы кодирования и декодирования или интерпретации. (Арнольд 1982) Для категорирования интерпретационных методов автор выделяет несколько путей анализа интерпретаций: *интерпретанта без развития, интерпретанта-развитие, векторная интерпретация.* (Масленникова 1999: 18)

Первый тип присущ тривиальным повседневным высказываниям, учебным текстам. Второй – общению между людьми, так как этот тип интерпретации подразумевает собой анализ эмоционального состояния говорящего, социальной ситуации. Третий тип – самый комплексный, но чрезвычайно важный для данного исследования, так как включает в себя анализ интерпретаций во вторичных жанрах. Такому типу интерпретации присуща множественность уровней анализа, так как во вторичном жанре читатель есть интерпретатор тексты возможного, а не реального, мира, что подразумевает определенную степень моделирования и новый уровень воздействия: как на героя, так и на читателя.

Для выделения скрытых смыслов используются категории:

- а) принадлежит ли скрытый смысл языковой структуре;
- б) является ли скрытый смысл социально обусловленным;
- в) является ли скрытый смысл индивидуальной стратегией говорящего.

(Масленникова 1999: 20)

Данные категории позволяют распознать как интенциональность или намеренность говорящего включить в высказывание скрытый смысл, так и понять, является ли интенция, если она есть, индивидуальной или групповой, социально обусловленной или нет. Это позволит четче характеризовать интенцию и точнее выделить конкретный смысл. Наконец, они также помогают выделить разновидность экспликации смысла: вербальная ли она,

невербальная, и возможна ли вообще экспликация того или иного неявного смысла в вербальном формате.

Для данного исследования важно как понятие, так и категоризация скрытых смыслов для выделения неявной, грамматически не выделенной, но имплицитной прескрипции.

Определение и категоризация выше берутся за рабочую в данном исследовании. Впрочем, для полноты восприятия стоит отметить и другие попытки лингвистов обнаружить формальные признаки скрытого значения. Так, в 1954 г. А. И. Смирницкий писал, что в тексте содержится некая косвенная информация, которая сообщает читателю некоторые сведения об отправителе – пишущем или говорящем: о возрасте, образовании, тембре голоса, состоянии здоровья, настроении (Смирницкий 1954). Ученый предлагал называть эту информацию «сверхязыковым остатком». До сих пор лингвистические способы актуализации этой информации глубоко не изучались. Однако она уже использовалась в практических целях, т. к. давала сведения об индивидуальном своеобразии речи.

Еще в 1936 г. Б. Л. Уорф предложил термин криптотип, а в 1938 г. другое название – скрытая категория. В русском языкознании Бодуэн де Куртенэ говорил о большой группе «потаянных языковых представлений», которые в каждый момент жизни каждого языка дремлют в зачаточном состоянии, но для них в языке имеется недостаточно признаков выражения (экспонентов). А. В. Бондарко на страницах одного и того же ученого труда называет их по-разному (Асмус 1947: 175), потому что эти скрытые значения неоднородны: «понятийные категории», «речевые смыслы», «имплицитный компонент плана содержания», «некатегориальные значения».

Из более современных взглядов на теорию скрытых смыслов следует выделить, скажем, И. А. Стернина и его учебное пособие для студентов филологов, суть которого – систематизировать и категоризовать скрытые смыслы (Стернин 2011) Исследователь отмечает, что работа с текстом включает в себя восприятие, понимание, и интерпретацию. Именно на этапе

понимания текста появляются скрытые смыслы (Стернин 2011: 4) Обязательным условием понимания является выход за пределы собственно языковых знаний о семантике единиц языка и переход в сферу экстралингвистических, энциклопедических знаний, в сферу индивидуальных психических процессов, связанных с организацией знаний и особенностями их хранения и извлечения из памяти.

И. А. Стернин подчеркивает, что на этом этапе большое значение имеет способность человека опираться на имеющиеся у него сценарии текстов, уже воспринимавшихся им ранее, на имеющиеся у него схемы (структуры) знаний о мире, способность человека использовать имеющиеся знания для формирования определенных пропозиций и суждений, в том числе о правдоподобности или нереальности описываемого.

Определение скрытого смысла по И. А. Стернину – следующее: *«Скрытый смысл – это неявный смысл, открывающийся реципиенту текста не сразу, а в результате некоторой мыслительной операции, интерпретации воспринятых им языковых единиц, высказываний, текстовых фрагментов по определенным правилам».* (Стернин 2011: 9) Выражается в тексте такой смысла с использованием языковых единиц и конструкций, при восприятии которых реципиентом легко реконструируются определенные, регулярно актуализируемые в данной культуре мыслительные (когнитивные) схемы интерпретации того или иного типа высказываний. Выделяются имплицитные и эксплицитные высказывания как носители скрытого смысла, что в целом соответствует принятому в данном исследовании за рабочее определение.

1.3 Локализация и перевод видеоигр.

1.3.1 Локализация видеоигр. Особенности процесса

Локализация игр — это перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона или группы населения (Esselink 2000: 3).

В широком смысле термин локализация применим, помимо видеоигр, к сайтам, фильмам, сериалам, товарам и т. д. Локализация видеоигры представляет собой сложный и многоступенчатый процесс, в котором помимо переводчиков принимают участие разработчики, дизайнеры, менеджеры, актеры, юристы и другие, что делает логичным разграничение понятия локализации и перевода видеоигр.

Локализация — более широкое понятие и вмещает в себя сам перевод, а также следующие аспекты:

- 1) **Культурная адаптация** (изменение культурных реалий в зависимости от рынка)
- 2) **Юридическая адаптация** (исключение из игры символики, упоминаний, контекста, на законодательном уровне запрещенного в определенной стране и т. д.).

Основные этапы локализации видеоигр:

1. Препродакшн.

Разработчик составляет план выпуска игры и принимает решение о локализации. На этом же этапе происходит ознакомление переводчиков с игрой, либо если локализация происходит на ранних этапах ее разработки, с документами и сюжетными зарисовками, помогающими получить некоторое представление о контексте игры.

2. Работа с глоссарием и руководством по стилю.

Ознакомившись с содержанием игры, переводчики получают от разработчика руководство по стилю ИЯ и общие игровые термины с

произношением. На основе этих данных переводчики составляют глоссарий со списком всех терминов и имен собственных, встречающихся в игре.

3. Перевод.

После утверждения глоссария и руководства по стилю переводчики могут приступать к непосредственному переводу материалов игры. По возможности, прежде чем отправить готовый перевод на тестирование, переводчики должны проверить сборку переведенной игры, так как в контексте игры можно выявить самые очевидные ошибки в переводе, а также то, насколько стиль и тон перевода соответствует визуальному стилю игры.

4. Перерисовка шрифтов и текстур.

Помимо перевода основного текста игры переводчики также иногда работают над переводом игровых текстур – различных вывесок, плакатов, надписей, встречающихся в самой игре. А в случае, когда шрифты оригинальной игры не поддерживают кириллицу, локализаторам приходится заменять шрифты на похожие либо дорисовывать недостающие символы.

5. Дубляж и звукозапись.

Если в игре имеются озвученные реплики и диалоги, то перед началом дубляжа осуществляется перевод их транскрипта. При работе над озвучкой режиссер дубляжа руководствуется сценическими указаниями, которые были переведены и созданы переводчиками. Также хотя бы один переводчик должен присутствовать при записи локализованных реплик, чтобы дать звукорежиссеру и актерам пояснения по материалу или внести изменения в реплики.

6. Лингвистическое тестирование качества перевода.

Для проведения лингвистического тестирования (также именуемого QA – quality assurance) приглашаются лингвисты, которые хорошо разбираются в видеоиграх и стилистике ПЯ, или ведущий переводчик проекта.

7. Завершение локализации и передача заказчику.

На этом этапе проводится финальная проверка перевода и его работоспособности внутри игры. Если перевод прошел проверку, все

материалы локализации архивируются для последующей передачи разработчику, который на их основе создаст отдельную сборку игры с ПЯ. (Зилев, Кузьминых)

Технические особенности игровой локализации:

1) Формат и структура локкитов.

Локкит (англ. lockit, localization kit) — это пакет данных, файл, который содержит все текстовые ресурсы для перевода. Он может содержать в себе текст игры; графику и шрифты; звук, содержащий речь; видео; описание, заметки и референсы; справочник; биографии и портреты персонажей; глоссарии и др. Как правило, в текст игры интегрированы элементы компьютерного синтаксиса (код, теги, обозначения плейсхолдеров и др.), удалять которые ни в коем случае нельзя, потому что это может привести к глобальным ошибкам. Это требует от переводчика наличия представления о том, как работает программное обеспечение и код, а также умение работать с такими текстами.

2) Постоянные обновления, изменения в текстах;

3) Ограничения по длине строки (особенно это касается перевода с китайского языка, где одна фраза может уместиться в два-три иероглифа, в то время как перевод на русский язык займет целое предложение, которое не влезет в плейсхолдер);

4) Нехватка контекста произведения в случае, если проект засекречен и локализатора не снабжают вспомогательными материалами;

5) Персонажи неизвестного пола (Обращение к игроку в зависимости от пола): Игрок выиграл гонку! >> Ты победил! >> Победа!

6) Сжатые сроки (разработчик может потребовать выпустить локализованную версию игры в течение недели после официального релиза);

7) Ограничения по рейтингу, требования разработчиков;

8) Учет липсинка, если текст перевода должны озвучивать актеры дубляжа. Помимо вышперечисленных особенностей имеет место еще одна — многожанровость игр, под которой подразумевается то, что игровой текст

зачастую находится на стыке нескольких жанров: технического и художественного, технического и бытового и т. д., что требует от переводчика большой компетенции.

1.3.2. Жанрово-стилистические особенности видеоигр. Компьютерно-игровой дискурс.

Исследование видеоигр — это относительно новое направление современной науки, появление которого традиционно отсчитывается от 2001 г., когда международный онлайн-журнал Game Studies выпустили свой первый номер.

Монография А. Энслин «Язык игр» (The Language of Gaming) (Ensslin 2012), опубликованная в 2012 г. положила начало рассмотрению языка видеоигр. В связи с тем, что игры получают все большую распространенность и востребованность, перед исследователями встала задача описания жанровых особенностей видеоигры и определения ее как жанра. Возникло понятие компьютерного дискурса.

Дискурс в широком смысле — междисциплинарное явление, возникнувшее изначально как философское, в лингвистику же этот термин пришел в начале 1970-х гг.

В.И. Карасик определяет дискурс как текст, погруженный в речевую ситуацию, допускающий множество взаимодополняющих в изучении подходов, в том числе прагмалингвистический, психолингвистический, структурнолингвистический, лингвокультурный и социолингвистический (Карасик 2000: 50–65).

Согласно М.А.К. Хэллидэю, дискурс — это функционирующий в контексте культуры и ситуации текст (Halliday 1978). Хотя понятие компьютерного дискурса пришло в лингвистику не так давно и общепринятого понимания этого термина пока нет, в большинстве работ российских лингвистов он определяется как многожанровая функциональная разновидность монологической и диалогической речи, порождаемая в процессе компьютерного общения.

Также большинством исследователей (А.Е. Жичкина, Е.Н. Галичкина, Н.Л. Моргун и др.) были выделены свойства компьютерного дискурса:

1) **Каналом общения становится цифровой сигнал**, передаваемый компьютером;

2) **Опосредованность**, т. к. общение осуществляется при помощи технических средств;

3) **Дистантность**, т. е. разделенность участников во времени и пространстве;

4) **Анонимность**, которую обеспечивает компьютер-посредник;

5) **Гипертекстуальность**;

6) **Мультимедийность** (взаимодействие с текстом, графическое, аудио- и видеосопровождение) и **креолизованность** (сочетание вербального и невербального текста) (51);

7) **Иллокутивность**, т. е. направленность участников компьютерной коммуникации на реализацию компьютерного намерения (Винокур, 1983);

Таким образом, благодаря наличию и взаимосвязи конститутивных признаков, можно утверждать, что компьютерный дискурс является единицей дискурса и ему присущи дискурсивные свойства, в том числе наличие речевых жанров.

Е.Н. Галичкина определила следующие типы жанров компьютерного дискурса:

1) Профессионально ориентированные жанры (к примеру, жанры научной речи в информатике);

2) Социально ориентированные жанры (научнопопулярные жанры, тексты СМИ, статьи, рецензии, реклама и т. д.);

3) Жанры технической поддержки (инструкции, рекомендации, спецификации и т. п.) (Галичкин 2004: 5).

Компьютерно-игровой дискурс возник на стыке компьютерного дискурса и дискурса компьютерных игр.

Для определения компьютерно-игрового дискурса воспользуемся определением компьютерного дискурса, предложенным А. И. Самаричевой: «Вся совокупность текстов, объединенных общей тематикой, связанной с информационными технологиями» (Самаричева 2001: 71–74), в случае компьютерно-игрового 46 дискурса тематика будет связана с компьютерными играми.

В данной работе рассматривается как социально ориентированный жанр, потому как видеоигра предназначена для развития, времяпрепровождения и образования пользователей. Однако сначала убедимся в статусе видеоигры как речевого жанра, воспользовавшись методом анализа речевого жанра, предложенным Т. В. Шмелевой. В своем исследовании «Речевой жанр. Возможности описания и использования в преподавании языка» Т. В. Шмелева утверждает, что создать описание речевого жанра возможно, «если будут выработаны общие основания для изучения всех жанров» (Шмелева 1990: 20–32), а также вводит следующие жанрообразующие признаки:

- 1) Коммуникативная цель создания жанра.
- 2) Образ автора, т. е. выражение позиции автора по отношению к адресату речевого произведения.
- 3) Образ адресата.
- 4) Формальная организация, т. е. наличие грамматических и лексических особенностей;
- 5) Диктум, т. е. событийная основа высказывания как неотъемлемая часть любого речевого произведения;
- 6) Фактор будущего, который заключается в результативности коммуникации;
- 7) Фактор прошлого – события, предшествующие коммуникации.

Применим изложенные выше признаки к видеоигре:

1) Коммуникативная цель: варьируется в зависимости от вида игры, так, к примеру, коммуникативной целью обучающей видеоигры будет обучающая;

2) Образ автора: автор в видеоигре представлен либо создателем, либо непосредственно под видом одного из персонажей;

3) Образ адресата: адресатом является сам пользователь как участник игрового процесса;

4) Формальная организация: хотя языковые особенности видеоигры варьируются в зависимости от ее жанра, сюжета и вида, существует стилистическое внутреннее единство текстов видеоигры. Так, если действие игры разворачивается на космическом корабле, текст будет полон технической терминологией;

5) Диктум: событийная основа коммуникации автора и адресата выражается желанием пользователя вступить в игровой процесс и достигнуть игровой цели посредством предоставленных автором инструментов;

6) Фактор будущего: любая видеоигра, независимо от наличия или отсутствия сюжетной линии, имеющей концовку, в определенный момент придет к некоему логическому завершению либо продолжению в последующих версиях игрового продукта;

7) Фактор прошлого в данном случае заключается в приобретении игрового продукта и наличии заинтересованности во вступлении в игровой процесс.

Наличие вышеперечисленных признаков дает основание заявить, что видеоигра действительно является речевым жанром компьютерного дискурса.

Выводы по главе 1.

В первой главе на основе трудов отечественных и зарубежных исследователей был проведен анализ теоретических основ исследования. В результате были сделаны следующие выводы:

1. Прескриптивные высказывания в контексте видеоигр являются примером поликодового текста и должны рассматриваться как поликодовый текст в процессе лингвистического анализа.

2. Рабочим определением прескриптивного высказывания считать следующее: Прескриптивное высказывание – лингвистический феномен, которому присуща конкретно определенная семантическая функция долженствования при отсутствии степени оценочности, типичной для высказываний иного типа.

3. Игровым текстам как поликодовому тексту присущи следующие характеристики: *степень креолизации, культурная ориентированность, тип коммуникации, составляющие части, наличие гипертекста, степень вовлеченности игрока.*

4. При анализе прескриптивных высказываний в игровом контексте в фокусе – адекватность и эквивалентность перевода в разных процентных соотношениях в зависимости друг от друга.

5. Лингвистический анализ исследуемого материала производится с обращением к таким областям вNELINGVISTICHESKOY DEyatEL'NOSTI, как когнитивная, функциональная лингвистика, сфера компьютерной коммуникации и видеоигр, теория людической модели перевода и моделирования в контексте компьютерных видеоигр.

Глава 2. Функционально-семантический аспект прескриптивных высказываний в оригинале и при переводе.

2.1 Вводные положения

Для анализа прескриптивных высказываний в игровом контексте в данном исследовании были взяты

В данном контексте прескриптивные высказывания из привычных игроку прямых рекомендаций типа «совершите действие X для Y» трансформируются в сложную систему текстовизуальных знаков, которые не всегда можно легко считать в силу того, что исследуемые игры моделируют сложные системы внутриигровых ролевых взаимодействий. Последнее делает данные игры интересным базисом для исследования характеристик перевода прескриптивных игровых высказываний, поскольку процесс корректной передачи функционального аспекта прескрипций значительно усложняется. Прежде, чем анализировать отдельно взятые примеры, видится необходимым очертить границы применения прескриптивных высказываний в обеих играх и разобрать те функциональные подтипы прескрипций, которые непосредственно относятся к сути данного исследования.

Начать необходимо с ограничения области функционального применения прескрипций в приведенных в пример играх. На примере обоих источников материала можно наблюдать, что прескрипции появляются как в текстовом, так и в текстовизуальном форматах: они присутствуют в речи игровых персонажей, как аудио, т. е. озвучании, так и в сугубо текстовом формате. Есть прескрипции и в индексальных символах – указателях и других внутриигровых объектах. Так, здесь можно наблюдать основную характеристику прескрипций – их существование на более чем одном плане восприятия. В данном случае прескрипции конструируются с помощью визуальных, аудиальных способов передачи информации и конструирования внутриигрового мира.

Разница между прескрипциями не заканчивается на их форме – так, далеко не все прескриптивные высказывания функционируют одинаково в том текстовом поле, где они появляются. В исследуемых играх прескрипции следует разделить на ряд групп, объединенных общей функциональной семантикой. В зависимости от того, какую модальность действия подразумевает прескрипция и от того, ложная она или нет, в данном исследовании предлагается следующая категоризация прескриптивных высказываний:

прескрипции совета ()

прескрипции возможности нового действия ()

прескрипции возможности использования нового предмета ()

прескрипции необходимости или запрета ()

ложные прескрипции ()

Каждый из данных подтипов будет детально рассмотрен в дальнейшем тексте исследования. Приведенные примеры взяты из официальных игровых скриптов, перевод – официальный, взят в том виде, в котором он представлен в самих играх.

2.2. Функциональная семантика прескриптивных высказываний в речи игровых и неигровых персонажей и их переводные эквиваленты

Прежде, чем перейти непосредственно к анализу, следует обозначить его границы. В контексте исследования видится логичным проводить последовательный сравнительный анализ адекватности, эквивалентности и юзабельности полученного перевода. Основной категорией, подвергаемой анализу, является то, насколько прозрачно и корректно передается функциональный аспект изначального высказывания, т. е. насколько игроку понятно, что делать после интеракции с прескрипцией, насколько сохранена ее функциональная суть. Для каждого из упомянутых подтипов эти составляющие будут несколько варьироваться в силу различий в функциональной передаче прескрипций в каждом их типе и том, насколько весома функция прескрипции в зависимости от типа.

2.2.1 Прескрипции совета.

В речи игровых и неигровых персонажей наиболее частотны прескрипции первого подтипа, т. е. *прескрипции совета*.

Такие прескрипции по классификации, упомянутой в теоретической главе данного исследования, будут являться относительными, поскольку их модальность подразумевает необязательное действие, которого легко можно избежать и которое можно при необходимости отложить на неопределенный промежуток времени. Сюда относятся новые разблокированные задания и действия, открытые для взаимодействия персонажи, инструменты, элементы внутриигрового материала, если таковые имеются – различные базы данных, энциклопедии игрового мира и так далее. Это – наиболее распространенный тип игровых прескрипций в используемом материале. Большая часть прескриптивных высказываний в обеих играх предполагает некоего вида разрешение или остановку интеракции в случайных моментах игры.

Такие прескрипции бывают как крайне прямыми, несущими в себе грамматический указатель на возможность действия – обычно в русскоязычном тексте это повелительное наклонение – так и непрямыми, скорее подразумевающими, нежели непосредственно оглашающими, возможность действия. В последнем случае для декодирования прескриптивного высказывания необходимо также обращать внимание на нетекстовые элементы игры и учитывать моделирующую характеристику видеоигр.

В приведенных играх чаще всего встречаются не прямые прескрипции разрешенной интеракции, грамматически представленные в таком виде:

1. *How may I help you, child?*

Чем я могу помочь тебе, дитя?

(Приложение 1)

Данный пример – не только коммуникативное клише, что, конечно же, важно в контексте моделирования игрового мира, но также является и прескрипцией, что является нормой согласно некоторым классификациям.

Здесь английскому специальному вопросу (How?..) соответствует грамматически эквивалентный вопрос к дополнению в русском переводе. Перевод как адекватен, так и эквивалентен: регистр в обоих высказываниях идентичен, донесенная информация идентична. Прескрипция формально отсутствует на грамматическом уровне, так как какие-либо грамматические маркеры запрета/разрешения/совета – модальности – в высказывание не включены. Однако при анализе скрытого смысла высказывания обнаруживается неграмматическая прескрипция, обозначенного социально по категоризации А. А. Масленниковой. В силу игровой нарративности необходимо применение методов моделирования и анализа социальной ситуации, в которой вопрос из примера выше означает: *Обратись ко мне за помощью*. Прескрипция – неабсолютная, игроку дается выбор.

Такой же подтип прескрипции, совет, можно наблюдать на другом примере из того же игрового источника:

2. *What might I do for you, my friend?* *Что я могу для тебя сделать, друг мой?*

(Приложение 1)

Обратим внимание на синтаксическую идентичность первого и второго примеров. Специальному вопросу (What?..) соответствует вопрос к дополнению, прескрипция – сложная, социально-обусловленная и социально смоделированная, неабсолютная. Перевод функциональной части прескрипции адекватен и эквивалентен, смысл передан полно и верно. Такая зависимость (спец. вопрос – вопрос к дополнению) очень частотен для взятых в качестве материала игр.

Обратимся к другому примеру прескрипции совета, отличному от предыдущих:

3. *What is it.* *Что ещё?*

(Приложение 1)

Вместо вопросы в оригинале – утвердительное предложение. Прескрипция здесь – на уровне скрытого смысла, который не считывается напрямую. Для анализа необходимо взглянуть на внелингвистическую характеристику говорящего, чей персонаж – неразговорчивый, хмурый, грубый мужчина. Функциональность прескрипции здесь – предложение помощи, открытость к интеракции – и воспринимается он только путем анализа неигровых элементов, а сам со себе является личным методом импликации отдельно взятого героя. Прескрипция появляется, как только этот анализ проведен.

Перевод можно назвать неадекватным, так как изменена грамматическая форма, но эквивалентным, так как функциональная семантика прескрипции

передана доступно. Прескриптивность здесь – все еще неполная, игроку дается выбор. Функциональная семантика передана корректно.

Иногда прескрипции-советы выражаются иначе, без вопросительных слов:

4. *State your business.*

Изложи своё дело.

(Приложение 1)

И в ИЯ, и в ПЯ сохраняется одно и то же коммуникативное значение, та же функция прескриптивного высказывания. Прескрипция не абсолютна, так как это все ещё совет, но это можно наблюдать только на нелингвистическом уровне: при анализе других игровых элементов, не относящихся к теме данного исследования. Важно отметить, что при переводе была полностью сохранена функциональная характеристика ИЯ в силу использования метода перевода с сохранением адекватности и эквивалентности.

Здесь важным комментарием будет, что внелингвистические компоненты анализируемых игр поддерживают тон прескрипции: подобные диалоги часто невозможно пропустить или отменить, что делает прескрипцию абсолютной. Впрочем, иногда они могут быть отложены во времени в силу невозможности моментальной интеракции с той или иной частью игрового мира. Другие примеры императивных прескрипций-советов включают:

5. *Give someone X to earn this Keepsake. (Подари кое-кому X, чтобы получить этот сувенир на память)*

6. *Make your claim. (Изложи своё требование.)*

(Приложение 1)

Нередко прескрипции разрешения такого типа сопровождаются внутриигровыми нетекстовыми знаками, например анимацией движения рук или головы, появлением специальных анимированных символов над персонажами: желтого восклицательного знака или серого многоточия – и тот, и другой являются общепринятыми обозначениями соответственно

разблокировки нового задания и возможности диалога в игровом контексте. Данные элементы не анализируются в данном исследовании в силу их нелингвистической природы, но стоят упоминания для лучшего понимания понятия креолизованного, многоуровневого текста игр.

Еще один пример прескрипций советов включает в себя следующий тип выражений:

7. *It is unwise to thusly anger me.* *Не будь глупцом — не зли меня.*

(Приложение 1)

Несмотря на неочевидность прескриптивной характеристики выражения в силу отсутствия модальности, это – прескрипция, так как данное выражение в игровом контексте используется для предостережения игрока от выполнения какого-либо действия.

Здесь прескрипция полностью отсутствует на грамматическом уровне в оригинальном английском утвердительном предложении – ни один из его членов не обладает модальностью. С применением метода интерпретации А. А. Масленниковой становится ясно, что мы снова видим личную имплицитность смысла конкретной игровой героини. В данном случае – женщины, характеризуемой как импульсивной и легко выводимой из себя. В силу этого накладываемого смысла делаем вывод, что имплицитруется значение: *не зли меня или пожалеешь*. Русский перевод – эквивалентный, но не адекватный – избавляется от многоуровневой смысловой системы и выносит прескрипцию на уровень грамматики: появляется повелительное наклонение с модальностью «рекомендация не делать чего-либо». Прескрипция, в силе игровых внелингвистических категорий, все еще неабсолютная – игрок может принять нежелательное решение, что повлечет за собой последствия. Такой же механизм перевода скрытой прескрипции совета можно наблюдать здесь:

8. *You would be wiser not to test my patience thus. (Будь умнее и не испытывай моё терпение.)*

(Приложение 1)

Впрочем, некоторые прескрипции совета не выполнять какое-либо действие – более прямые:

9. *Not now, lad.*

Не сейчас, парень.

(Приложение 1)

Здесь эквивалентные и адекватные друг другу высказывания охарактеризованы упущением модальной части прескрипции и перенесением прескриптивности на уровень интерпретируемой вторичной информации (мы не имеем глагола в выражении, но понимаем, что подразумевается: *не говори со мной сейчас.*

Иногда негативные, т. е. прескрипции рекомендации не делать чего-либо, выражаются следующим образом:

10. *Wegone from here.*

Убирайся с глаз моих.

(Приложение 1)

Прескрипция грамматически выражена с помощью повелительного наклонения в ИЯ и ПЯ. Функциональная семантика высказываний эквивалентна. Такие высказывания можно было бы отнести к совету (сделать что-либо), но в силу игровых внелингвистических особенностей здесь можно обнаружить скрытый смысл: так как интеракция такого типа возникает после попытки игрока взаимодействовать с игровым миром, прескрипция здесь скорее относится к попытке такого действия и призывает игрока не совершать его вновь.

То же видно здесь:

11. *Back off already man.*

Убирайся с глаз моих.

(Приложение 1)

Функциональные аспекты полностью совпадают в ИЯ и ПЯ. Грамматические особенности перевода совпадают с предыдущим примером. То же здесь:

12. *Leave me be*

Оставь меня в покое.

(Приложение 1)

13. *Go about your business.*

Займись своими делами.

(Приложение 1)

Прескрипции совета, когда они подразумевают собой невыполнение какого-либо действия, могут быть и косвенными:

14. *Killing my buzz here man.*

Ты портишь мне веселье, дружище.

(Приложение 1)

Считывание такой прескрипции происходит по механизму интерпретации скрытого смысла: в зависимости от внутриигровой ситуации, выражение может быть считано как совет прекратить или не повторять какое-либо действие. В таких случаях это – прескрипция. Скажем, пример выше после считывания смысла трансформируется в «не беспокой меня».

То же здесь (все последующие примеры – прескрипции во внутриигровом контексте):

15. *No mood for sparring, lad. – Я не в настроении для спарринга, парень. (Не предлагай мне этого снова)*

16. *I am attempting here to sing, my friend! - Я пытаюсь петь, друг мой! (Не взаимодействуй со мной)*

(Приложение 1)

Такие прескрипции обычно сопровождаются дополнительными нетекстовыми обозначениями, указывающими на завершение цепочки возможных действий и невозможность её продления. Сюда относятся: *анимации персонажей, визуальные символы, предупреждающие звуковые сигналы.*

Помимо сложности с передачей функциональности высказывания в силу крайней таких прескрипций здесь также важно помнить о модели считывания игроком скрытых смыслов. Так как подобные прескриптивные высказывания во многом полагаются на то, насколько говорящий воспринимается игроком в качестве полноценной личности, вовлеченность игрока в процесс – важный аспект, который переводчику нужно сохранить.

ВЫВОД

2.2.2 Прескрипция возможности нового действия.

Следующий подтип прескрипций, который логично упомянуть в контексте данного исследования – *прескрипции возможности нового действия.* Подобными можно назвать такие прескриптивные высказывания, которые позволяют игроку начать совершенно новую последовательность действий, иногда с новым персонажем или локацией. Такие прескрипции – не абсолютные, поскольку модальность в них предполагает наличие некоторой степени свободного выбора для игрока: начать новую цепочку заданий или нет. Обычно такие высказывания выражены в тексте прямо и не вызывают трудностей при переводе.

17. There is a matter that requires your attention. Один вопрос требует твоего внимания.

В ИЯ несмотря на грамматическую форму констатирования факта это прескрипция в силу внелингвистических аспектов игры. Прескрипция на

грамматическом уровне здесь отсутствует, однако в силу наличия скрытого смысла игроку очевидно, что подразумевается возможность совершения им нового действия: открытия нового задания, интеракции с новым персонажем и т. д. Перевод, данный в примере, полностью адекватен и эквивалентен оригиналу и передает его функциональную наполненность. Видится логичным предложить еще один вариант перевода, где, немного жертвуя эквивалентностью, мы можем эксплицитно выразить прескрипцию на грамматическом уровне: *Взгляни/Обрати внимание/Посмотри, один вопрос требует твоего внимания...*

Иногда такие прескрипции выражаются более эксплицитно и в оригинале:

18. *I require your assistance with something, Мне нужна твоя помощь, дитя.*
child. (Приложение 1)

Грамматическая выраженность прескрипции здесь – в использовании слова *require* в оригинальном тексте, что подразумевает модальность необходимости или, по крайней мере, важности выполнения действия. Перевод эквивалентен и адекватен, использование слова «нуждаться» для передачи модальности выглядит логичным и приемлемым.

Иногда такие прескрипции представлены кластерами предложений, а не одним отдельным высказыванием. Вот так, например, выглядит запрос одного из неигровых персонажей на важную для сюжета интеракцию с другим персонажем, которого игрок встретит немного позже по ходу игры:

19. *Child, quickly now, before you go. <...> Дитя, прежде чем ты уйдешь. <...> прошу*
would you please tell Persephone that I was тебя, скажи Персефоне, что я была с ней
true to her? And, that I think fondly on the честна. Я с теплом вспоминаю время,
time she spent with us? Please tell her that, которое мы провели вместе. Пожалуйста,
for me. скажи ей это, ради меня.

(Приложение 1)

Двойная грамматическая прескрипция (*please tell* используется дважды) здесь служит для дополнительной экспликации важности и сюжетного веса подразумеваемого действия. На игрока путем моделирования социальной ситуации оказывается дополнительное воздействие (путем множественного повтора просьбы делается дополнительный акцент на важности задания), и здесь важно сохранить эквивалентность наряду с адекватностью перевода: при отсутствии первого эмоциональная наполненность и, вместе с тем, считываемая важность прескрипции сошли бы на нет.

2.2.3 Прескрипция возможности использования нового предмета.

Следующий тип прескрипции – *прескрипция возможности использования игроком нового предмета*. Сюда формально можно отнести любой аспект геймплея, который влияет на успешность прохождения игры.

В обеих исследуемых играх к таким аспектам геймплея относятся: новые предметы или инструменты, новое оружие, изменение характеристик предметов, которыми обладает игрок, или характеристик самого игрового персонажа. Такие изменения – практические, поскольку от них зависит последующий ход игры и вероятность победы игрока в каком бы то ни было внутриигровом противостоянии. В таком случае в переводе функционально-значимых прескрипций переводчику важно сохранить семантическую прозрачность оных, так как недостаток понимания игроком контекста может сильно повлиять на его игровой опыт.

Рассмотрим примеры таких прескрипций в текстах исследуемых игр, начнем с эксплицитных примеров:

20. *I have a gift for you, young Zagreus.*

У меня есть подарок для тебя, юный Загрей.

(Приложение 1)

Скрытый смысл здесь считывается путем считывания тривиального значения слов *I have a gift: у меня есть подарок – прими его*. Можно было бы считать данный пример как многозначный, но внутриигровые лингвистические аспекты (контекст предполагает принятие предмета) указывают на конкретный смысл.

Другие примеры также включают в себя полностью грамматически эксплицированную прескрипцию:

21. *I want you to have this. I think he'd want for you to have this, too.* Я хочу, чтобы ты взял это. Я думаю, он тоже хотел бы, чтобы это было у тебя.

(Приложение 1)

При таком эквивалентном, адекватном переводе (оба выражения – утвердительные, регистр сохранен) сохраняется полная функциональная наполненность оригинала. Необходимости в изменении перевода нет.

2.2.4 Прескрипция возможности использования нового предмета.

Следующий вид прескрипции в данных играх – *прескрипция необходимости или запрета*. Такие прескрипции по большей части служат для ограничения сферы деятельности и интереса игрока с целью ускоренного продвижения игрока по нарративу. Такие прескрипции часто сопровождаются аудиовизуальными символами: анимацией персонажей или появлением символов запрета на экране в той области, которая подразумевается в прескрипции. Это делает данный подтип относительно простым для перевода, так как абсолютность модальности и относительная простота используемых грамматических конструкций подразумевает переводимость.

22. *Cease with your endless snooping.*

Хватит всё время что-то вынюхивать.

(Приложение 1)

Или

23. *Stay out of there.*

Не ходи туда.

(Приложение 1)

Прескрипция здесь передается абсолютным по модальности императивом или повелительным наклонением. Для сохранения функциональной семантики переводчику важно полностью эквивалентно и адекватно перевести оригинал с сохранением грамматики и синтаксиса оригинала. Считывание смыслов здесь не подразумевается, поэтому, нет нужды в каких-либо дополнительным маркерах прескрипции.

В дополнение к прескрипциям со значением невозможности выполнить какое-либо действие в играх также приводятся примеры прескриптивных высказываний со значением невозможности избежать какого-либо действия – или, иначе, необходимости совершить это действие. Некоторые примеры:

24. *Let's see if you can live through this.*

Давай посмотрим, сможешь ли ты это пережить.

(Приложение 1)

Грамматически такая эксплицитная прескрипция выражена через побудительное предложение и в оригинале, и в переводе. То же видно здесь:

25. *Let's see you avoid this. (Посмотрим, как ты с этим справишься.)*

(Приложение 1)

Иногда такие прескрипции выражаются императивом:

26. *Come forth, wretches, and stop this meddler.*

Вперёд, проклятые, остановите этого нарушителя.

(Приложение 1)

Однако в силу того, что адресат вышеупомянутого предложения) – не игрок, а иной внутриигровой персонаж, на которого также направлен и призыв прескрипции, функциональность прескрипции здесь считывается путем анализа неявного смысла, который заключается в следующем: игрок находится в зависимости от того или иного игрового персонажа, и если этот персонаж *должен* что-либо сделать, то игрок *должен* сделать что-то в ответ.

2.2.5 Ложные прескрипции.

Последний подтип прескриптивных высказываний, на котором имеет смысл заострить внимание в данном исследовании – *ложные прескрипции*.

Не всегда наличие грамматического маркера прескрипции предполагает собой восприятие данного предложения как реальной рекомендации, запрета, разрешения или совета что-либо не делать. Во внутриигровом мире тех игр, которые предполагают ролевой отыгрыш, как было неоднократно замечено выше, степень вовлеченности и погруженности игрока настолько высока, что восприятие речи персонажей игроком становится схожим с восприятием речи реальных людей, которая далеко не всегда пряма или сугубо функциональна. При восприятии ложных прескрипций стоит говорить о методе считывания скрытых смыслов, в особенности социальных или личных, метафор, идиом.

Функциональную внутриигровую прескрипцию от ложной прескрипции отличает наличие непосредственно связанного, заскриптованного действия, которое бы разрешалось или не рекомендовалось, было необходимо или запрещено. Игра – сконструированный мир, который зиждется на скрипте и ряде взаимосвязанных команд этого скрипта. Следовательно, некоторые игровые фразы – это ключи, открывающие новую часть игрового скрипта, а некоторые – нет. Таким образом, ложные прескрипции кажутся логичными для выделения в отдельную группу. Ниже – несколько примеров:

27. *Why don't you clean your chambers rather than adorn them?* Почему бы тебе не прибраться в своих покоех, а не украшать их?

(Приложение 1)

Уже привычное побудительное предложение здесь, на самом деле, не подразумевает нового действия: в данной игре нет опции уборки. Грамматическая выраженность прескрипции обманчива, здесь передача функционала прескрипции избыточна, перевод можно было сделать менее адекватным, и выражение бы не утратило в смысле: *Уберись, что ли, в своих покоех, чем их украшать. // Ты бы лучше убрался в своих покоех, а не украшением занимался.*

Другие примеры:

28. *Do bathe yourself in magma when you get to Asphodel.* Не забудь искупаться в магме, когда достигнешь Асфоделя.

(Приложение 1)

29. *Care to hunt with me?* Хочешь поохотиться со мной?

(Приложение 1)

Демонстрируют то же самое ложное впечатление прескрипции. Эти выражения имеют грамматические характеристики прескрипций – модальность разрешения или антирекомендации, запрета или требования. Они предполагают собой возможность выбора в зависимости от желания игрока, однако на самом деле не имеют под собой какого-либо внутриигрового действия. Вне зависимости от желания игрока он не может выполнить ни одно из предложенных данными примерами действий.

Перевод ложных прескрипций в изучаемых играх – семантически адекватный и грамматически эквивалентный. Здесь возникает вопрос, насколько критично сохранение данных аспектов переводимого текста в тех

случаях, когда это может привести к путанице в восприятии игроком внутриигрового мира. Возможно, использование таких слов, как «хоть», «что ли», «лучше бы», «бы» и иных маркеров условности происходящего далее могло бы предотвратить возникающее недопонимание, даже если это снизит степень эквивалентности перевода. Здесь логичным кажется привести возможный вариант перевода с вышеупомянутыми характеристиками:

30. *Do bathe yourself in magma when you get to Asphodel.* **Хоть** в лаве искупайся, когда достигнешь Асфоделя. // Достигнешь Асфоделя – **хоть**

в лаве купайся.

31. *Care to hunt with me?*

Хотел **бы** ты со мной поохотиться?

Подводя итог по данному разделу второй главы исследования, следует отметить, что различные типы внутриигровых прескрипций требуют несколько отличного друг от друга подхода в переводе.

2.3 Функциональная семантика прескриптивных высказываний во внутриигровых комментариях и их переводные эквиваленты

2.3.1 Вводные положения.

Прескриптивные высказывания, конечно, не связаны исключительно с прямой речью игровых и неигровых персонажей. Появляются они и вне данных текстовых элементов игры, присутствуют либо на заднем фоне в виде внутриигровых вывесок, указателей, обозначений, либо в виде элементов интерфейса. Во взятых для исследования играх индексальные символы внутри игрового мира, т. е. различные вывески и указатели, либо отсутствовали практически полностью, либо присутствовали не в качестве прескрипций, но в качестве дополнительного элемента построения внутриигрового мира в виде постеров, плакатов, вывесок и так далее. Прескрипциями в последнем случае данные текстовые элементы не являлись.

Впрочем, обе игры в силу своей относительно сложности и многоуровневой системе взаимодействия с внутриигровым миром обладают чрезвычайно обширным игровым интерфейсом. Именно на примере данного элемента игрового процесса и предлагается рассмотреть особенности перевода прескриптивных высказываний с сохранением их функциональной значимости.

Игровой интерфейс – это тот набор элементов игры, который позволяет донести до игрока информацию о том, как взаимодействовать с игрой. Сюда относятся показатели здоровья персонажа, эффектов, наложенных на персонажа, маркеры взаимодействия с окружающим игровым миром, различные индивидуальные показатели, панели усталости или энергии и так далее. Именно игровой интерфейс – наиболее наполненный прескрипциями элемент внутриигровой канвы.

В целом нет смысла категорировать прескрипции внутри игрового интерфейса способом, отличным от метода категоризации реплик-

прескрипций игровых персонажей, поскольку они попадают под схожие функционально-семантические классы.

2.3.2 Прескрипции обучающих элементов.

Так, начать стоит с самого простого и наглядного подтипа прескрипций, а именно прескриптивных высказываний, предписывающих выполнение какого-либо базового действия. Сюда относятся тексты внутриигровых мануалов, обучающих элементов, подсказок и так далее. Примеры оных достаточно очевидны:

32. *Sprint (Hold-)* *Ускориться (Зажать-)*
(Приложение 1)

Или

33. *Jump* *Прыгнуть*
(Приложение 1)

Или

34. *Loot* *Взять*
(Приложение 1)

Или

35. *Witcher Senses (Hold-)* *Ведьмачье чутье (Зажать-)*
(Приложение 1)

Такие прескрипции – очень базовые, эксплицитные, грамматически передаются инфинитивом смыслового глагола. В переводе таких выражений важна краткость, так как они зачастую должны считываться быстро или же присутствуют на экране постоянно, что требует лаконичности для избежания раздражения игрока. Другие примеры таких базовых прескрипций выражаются иначе грамматически:

36. Type to Search

*Введи, чтобы выполнить поиск
(Приложение 1)*

Или

37. Press {A2} for Heavy Slash

*Нажми {A2}, чтобы выполнить мощный
режущий удар*

(Приложение 1)

Повелительное наклонение – самый распространенный способ передачи прескрипции, т. к. это наиболее очевидный и модально обусловленный маркер в тексте. Перевод предложений выше – адекватный и эквивалентный. Обычно такие базовые прескрипции не вызывают сложностей с передачей их функциональной части.

Помимо этого, переводчику необходимо обращать внимание на наиболее частотные варианты перевода. Скажем, приведенный в примере термин «Loot» в играх традиционно переводится как «Взять», иногда «Собрать», так как подразумевает собой сбор добычи с поверженных игровых врагов. Если переводчик передаст этот термин как «Ограбить», у игрока возникнет серьезное недопонимание того, что и как делать в игре. Существует ряд игровых терминов, которые повсеместно переводятся либо одинаково, либо лишь с небольшой разницей в плане того, какое синонимичное слово употребляется. Нередко перевод таких терминов не соотносится с тем, какие слова обычно наиболее частотны в переводе этих слов вне игрового контекста.

В интерфейсе игр обычно представлены не только те базовые команды, которые перечисляют наиболее основные методы взаимодействия игрока с внутриигровым миром, но также и те единицы этого мира, которые меняются с ходом игры. Сюда относятся, например, маркеры игровых заданий. По сути, каждый такой маркер следует общей для всех элементов игровых заданий структуре:

Эти прескрипции представляют собой предложения либо с глаголом в инфинитиве либо в повелительном наклонении, как уже было отмечено выше. В силу специфики английского языка не всегда очевидно, какая глагольная форма используется. В отличие от прескрипций, описанных в первом разделе данной главы, прескриптивные высказывания в интерфейсе игр не имеют адресанта, нет какого-то конкретного персонажа или иной персоны, который бы адресовал игроку данные команды. В таких случаях у переводчика есть большая свобода выбора грамматической формы глагола. В приведенном примере, и в большинстве игр в целом, для команд интерфейса в переводе применяется начальная форма глагола. Это позволяет придать тексту некоторую эмоциональную нейтральность.

В тех случаях, когда в игре есть персонаж-гид, или когда игра нацелена на более молодую аудиторию, скажем, детей, применяется перевод с использованием повелительного наклонения. Например, во второй из исследуемых игр повествование во внутриигровом мире ведется от лица безымянного рассказчика – бестелесный голос говорит одновременно с игроком и игровым персонажем, с которым игрок полностью ассоциирует себя в силу ролевой характеристики данной игры. Здесь для перевода внутриигровых подсказок используется повелительное наклонение, скажем, как в данном примере:

Простое использование императива здесь позволяет сделать перевод адекватным, эквивалентным, и полностью передать коммуникативную функцию выражения в ИЯ. То же можно видеть и в этих примерах:

40. *Press X to Volley Fire*

Нажми X для беглого огня

(Приложение 1)

Или

41. *Release Y while Flashing to Power Shot*

Отпусти Y во время вспышки для мощного выстрела

(Приложение 1)

Это свойственно играм с рассказчиком-гидом или с внутриигровым неигровым персонажем-гидом. Впрочем, свойственно это и тем играм, что нацелены на более юную аудиторию, как было сказано раньше. Это – еще одна деталь, важная при переводе таких прескрипций: переводчику нужно помнить, на кого нацелена игра и какой перевод позволит воссоздать внутриигровой мир наиболее правдоподобно в целях эмоционального вовлечения игрока в процесс.

Иногда переводчику предлагается возможность выбора между эквивалентным синонимами. Скажем, так в одной из анализируемых игр была переведена команда оседлать лошадь игрового персонажа:

42. *Mount*

Сесть в седло

(Приложение 1)

Или

43. *Examine*

Осмотреть

(Приложение 1)

Сравним с:

44. *Examine*

Оглядеть

(Приложение 1)

И

Слово «Mount» можно перевести по-разному с сохранением грамматической формы, которая была выбрана переводчиком данной игры – начальную форму глагола: «Оседлать», «Взобраться в седло» и так далее. Наиболее часто такая команда в играх переводится как «Оседлать», так как еще одна важная деталь в переводе видеоигр – умение переводчика учитывать длину строки.

Строка в переводе видеоигр – это тот элемент, который и вмещает в себя текстовую составляющую той или иной игровой команды. В силу специфики кодирования игр строки обладают ограниченным количеством знаков, из-за чего переводчик часто встает перед выбором, какую переводческую трансформацию совершить, чтобы сохранить эквивалентность перевода как главную составляющую в переводе игровых прескрипций. При недостатке места можно либо заменить переводимое слово более коротким синонимом, словом со схожим значением, либо сократить само слово. Как видно на примере, у переводчика данной игры такой проблемы не произошло, однако такое случается достаточно редко. Обычно строки в одно слово также стараются переводить в одно слово чтобы не нагружать интерфейс.

Что касается второго примера, слова «Examine», которое вне игрового контекста чаще переводится как «Изучить», здесь переводчику важно учесть, что прескрипции в играх – поликодовый текст. Следовательно, для корректного перевода необходимо учитывать, какое нетекстовое явление сопутствует возникновению прескрипции.

В данном примере команда «examine» предполагает собой внимательный, подробный взгляд на тот или иной объект, его изучение – однако далеко не все игровые объекты предполагают собой возможность быть «изученными» (т. е. «хорошо понятыми», как текст, манускрипт и так далее).

Такой перевод вызывает путаницу, в то время как использованный переводчиком вариант «осмотреть» или «оглядеть» избегает подобного недопонимания. Помимо «осмотреть», можно было бы также использовать «рассмотреть» или «взглянуть поближе».

Слово «reflect» также переводится не самым частотным из его русскоязычных эквивалентов – «размышлять». Здесь переводчику вновь стоит помнить о нетекстовых элементах игры и том, что данное действие возможно при интеракции с объектом-зеркалом, однако здесь вовсе не подразумевается «отразиться» или «взглянуть на отражение» – в игре отражение не видно. Контекст предполагает иной вариант перевода, и при исключении сема «отражения» остается вторая по частотности сема «размышления», использование которой и приводит к корректному переводу этого текстового элемента.

2.3.3 Косвенные индексальные прескрипции.

Далеко не все прескрипции в играх – очевидные. Те, которые таковыми являются, обычно представляют собой выражения, грамматически эквивалентные разобранным выше. Впрочем, прескрипции также бывают косвенными, и их восприятие игроком как прескрипций базируется на понятии степени погруженности в игру, степени реалистичности игры, и на том, насколько хорошо и целостно структурирован внутриигровой мир.

Разберем данные примеры:

46. Bestiary entry added: Griffins

Новая статья в bestiarii: Грифон

(Приложение 1)

Или

47. Quest updated!

Lilac and gooseberries

Задание дополнено!

Сирень и крыжовник

(Приложение 1)

В данных примерах прескриптивность неочевидна, так как привычные маркеры прескриптивности и какой-либо модальности отсутствуют, однако в контексте игры она четко ощущается и считывается путем интерпретации скрытых смыслов. Это достигается в силу следования правилу постоянства при переводе внутриигровых терминов.

Начать стоит с того, что одним из элементов игрового интерфейса является меню, разделенное на вкладки. На них, в зависимости от того, какую вкладку выбрал игрок, можно ознакомиться с внутриигровыми данными: статистикой и характеристиками игрового персонажа, инвентарем, заданиями, внутриигровой энциклопедией и так далее. Эта секция игрового интерфейса, по сути, является той базой информации, на которую будут постоянно появляться ссылки-прескрипции по ходу игры. Сюда включены различные внутриигровые уведомления об изменении каких-либо характеристик игрового персонажа или какие-либо новые данные, добавленные в игровую энциклопедию, если такая доступна. В обеих из анализируемых игр присутствуют все упомянутые элементы.

В приведенных примерах обратить внимание стоит на термины «Бестиарий» и «Задание» – они ссылаются на соответствующие элементы внутриигрового меню. Несмотря на отсутствие в грамматической структуре данных предложений-примеров прямой прескрипции в виде «сделать <действие>», игроку понятно, что ему доступно новое действие, которое он теперь может совершить. Прескрипция здесь – относительная, так как игроку необязательно моментально или вообще проверять, что было добавлено в игровую базу данных.

Единственный случай, в котором такая прескрипция – обязательна, это то, что можно наблюдать в примере номер два. «Сирень и крыжовник» – основное задание игры, которое нельзя пропустить (в игре такие задания отмечены желтым цветом), и следовательно, прескрипция превращается в обязательную для завершения игроком цепочки действий и какого-то конкретного элемента игры.

Возможными такие ссылки на меню становятся благодаря тому, что переводчик или переводчики данной игры сохранили одновариантность перевода игровых терминов типа «Бестиарий» или «Задания». Если бы, скажем, термин «Bestiary» в одном элементе игры сохранил данный перевод, а в другом был передан как «Глоссарий монстров» или «Перечень монстров», то у игрока возникло бы недопонимание, где искать данный элемент меню. Очень важно, чтобы при переводе базовых прескрипций сохранялся один установленный вариант перевода.

Отдельно стоит отметить, что иногда при переводе прескрипций, которые касаются ссылок на какие-то элементы интерфейса, производится опущение. Такое случается нередко, обычно с терминами, которые не имеют настолько же частотного аналога в русском языке. Например, так в одной из игр переводится оповещение о добавлении в список формул, которые игровой персонаж использует для приготовления различных эликсиров:

48. *New alchemy formula*

Новая формула

(Приложение 1)

Слово «alchemy», или, в данном случае, его русский аналог – «алхимический» – в русском языке не является очень частотным. Некоторым не знакомым с понятием алхимии игрокам, или же тем, кто не владеет английским языком, оно вовсе покажется чуждым. Использование его в переводе не только бы визуально утяжелило строку, но также бы создало некоторую степень отчужденности в игроке, который бы столкнулся с новым или попросту не очень хорошо знакомым словом. Такого в переводе игр

обычно стараются избегать, чтобы не разрушить простоту функции прескрипции: такие уведомления, как приведено выше, появляются на экране всего лишь на несколько секунд, воспринимаются быстро, и то, насколько они коротки и просты, непосредственно влияет на степень понимания их игроком.

В теоретической главе данного исследования было отмечено, что прескрипции, как поликодовый текст, имеют разную степень зависимости от нетекстовых элементов. Так, некоторые текстовые элементы видеоигр имеют только одну категорию нетекстовых элементов, от которых они зависимы, например, игровой контекст (события игры, задания и т. д.) – другие полагаются на иные нетекстовые элементы или на большее их количество.

Иногда в качестве указателя на прескрипцию используется цвет и какие-либо символы, например, в одной из исследуемых игр прескриптивные реплики диалога, то есть те, которые открывали перед игроком новые действия, были выделены желтым цветом и сопровождались небольшим символом: игральными картами (мини-игра) или же многоточием (углубленный диалог). Непосредственные действия в таких диалогах передавались в виде заключения прескрипций типа «Использовать...», «Убедить...» и так далее в квадратные скобки. Переводчику для передачи функционала прескрипций в таких случаях не критично снизить степень адекватности или эквивалентности перевода, так как игроку интуитивно понятно, что под выделенным желтым фразой скрывается возможность действия. Скажем, в одной из исследуемых игр, игре «Ведьмак», есть возможность сыграть с другими персонажами в карты. Единой команды для данного действия нет, прескрипция указывается с помощью индексального знака – маленькой иконки с картами рядом с выделенной желтым репликой. Варианты реплик, представленные в русском переводе игры, включали в себя «Будь по-твоему» («All right»), «Давай сыграем» («Let's do it») и так далее.

Интересным видится пример такого прескриптивного высказывания, для восприятия которого в полной мере необходимо учитывать нетекстовые факторы:

В игре непосредственно под строкой с этим выражением расположен небольшой символ песочных часов и движущаяся строка-таймер. Здесь переводчик корректно произвел трансформацию, опустив слово «left», перевод которого сильно визуалью нагрузил бы строку. Это бы отняло у игрока время, необходимое для прочтения текста при ограниченном времени на принятие внутриигрового решения. В отличие от приведенного значительно ранее примера со словом «Mount», здесь у переводчика не было выбора, кроме как постараться перевести оригинал в виде строки примерно той же длины: 19 знаков с пробелами против 16 знаков с пробелами.

Подводя итог, можно заключить, что перевод индексальных прескрипций в играх подразумевает собой тот же процесс учета неязыковых элементов, как и перевод прескрипций в речи персонажей, но с фокусом скорее на элементах локализации, чем на непосредственно неязыковых, но внутриигровых моделированных элементах текста.

Выводы по главе 2.

1. Оба источника материала исследования обладают рядом общих свойств, которые делают применение прескриптивных высказываний в них, а вместе с тем и перевод таких высказываний, значительно более усложненным процессом, чем обычно. В частности, сюда относятся: нарративность повествования, креолизованность текста.
2. В результате проведенного анализа сделан вывод о присущей переводным эквивалентам прескриптивных высказываний динамической эквивалентности.
3. Сделан вывод о необходимости анализа косвенных признаков (нелингвистических аспектов игры) прескрипции для ее интерпретации и перевода.
4. Заключено, что в зависимости от уровня, на котором появляются прескрипции, варьируется их категоризация, а вместе с тем и общие правила, согласно которым приемлемо и логично передавать функциональную семантику ИЯ:
 - в некоторых случаях переводчику достаточно подобрать наиболее логичный, адекватный, эквивалентный перевод прескрипций
 - в иных наряду с подбором наиболее соответствующего перевода приходится также обращать внимание на регистр текста и то, насколько он влияет на восприятие и степень погружения игрока
 - в третьем случае необходимо также обращать внимание на нетекстовые элементы игрового процесса и технические особенности перевода компьютерных видеоигр
 - наконец, в некоторых случаях необходимости в четком следовании правилу о важности эквивалентности и адекватности перевода нет – важно скорее то, как текст функционирует внутри игры и является ли он на самом деле прескриптивным

5. В качестве наиболее весомого внетекстового элемента, влияющего на перевод прескриптивных высказываний, была выделена длина строки.
6. Адекватность перевода функциональной семантики определена как наиболее значительный текстовый аспект при переводе прескриптивных высказываний.

Список использованной литературы.

1. Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов). — М.: Academia, 2003.
2. Арнольд И. В. Импликация как приём построения текста и предмет филологического изучения // Вопросы языкознания. -1982. - N 4.
3. Барт, Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика / Р.Барт. – М.: Прогресс, 1989. – 615 с.
4. Бахтин, М.М. Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин. – М.: Наука, 1986. – 354 с.
5. Бенвенист Э. Общая лингвистика (Текст) / Э. Бенвенист ; пер. с франц. – М. : Прогресс, 1974. – 448 с.
6. Бернацкая А.А. К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние // Речевое общение: Специализированный вестник / Краснояр. гос. ун-т. — Вып. 3 (11). — Красноярск, 2000.
7. Богост Я. Видеоигры – это бардак. (Электронный ресурс). — <http://sg-sofia.com.ua/videoigri-eto-bardak> (дата обращения 12.01.2021);
8. Болдырев А. С. Применение деонтической логики и логики действий в юридической практике // Логико-философские штудии. 2013. Т. 10. № 4.
9. Большаянова, Л.М. Внешняя организация газетного текста поликодового характера / Л. М. Большаянова // Типы коммуникации и содержательный аспект языка. – М., 1987. – С. 50–56.
- 10.Борисова Е.Г., Мартемьянов. Ю.С. и др. Предисловие к сборнику Имплицитность в языке и речи // Имплицитность в языке и речи / Отв. ред. Е. Г. Борисова, Ю.С. Мартемьянов. - М., 1999
- 11.В. Ф. Асмус. Логика. М., 1947.
- 12.Валгина Н.С. Теория текста: учеб. пособие. М., 2003; Ворошилова М. Б. Креолизованный текст: аспекты изучения // Политическая лингвистика. Вып. 20. Екатеринбург, 2006.

- 13.Ванников, Ю.В. Проблемы адекватности перевода: Типы адекватности, виды перевода и переводческой деятельности // Текст и перевод. М., 1988, с. 34;
- 14.Вашунина, И. В. Взаимовлияние вербальных и невербальных (иконических) составляющих при восприятии креолизованного текста (Текст): дис. ... д-ра филол. наук / И. В. Вашунина. – М., 2009
- 15.Винокур Т.Г. Закономерности стилистического использования языковых единиц. М., «Наука», 1983;
- 16.Галичкина, Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций) : дис. ... канд филол. наук : 10.02.20 / Галичкина Елена Николаевна. - Волгоград, 2001, с. 212;
- 17.Галичкина, Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса. Оренбург: Вестник Оренб. ун-та, 2004, с. 5;
- 18.Деррида, Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук / Ж. Деррида // Вестник МГУ. Сер.9: Филология. – М., 1995. – №5. – С. 48–55.
- 19.Дугалич Н.М. Проблема перевода вербального компонента креолизованного текста политической карикатуры (на материале арабского и французского языков) // Вестник РУДН, серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. Т. 8. № 4. М., 2017. С. 902–911
- 20.Ейгер, Г.В. К построению типологии текстов / Г.В. Ейгер, В.Л. Юхт // Лингвистика текста: материалы научной конференции при МГПИИЯ им. М.Тореза. Ч.1. – М.,1974. – С. 103–109
- 21.Зилев, В.М., Сюткина, А.И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества // Молодой ученый. (Электронный ресурс). — <https://moluch.ru/archive/91/19886/> (дата обращения: 19.11.2020);
- 22.Ивин А. А. Логика норм. М., 1973
- 23.Карасик, В.И. О типах дискурса / В.И. Карасик // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс: сб. науч. трудов / под ред. В.И. Карасика, Г.Г. Слышкина. – Волгоград: ВГПУ Перемена

24. Карасик, В.И. Структура институционального дискурса // Проблемы речевой коммуникации. Саратов: Издво Саратов. ун-та, 2000. с. 25–33;
25. Комиссаров, В.Н. Общая теория перевода / В.Н. Комиссаров. - М. : Юрайт, 2000. - 136 с.
26. Комиссаров, В.Н. Современное переводоведение. Учебное пособие. – М.: ЭТС. — 2001, с. 424;
27. Комиссаров, В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. - М.: Высш. шк., 1990, с. 253;
28. Кудрявский, П.А., Тейс Г.Н. Руководство по локализации программ — Курск — Великий Новгород, 2004, с. 219;
29. Кузьминых А. Д. Ошибки языковой локализации текстов компьютерных игр компании «Naughty Dog». (Электронный ресурс). — https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/22964/1/RSVPU_2011026_387.pdf (дата обращения 13.01.2021);
30. Куренная А.В., Шустрова Е. В. Креолизованный текст и методики его описания // Лингвокультурные типы американских президентов. Монография. – 2017. Изд-во Уральского государственного педуниверситета. с.15-83.
31. Кэтфорд Дж. К. Лингвистическая теория перевода. – М., 2004;
32. Латышев, Л. К. Технология перевода: учебник и практикум для академического бакалавриата / Л. К. Латышев, Н. Ю. Северова. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2018. — 263 с. (Электронный ресурс). — <https://urait.ru/bcode/412893> (дата обращения: 05.01.2021);
33. Левицкий Р. О принципе функциональной адекватности перевода // Сопоставительное языкознание. София, 1984. Т. 9. № 3. 224 с.
34. Лисанюк Е. Н. Деонтическая логика // Логика: учебник / под ред. А. И. Мигунова, И. Б. Микиртумова, Б. И. Федорова. М., 2010. С. 377–424
35. ЛКИ. Как локализуют игры (Электронный ресурс). — <http://www.lki.ru/text.php?id=4548> (дата обращения 26.12.2020);

36. Ломов Б. Ф. Математика и психология в изучении процессов, принятия решений // Нормативные и дескриптивные модели принятия решений / Под ред. БФ Ломова и др. – М.: Наука, 1981. С. 5–20.
37. Лопатин М. А. Проблема понятий адекватности и эквивалентности перевода // Гуманитарные научные исследования. 2016. № 2 (Электронный ресурс). — <http://human.snauka.ru/2016/02/14266> (дата обращения: 02.02.2021)
38. Лотман, Ю.М. Внутри мыслящих миров. Человек – текст – семиосфера – история / Ю. М. Лотман. – М.: Языки русской культуры, 1999. – 464 с.
39. Майоров А. А., Цветков В. Я. Информационная логистика // Славянский форум. 2012. № 2 (2). С. 208–211.
40. Максименко, О. И. Поликодовый VS креолизованный текст: проблема терминологии / О. И. Максименко // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. – 2012. – № 2. – С. 93–102.
41. Маркелов В. М., Конотопов А.И. Особенности логистики в картографических предприятиях // Славянский форум. 2012. № 2 (2). С. 61–64.
42. Масленникова, А.А. Скрытые смыслы и их лингвистическая интерпретация (на мат-ле русского и английского языков) : дис. ... д-ра филол. наук / А.А. Масленникова. – СПб, 1999.
43. Мусохранова А. А., Крапивкина О.А. Типология креолизованных текстов // European Student Scientific Journal. – 2014. – № 3.;
44. Ожерельева Т. А. Дескриптивные модели // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2016. № 5–4. С. 675–675.
45. Ожерельева Т. А. Когнитивные особенности получения второго высшего образования // Перспективы науки и образования. 2013. № 3. С. 106–111.
46. Остин Дж. Л. Слово как действие. — В кн.: Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVII. — М., 1986;

- 47.Перфилов Ю.А. Языковые особенности текстов компьютерных игр. (Электронный ресурс). — <http://www.nauteh-journal.ru/files/6e5eaca6-c495-448e-8c88-1e83225a2d4a> (дата обращения 12.01.2021);
- 48.Пойманова, О. В. Семантическое пространство видеовербального текста (Текст): дис. ... канд. филол. наук / О. В. Пойманова. – М., 1997
- 49.Ревзин И.Л. Лингвистическая проблематика / И.Л. Ревзин, В.Ю. Розенцвейг, А.В. Федоров. – Ленинград: Наука, 1972, с. 80;
- 50.Рецкер Я.И. Пособие по переводу с английского языка на русский язык. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Просвещение, 1982, с.159;
- 51.Самаричева, А.И. Англоязычное влияние на немецкий компьютерный дискурс // Язык, коммуникация и социальная среда. Выпуск 1. Воронеж: Изд-во ВГУ, 2001, с. 71–74;
- 52.Сдобников В.В. Теория перевода: учебник. М.: АСТ Восток-Запад, 2006, с. 448;
- 53.Смирницкий А.И. Объективность существования языка. М., 1954.
- 54.Соловов А.В., Меньшикова А.А. Дискретные математические модели в исследовании процессов автоматизированного обучения // Educational Technology & Society. 2001. Т. 4. С. 2
- 55.Сонин, А.Г. Моделирование механизмов понимания поликодовых текстов: автореф. дис. ... д-ра филол.наук / А.Г. Сонин. – М., 2006. – 44 с.
- 56.Сонин, А.Г. Экспериментальное исследование поликодовых текстов: основные направления / А. Г. Сонин // Вопросы языкознания. – М., 2005. – №6. – С. 115–123. 10. Якобсон, Р.О. Язык в отношении к другим системам коммуникации / Р. О. Якобсон // Р. О. Якобсон. Избранные работы. – М.,1985. – С. 321–334.
- 57.Сорокин, Ю.А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция / Ю. А. Сорокин, Е. Ф. Тарасов // Оптимизация речевого воздействия. – М., 1990. – С. 178–187
- 58.Стернин И.А. Анализ скрытых смыслов в тексте. – Воронеж: «Истоки», 2011. - 66 с. - Тираж 200 экз.

59. Тельминов, Г.Н. Интернет-реклама как вид креолизованного текста. Филология. Искусствоведение. Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского, 2009, № 5, – 300–304 с.
60. Цветков В. Я. Дескриптивные и прескриптивные информационные модели // Дистанционное и виртуальное обучение. 2015. № 7. С. 48–54.
61. Чаплин Е. В. Компьютерная игра как креолизованный текст // Книга в современном мире: диалектика вербального и визуального: Материалы всероссийской научной конференции. – 2017, Изд-во Воронежского государственного педагогического университета, с. 206–211
62. Чигаев Д. П. Способы креолизации современного рекламного текста: автореф. ... кандидата филологических наук: 10.02.01 / Чигаев Денис Петрович; (Место защиты: Моск. пед. гос. ун-т). – Москва, 2010.- 24 с.: ил.
63. Шехтман, Н.А. Понимание речевого произведения и гипертекст / Н.А. Шехтман. – Оренбург: Изд-во ОГПУ, 2005. – 168 с.
64. Шмелева Т. В. Речевой жанр. Возможности описания и использования в преподавании языка // Russistik. Русистика. Научный журнал актуальных проблем преподавания русского языка. Berlin, 1990. – № 2. – с. 20–32;
65. Якобсон Р. О. Язык в отношении к другим системам коммуникации // Р. О. Якобсон. Избранные работы. — М.: Наука, 1985.
66. Яковлева. Е. А. / Яковлева Е. А. Юрислингвистика: креолизованный текст как объект экспертизы // Вестник Челябинского государственного университета. 2013, 158 с.
67. Ensslin A. The Language of Gaming / A. Ensslin. UK: Palgrave Macmillan, 2012. 224 p.;
68. Esselink B. A Practical Guide to Localization. –Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. — 2000. – 488 с.
69. Halliday, M.A.K. Language as Social Semiotic. London, 1978;
70. Kade. Some Methodological Aspects of Simultaneous Interpreting, 1971.
71. Nida E. A. (2001) //Language and Culture: Contexts in Translation. – 1965;

72. Nida E. A. Dynamic equivalence in translating // An Encyclopaedia of Translation: Chinese-English English-Chinese (C/Z). Hong Kong: The Chinese University Press. – 1995, p. 223–30;
73. Nida E. A. Language, culture, and translating. – Shanghai Foreign Language Education Press, 1993;
74. Tsvetkov V. Ya. Information interaction // European researcher. Series A. 2013. № 11–1 (62). С. 2573–2577

Список использованной справочной литературы.

1. Википедия: Исследования видеоигр (Электронный 100 ресурс). — https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D1%81%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F_%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B8%D0%B3%D1%80 (дата обращения 12.01.2021);
2. Википедия: Компьютерная ролевая игра. (Электронный ресурс). — https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0 (дата обращения 26.12.2020);
3. Википедия: Компьютерная стратегическая игра. (Электронный ресурс). — https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0 (дата обращения 26.12.2020);
4. Википедия: Платформер. (Электронный ресурс). — <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B5%D1%80> (дата обращения 26.12.2020);
5. Википедия: Симулятор. (Электронный ресурс). — https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D0%BC%D1%83%D0%BВ%D1%8F%D1%82%D0%BE%D1%80#%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%8В%D0%B5_%D1%81%D0%B8%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8F%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%8В (дата обращения 26.12.2020);
6. Гурьева, Т. Н. Новый литературный словарь / Т. Н. Гурьева. – Ростов н/Д, Феникс, 2009, с. 133;

7. Ивин А. А. Философия: энциклопедический словарь // Философия: энциклопедический словарь / под ред. А. А. Ивина. – Москва: Гардарики, 2004. – 1072 с.

Список сокращений.

ИЯ – исходный язык.

ПЯ – переводящий язык.

Приложение 1

№	Оригинал	Перевод	Название игры
1.	How may I help you, child?	Чем я могу помочь тебе, дитя?	Hades
2.	What might I do for you, my friend?	Что я могу для тебя сделать, друг мой?	Hades
3.	What is it.	Что ещё?	Hades
4.	State your business.	Изложи своё дело.	Hades
5.	Give someone X to earn this Keepsake.	Подари кое-кому X, чтобы получить этот сувенир на память	Hades
6.	Make your claim.	Изложи своё требование.	Hades
7.	It is unwise to thusly anger me.	Не будь глупцом — не зли меня.	Hades
8.	You would be wiser not to test my patience thus.	Будь умнее и не испытывай моё терпение	Hades
9.	Not now, lad.	Не сейчас, парень.	Hades
10.	Begone from here.	Убирайся с глаз моих.	Hades
11.	Back off already man.	Отвали, дружище.	Hades
12.	Leave me be.	Оставь меня в покое.	Hades
13.	Go about your business.	Займись своими делами.	Hades
14.	Killing my buzz here man.	Ты портишь мне веселье, дружище.	Hades
15.	No mood for sparring, lad.	Я не в настроении для спарринга, парень.	Hades
16.	I am attempting here to sing, my friend!	Я пытаюсь петь, друг мой!	Hades
17.	There is a matter that requires your attention.	Один вопрос требует твоего внимания.	Hades
18.	I require your assistance with something, child.	Мне нужна твоя помощь, дитя.	Hades
19.	Child, quickly now, before you go. <...> would you please tell Persephone that I was true to her? And, that I think fondly on the time she spent with us? Please tell her that, for me.	Дитя, прежде чем ты уйдешь. <...> прошу тебя, скажи Персефоне, что я была с ней честна. Я с теплом вспоминаю время, которое мы провели вместе. Пожалуйста, скажи ей это, ради меня.	Hades

20.	You have my blessing.	Я благословляю тебя.	Hades
21.	I have a gift for you, young Zagreus.	У меня есть подарок для тебя, юный Загрей.	Hades
22.	I want you to have this. I think he'd want for you to have this, too.	Я хочу, чтобы ты взял это. Я думаю, он тоже хотел бы, чтобы это было у тебя.	Hades
23.	Cease with your endless snooping.	Хватит всё время что-то вынюхивать.	Hades
24.	Stay out of there.	Не ходи туда.	Hades
25.	Let's see if you can live through this.	Давай посмотрим, сможешь ли ты это пережить.	Hades
26.	Let's see you avoid this.	Посмотрим, как ты с этим справишься.	Hades
27.	Come forth, wretches, and stop this meddler.	Вперёд, проклятые, остановите этого нарушителя.	Hades
28.	Why don't you clean your chambers rather than adorn them?	Почему бы тебе не прибраться в своих покоях, а не украшать их?	Hades
29.	Do bathe yourself in magma when you get to Asphodel.	Не забудь искупаться в магме, когда достигнешь Асфоделя.	Hades
30.	Care to hunt with me?	Хочешь поохотиться со мной?	Hades
31.	Type to Search	Введи, чтобы выполнить поиск	Hades
32.	Press {A3} to Skewer & Recall	Нажми {A3}, чтобы проколоть врагов и вернуть	Hades
33.	Press {A2} for Heavy Slash	Нажми {A2}, чтобы выполнить мощный режущий удар	Hades
34.	Use the mirror to grow stronger	Используй зеркало, чтобы стать сильнее	Hades
35.	Hold Y to Fire	Удерживай Y, чтобы стрелять	Hades
36.	Press X to Volley Fire	Нажми X для беглого огня	Hades
37.	Release Y while Flashing to Power Shot	Отпусти Y во время вспышки для мощного выстрела	Hades

38.	Examine	Оглядеть	Hades
39.	Reflect	Размышлять	Hades
40.	Sprint (Hold-)	Ускориться (Зажать-)	The Witcher 3
41.	Jump	Прыгнуть	The Witcher 3
42.	Loot	Взять	The Witcher 3
43.	Witcher Senses (Hold-)	Ведьмачье чутье (Зажать-)	The Witcher 3
44.	Stand in the highlighted spot	Встать на отмеченное место	The Witcher 3
45.	Mount	Сесть в седло	The Witcher 3
46.	Examine	Осмотреть	The Witcher 3
47.	Bestiary entry added: Griffins	Новая статья в бестиарии: Грифон	The Witcher 3
48.	Quest updated! Lilac and gooseberries	Задание дополнено! Сирень и крыжовник	The Witcher 3
49.	New alchemy formula	Новая формула	The Witcher 3
50.	Time left to decide	Время на решение	The Witcher 3