

Санкт-Петербургский государственный университет

Шушурихина Анастасия Сергеевна

Выпускная квалификационная работа

**Коммуникативно-прагматические особенности моделирования игрового
дискурса (на примере переводов компьютерной игры Atomic Heart)**

Уровень образования: бакалавриат

Направление 45.03.02 «Лингвистика»

Основная образовательная программа СВ.5142. «Испанский язык»

Научный руководитель:
кандидат филологических наук,
старший преподаватель, Кафедра
романской филологии,
Якушкина Ксения Валерьевна

Рецензент:
кандидат филологических
наук, Кафедра романской
филологии, Миретина Мария
Сергеевна

Санкт-Петербург
2024

Оглавление

Введение.....	5
Глава 1. Игровой дискурс и локализация	8
1.1. Игровой дискурс	8
1.1.1. Феномен компьютерной игры и игрового дискурса	8
1.1.2. Компьютерная игра как разновидность креолизованного текста ...	12
1.1.3. Жанрово-стилистическое разнообразие текстов компьютерных игр	15
1.2. Локализация компьютерных игр.....	16
1.2.1. Определение локализации	16
1.2.2. Классификация уровней локализации	21
1.2.3. Компетенции и задачи локализатора в сфере перевода компьютерных игр	24
1.2.4. Проблемы локализации	27
1.2.5. Адекватность и эквивалентность перевода	29
1.3. Компьютерная видеоигра <i>Atomic Heart</i>	33
1.3.1. Общая информация об игре	33
1.3.2. Стилистические особенности текстов игры <i>Atomic Heart</i>	34
Выводы по первой главе	36
Глава 2. Переводческие трансформации <i>Atomic Heart</i>	37
2.1 Фонетическая транскрипция	38
2.2. Морфологические преобразования.....	40
2.2.1. Грамматическая замена	40
2.2.2. Калькирование	42
2.3. Синтаксические преобразования	44

2.3.1. Антонимический перевод.....	44
2.3.2. Членение и объединение предложений	47
2.3.3. Смена субъект-объектных отношений.....	49
2.3.4. Добавление элементов	50
2.3.5. Опущение элементов	52
2.3.6. Перемещение элементов.....	55
2.3.7. Компенсация	57
2.4. Лексико-семантические преобразования	59
2.4.1. Лексическая адаптация	59
2.4.2. Дословный перевод.....	64
2.4.3. Конкретизация	66
2.4.4. Генерализация.....	68
2.4.5. Экспликация.....	69
2.4.6. Лексическая модуляция	71
2.4.7. Целостное преобразование.....	74
Выводы по второй главе	76
Заключение	78
Список литературы	80
Приложение 1	88
Приложение 2	89
Приложение 3	90
Приложение 4	92
Приложение 5	93
Приложение 6	95
Приложение 7	97

Приложение 8	98
Приложение 9	100
Приложение 10	101
Приложение 11	102
Приложение 12	104
Приложение 13	105
Приложение 14	108

Введение

На сегодняшний день локализация видеоигр является широко распространённым видом деятельности, так как компьютерные видеоигры превратились в феномен современной культуры, в связи с чем они привлекли внимание лингвистов, интересующихся текстовыми материалами и особенностями их перевода на иностранные языки. Игровой дискурс содержит в себе комбинацию переводческих решений, возможных при работе над аудиовизуальным контентом, который обладает собственными техническими и лингвистическими чертами.

Актуальность выбранной темы обусловлена тем, что долгое время локализация видеоигр, являющаяся молодой дисциплиной, считалась одним из разделов перевода без учёта особенностей разработки, интеграции со смежными областями и языковых ограничений, из-за чего её изучение находится на начальном этапе и истинный переводческий потенциал не полностью рассмотрен, а многие модели перевода имеют иной характер, чем в литературно-художественном переводе.

Объектом исследования являются феномен компьютерной игры и переводческие трансформации, используемые для её локализации.

Предметом исследования является классификация трансформационных моделей перевода текстового материала компьютерной игры *Atomic Heart*.

Целью исследования является рассмотрение феномена игрового дискурса, его лингвистических особенностей, а также формирование классификации переводческих трансформаций, используемых локализаторами при переводе игры *Atomic Heart* на испанский язык.

Задачами данной работы являются:

1. Ознакомиться с ключевыми понятиями игрового дискурса и дать им определение;
2. Определить особенности компьютерной игры как материала для аудиовизуального перевода;

3. Выявить особенности поликодового текста, адекватности и эквивалентности перевода;
4. Проанализировать подходы к исследованию локализации компьютерных игр;
5. Обозначить уровни и проблемы локализации, а также компетенции переводчика-локализатора;
6. Провести анализ текстового материала игры *Atomic Heart*;
7. Создать классификацию моделей перевода *Atomic Heart*.

Методология данной работы основана на методах сопоставительного анализа, морфологического и синтаксического анализа, контекстуального анализа, анализа словарных дефиниций, критического анализа научной литературы, а также методе репрезентативной выборки.

Новизна работы заключается в том, что исследовательские работы о феномене игрового дискурса непрерывно улучшаются и требуют изучения материалов новых видеоигр, отображающих современное состояние интересующей нас области аудиовизуального контента. В процессе работы рассматривается материал не только англоязычных, но и испаноязычных авторов, а также применяется комплексный подход к изучению переводоведения.

Теоретической базой являются работы таких исследователей, как Н.В. Панибратова, А.А. Селютин, А.О. Знамеровская, С.Е. Мерлян, В.М. Зилев, Ю.Л. Оболенская и др.

Материалом для исследования послужили видеоматериалы и база языковых единиц, взятых из файловой документации, диалогов и дополнительной информации из игрового пространства игры *Atomic Heart*.

Теоретическая значимость заключается в подробном изучении игрового дискурса на материалах современной игры с лингвистической точки зрения, что способствует развитию области перевода аудиовизуального контента и локализации видеоигр.

Практической значимостью является новизна текстовых материалов, на базе которых проводится исследование, ориентированное на учёных, изучающих современное состояние лингвистики и переводоведения в развивающихся областях лингвистики, а также вклад в изучение локализации компьютерных игр и её корректной разработки.

Структура работы. Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложения.

В первой главе «Игровой дискурс и локализация» рассматриваются ключевые понятия касательно феномена компьютерной игры, локализации аудиовизуального материала и стилистических особенностей видеоигр и общая информация об игре *Atomic Heart*.

Во второй главе «Переводческие трансформации *Atomic Heart*» изучаются конкретные примеры, взятые из представленного языкового материала, составляющих единую таксономию используемых испанскими локализаторами переводческих трансформаций.

В заключении представлены выводы проведённого исследования.

Глава 1. Игровой дискурс и локализация

1.1. Игровой дискурс

1.1.1. Феномен компьютерной игры и игрового дискурса

Многие термины, которые встречаются нам в лингвистической сфере, требуют многогранного исследования. В первую очередь, говоря о языковых средствах, со всей определённой можно утверждать, что они образуют целостные системы, характеризующиеся специфической формой использования языка и формой социальной ситуации, что является **дискурсом**, согласно Т.А. Дейку¹. Т.В. Матвеева, говоря о дискурсе, трактует его как «связную речь в совокупности с нелингвистическими обстоятельствами её протекания, речь во взаимосвязи с живой жизнью: её событийным контекстом, социокультурными, прагматическими, психологическими характеристиками говорящих»². Если ранее научные исследования рассматривали дискурс в более привычных для общества сферах, как телевидение, реклама или политика, то в настоящее время возникают новые направления, которые также требуют внимательного изучения.

Одним из таких векторов исследований языковых средств, используемых человеком, стал **компьютерный дискурс**. Развитие электронной среды связано с проникновением информационных технологий в бытовую жизнь каждого отдельного человека, благодаря чему происходит сложное взаимодействие устной и текстовой коммуникаций, которые приобретают свои собственные структурные и стилистические свойства³. Происходит корреляция опыта общения между людьми в определённых социальных группах, которые могли иметь специфику выражения того или иного контекста путём использования конкретной лексики или грамматических и синтаксических средств, и контакт человека с машиной. Не менее важным является тот факт, что компьютерный дискурс – это

¹ Дейк Т. А. ван. Язык. Познание. Коммуникация // М.: Прогресс, 1989. С. 307.

² Матвеева Т. В. Полный словарь лингвистических терминов. Ростов: Феникс, 2010. С. 562.

³ Куницына О. М. Особенности построения и восприятия поликодовых текстов в современной коммуникации // Вестник МГЛУ. Гуманитарные науки, 2020. Вып. 9 (838). С. 61.

«общение в компьютерных сетях»⁴, что подразумевает под собой монологическую или диалогическую речь, состоящую из текстов определённой тематики, распространённых путём использования электронных способов общения, к которым также можно отнести и видеоигры.

На данном этапе развития лингвокультурологии можно сказать, что дискурс компьютерных игр может выступать в качестве отдельного понятия, так как он является частью компьютерного дискурса⁵. Он стал одной из главных тем научных обсуждений, становящихся популярнее с развитием рынка разработки игр и их локализации, которая до сих пор находится на стадии изучения. Некоторые исследователи говорят о том, что в игровой сфере встречаются определённые слова, которые относятся не только к данной сфере, но ещё и к компьютерной в целом, однако это является лишь результатом того, что в случае как компьютерного, так и игрового дискурсов используется одна и та же аппаратная техника с одним лишь отличием в постановке задач⁶. А.А. Селютин рассматривает дискурс видеоигр, как «комплексное многоаспектное разновекторное явление, функционирующее в рамках видеоигры и релевантного околоигрового пространства, способное к гибридизации с другими типами дискурса»⁷. В подобной трактовке разновекторность выступает доказательством того, что дискурс видеоигр является результатом взаимодействия разных сфер деятельности человека, что можно рассмотреть на примере стилевого смешения в диалогах на протяжении игры.

Аргументированной представляется точка зрения Мигеля Сикарта, согласно которой видеоигры представляют собой не только качественный способ репрезентации, ведь повсеместно они воспринимаются как средство

⁴ Галичкина Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций): автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е.Н. Галичкина. – Волгоград, 2001. С. 24.

⁵ Панибратова Н.В. Элементы ненормированной речи в локализации компьютерных игр в переводческом аспекте (на материале игры «The Witcher 3: Wild Hunt»), 2018. С. 27.

⁶ Селютин А.А. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии. Вестник Челябинского государственного университета. №3. Филологические науки, 2022. Вып. 128. С. 139.

⁷ Там же. С. 141.

развлечения, но и форму самовыражения⁸, о которой мы будем говорить в дальнейшем.

Помимо вышеизложенного понимания основной функции видеоигр, можно выделить ещё несколько поставленных производителями **целей**, на базе которых можно судить о важности текста в тех или иных жанрах игр:

1. Коммуникативная цель. В случае кооперативных игр, в которых участвует сразу несколько человек, можно судить о понятии слэнга, который имеет свою специфику, так как код игровой строки в диалоговом листе ограничен, а игрокам нужно выражать свои эмоции путём написания коротких сообщений.
2. Развивающая цель.
3. Социализация и инкультурация.
4. Обучающая цель, представленная в большинстве своём в играх, предназначенных для детей.
5. Манипулятивность⁹.

Даже если отношение к видеоиграм в России можно считать неоднозначным, учитывая всё вышеупомянутое, можно сказать, что исследователи обратили внимание на динамично развивающийся рынок разработки видеоигр, компьютерной индустрии в целом, так как возникают передовые технологии с их многочисленными мультимедийными функциями, как кат-сцены или же внутренние диалоги. Ранее дискурс определялся лишь в сферах устного или же письменного текстов, однако видеоигра представляет собой контаминацию особенностей обоих типов¹⁰. Учитывая эту особенность, благодаря которой формируется отдельная сфера локализации компьютерных игр, являющейся частью аудиовизуального

⁸ Sicart, M. «Family values: ideology, computer games & The Sims» // Сайт DIGRA, 2003. (<http://www.digra.org/digital-library/publications/family-values-ideology-computer-games-sims/>). [Дата обращения: 22.09.2023]. С. 10-11.

⁹ Груба Н.А. Компьютерно-игровой дискурс как речеповеденческая система / Н.А. Груба, Л.Я. Вавилова // Scientific World, 2010. (<https://www.sworld.com.ua/index.php/ru/philosophyand-philology/linguistics-and-foreign-languages-in-the-world-today/1615-rough-on-the-vavilov-la>). [Дата обращения: 01.08.2023].

¹⁰ Часовский П. В. Языковая личность геймера: психолингвистическая парадигма // Вестник Челябинского государственного университета, 2013. № 37 (328). С. 110.

сектора, можно утверждать, что тема игровой индустрии, которая ранее могла игнорироваться лингвистами¹¹, поскольку её влияние на отдельного человека могло пристально не рассматриваться, вызывает особый интерес из-за бурного развития и тенденции к изменениям¹².

Представляя собой аудиовизуальный продукт, компьютерная игра имеет достаточно много общих черт с другими типами киноперевода, так как в них очень часто можно проанализировать как дублирование актёрами озвучки, так и перевод субтитров, отображаемых на экране¹³. Согласно некоторым авторам, субтитры часто создаются специально для слабослышащих потребителей¹⁴. Известно, что именно речь, погружённая в текст, является главным объектом для исследований лингвистов, что объясняется рядом факторов, которые влияют на дискурс видеоигр. По ходу прохождения игры пользователь может выбирать соответствующие реплики, однако сам он ничего в систему игры не вносит. Несмотря на это, нельзя отрицать, что геймер всё же заимствует обороты речи, используемые героями, слова, которые могли ранее ему не встречаться, даже манеру речи или поведение главного героя¹⁵, за которого он играет, ведь в первую очередь видеоигра отличается своей антропоцентричностью: в центре текста компьютерной игры всегда находится человек или какое-либо существо, наделённое чертами, присущими людям¹⁶. Следует подчеркнуть, что те или иные языковые средства, покидающие игровое пространство и становящиеся частью около-игровой сферы, становятся дискурсом игрока, поглощённого в условную реальность, создаваемой производителем, создавая языковое сознание геймера – образ мира, выраженный языком игры.

¹¹ Newman J. Video games. New York-London: Routledge, 2004. P. 5.

¹² Шабалина Д.В. Особенности перевода реалий с английского языка на русский (на примере компьютерных игр) // Студент года, 2019. Том 2. С. 227.

¹³ Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник ЮИИМ, 2018. №2. С. 83.

¹⁴ Yves Gambier. Introduction. Screen Transadaptation: Perception and Reception // The translator 2 [9]. 2003. P. 174.

¹⁵ Часовский П. В. Языковая личность геймера ... С. 111.

¹⁶ Водоватова Т.Е., Кинчаров В.А. Видеоигра: текстовая природа, особенности семиотики // Вестник Международного института рынка, 2019. №2. С. 114.

1.1.2. Компьютерная игра как разновидность креолизованного текста

Образ воображаемого мира, который описывается в видеоигре, получается отобразить как с помощью текстового содержания, так и с нетекстовыми и семиотическими элементами, с которыми приходится встречаться производителям, переводчикам-локализаторам и самим игрокам. В нетекстовое содержание попадают аудиокомпоненты (дубляж, озвучивание персонажей), а также культурные и правовые элементы, относящиеся к системе ценностей страны-производителя¹⁷.

Вышеизложенное позволяет говорить о том, что видеоигра затрагивает сразу несколько **каналов восприятия**: зрительный и слуховой, которые являются ведущими для человека¹⁸, а также тактильный, являющийся особенностью видеоигры как аудиовизуального продукта, ведь этот канал отсутствует в кино или телевидении¹⁹: геймер решает, какой путь развития событий выбрать, выполняет влияющие на действия на экране действия при помощи контроллера, что считается вмешательством в структуру повествования, что показывает интерактивность аудиовизуального текста. Сочетание сразу трёх каналов восприятия способствует лучшему восприятию элементов текста, что позволяет автору «максимально точно передать все те идеи, которые он хотел воплотить в данном тексте»²⁰.

Обобщая сказанное, нельзя не согласиться с лингвистами, указывающими на определение видеоигры как **креолизованного текста**. Изначально под креолизованным текстом можно понимать «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

¹⁷ Bernal M.: «Challenges in the Translation of Video Games». Tradumática. 2007. P. 5.

¹⁸ Сергеева Ю.М., Уварова Е.А. Поликодовый текст: особенности построения и восприятия // Наука и школа, 2014. № 4. С. 129.

¹⁹ Pujol Tubau, Miquel: La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia. Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en El senyor dels anells. Tesis doctoral. Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya. 2015. P. 134.

²⁰ Сергеева Ю.М., Уварова Е.А. Поликодовый текст ... С. 133.

зрительными рецепторами»²¹. Следовательно, креолизованный текст представляет собой сложное образование, состоящее из вербальных и невербальных элементов одновременно, которые нельзя друг от друга отделить, иначе игра может потерять значимую часть содержания, из-за чего реципиент не воспримет тот или иной фрагмент гипертекста²². Для корректной интерпретации высказывания нужно рассматривать сразу оба компонента креолизованного текста: изображение и текст, создающие единый комплекс средств.

Изображение может быть как статичным, так и динамичным, что чаще всего используется при разработке видеоигры. Оно играет определяющую роль в восприятии, так как геймер в первую очередь видит образ, идентифицирующий контекст. Сочетаясь с текстом на экране, изображение позволяет декодировать смысл, заложенный в тексте, а также помочь в его более точной реконструкции, которую, как считает О.М. Куницына, письменный текст в чистом виде передать не способен²³. Текст, представляя вербальную составляющую продукта, позволяет дополнить, расширить образ, созданный с помощью изображения. Также можно выделить наличие паралингвистических средств, усложняющие продукт, которые касаются как изображения (наличие фотографий или рисунков на экране), так и текста (цвет, шрифт, выделение фраз)²⁴. Сочетание в себе всех факторов креолизованного текста позволяет сделать вывод о том, что видеоигра позволяет игрокам взаимодействовать с текстом на более высоком уровне.

Особое внимание стоит уделить наличию дубляжа, считающийся одним из основных аспектов разработки игры. Дубляж включает в себя не только перевод текста, но и последующую корректировку этого перевода актёрами под руководством режиссёра²⁵, который может значительно

²¹ Пойманова О.В. Семантическое пространство видеовербального текста [Текст]: дис. ... канд. филол. наук / Пойманова О.В. – М., 1997. С. 21.

²² Водоватова Т.Е., Кинчаров В.А. Видеоигра: текстовая природа ... С. 116.

²³ Куницына О.М. Особенности построения ... С. 79.

²⁴ Там же. С. 64.

²⁵ Chaume Frederic: Cine y traducción. Madrid: Cátedra. 2004. P. 32.

изменить перевод в зависимости от ограниченной временными рамками озвучки и укладки в движения губ персонажей²⁶. При озвучивании персонажей согласуется перевод текста и телесные движения, показанные на экране, чтобы создать целостный образ и впечатление реального времени для игрока, воспринимающего текст.

Существует несколько **классификаций креолизации текста**, с помощью которых можно охарактеризовать ту или иную игру²⁷:

1. По степени креолизации: частичная (публицистика) и полная креолизация (рекламные тексты, комиксы)²⁸.
2. По социокультурной ориентированности: интерактивно ориентированные (ориентация на представителей одной культуры) и транскультурно ориентированные тексты (произведена локализация для других культур). Данный фактор можно рассмотреть на примере использования реалий в тексте, а также лексики и графических средств, являющихся частью культурного кода страны.
3. По типу коммуникации: тексты устной (дубляж), письменной коммуникации (печатный или рукописный вид) и смешанного типа.
4. По гипертекстовой осложнённости в зависимости от наличия гиперкода (ссылки к тексту).
5. По степени вовлечённости реципиента: минимальной, средней и существенной вовлечённости.
6. По степени композиционной сложности: простые без продолжения и сложные (несколько связанных по смыслу частей).

²⁶ María Loureiro Pernas. Paseo por la localización de un videojuego // Revista tradumàtica. Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació. 2007. №5. P. 5.

²⁷ Ань Л. Компьютерная игра как разновидность креолизованного текста // В сб. научных работ 64-й Международной научной конференции Евразийского Научного Объединения «Интеграция науки в современном мире», Москва, ЕНО, 2020. С. 376-379.

²⁸ Чаплин Е.В. Компьютерная игра как креолизованный текст // Книга в современном мире: диалектика вербального и визуального: Материалы всероссийской научной конференции. Изд-во Воронежского государственного педагогического университета, 2017. С. 206-211.

Следует подчеркнуть, что чаще всего видеоигры представлены с полной креолизацией с транскультурной направленностью, смешанным типом коммуникации, наличием гиперкода и существенной степенью вовлечённости.

1.1.3. Жанрово-стилистическое разнообразие текстов компьютерных игр

Степень креолизации текста компьютерной игры зависит от того, к какому жанру можно её отнести. Следует подчеркнуть, что на сегодняшний день существует целый спектр жанров, которыми апеллирует локализатор при изучении материалов для последующего перевода на требуемый язык. С точки зрения лингвистики наибольший интерес, согласно мнению М.В. Петраченко²⁹ и А.Т. Анисимовой³⁰, представляют:

1. **«Экшн»-игры**, которые требуют от игрока быстрой реакции и азартного отношения к действиям на экране.
2. **Ролевые** (от англ. RPG – role-playing games), основанные на настольных играх, где игроки берут на себя роль определённого персонажа, обладающего собственными особенностями поведения, лексической составляющей речи. Важно отметить, что в данном типе игр присутствует вариативность реакции персонажа, из чего следует, что пользователь вчитывается в текст реплик, которые могут в той или иной степени повлиять на развитие сюжета.
3. **Стратегии**, ориентированные на применение стратегического мышления игрока для достижения изначально определённой цели. Данный тип видеоигр может отличаться наибольшим объемом информации, который требует внимательного отношения локализатора к сюжету и возможностям его перевода.

²⁹ Петраченко М.В. Локализация компьютерных игр. (<https://www.rgph.vsu.ru/ru/science/sss/reports/5/petrachenko.pdf>). [Дата обращения: 03.07.2023]. С. 3.

³⁰ Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры ... С. 84.

4. **«Шутеры»** (от англ. *shooters* – «стрелялки») – динамические игры, в которых от игрока требуются тактическое осмысление ситуации, точность и скорость реакции. Из-за быстрой смены текста на экране фразы должны быть с минимальным количеством символов и наибольшим информационным наполнением, что переводчику-локализатору нужно учитывать при переводе интерфейса или заданий.

Вышеупомянутые типы игр представляют собой наибольший интерес для переводчиков и лингвистов, изучающих феномен компьютерной игры и поликодового текста.

1.2. Локализация компьютерных игр

1.2.1. Определение локализации

Перед разработчиками игры, которые заинтересованы в том, чтобы об их продукте узнали вне территории страны-производителя, стоит очень важная задача – её **локализация** для дальнейшего продвижения на зарубежном рынке, что стало предметом для обсуждения лингвистов сравнительно недавно. IT-сектор в настоящее время является одной из самых главных сфер, где наблюдается экономический рост, так как цифровые технологии проникают в культурную среду³¹, и интерес к видеоиграм постоянно возрастает. Локализация продукта, будь то книга, фильм, мобильная или компьютерная программа, приложение или игра, включает в себя достаточно много аспектов, требующих перевода, как идиоматические выражения, культурно-маркированная лексика и стилистические особенности речи человека³², что затрагивает весь процесс перевода. Если раньше переводилась лишь упаковка и руководство к использованию³³, то на сегодняшний день локализуется весь пакет информации, предоставляемый

³¹ Cristina Plaza-Lara, Carmen Grau Lacal. La localización de videojuegos. Propuesta didáctica para la clase de traducción // trans-kom. 2018. Vol. 11. №2. (https://www.trans-kom.eu/ihv_11_02_2018.html). [Дата обращения: 16.04.2024]. P. 201.

³² Мугу М. С., Бричева М. М., Сасина С. А. Проблемы языковой локализации компьютерных игр // The Scientific Heritage, 2021. № 61. С. 41.

³³ Там же. С. 40.

разработчиком, так как представители одной культуры стремятся к взаимодействию с другой, которая, в свою очередь, предпочитает видеть продукт на родном языке, более понятном для восприятия.

Однако, феномен локализации, по мнению многих лингвистов, придерживающихся консервативных взглядов, является лишь одним из методов перевода, отличающийся некоторыми лингвистическими и экстралингвистическими факторами³⁴. В данном случае мы считаем целесообразным определить, что считается локализацией, обратясь к мнению исследователей, которые более подробно рассматривают это понятие в своих работах. Так, С.Е. Мерлян считает, что локализация – это «культурная адаптация продукта к территории его распространения»³⁵. Она лежит между художественным переводом и IT-адаптацией³⁶ и отвечает потребностям и запросам потенциальной целевой аудитории и целевой культуры³⁷. С учётом вышесказанного стоит отметить, что лингвистическая адаптация продукта действительно является очень важным этапом для продвижения продукции: переводчику приходится сталкиваться с культурными или языковыми особенностями, которые могут иметь иной контекст в зависимости от страны, для которой продукт переводится. Лишь грамотный локализатор, который внимательно изучает культурную составляющую целевой аудитории, определяет её границы и, как правило, рассматривает особенности речи и менталитета потенциальных потребителей продукта, заранее известных³⁸, может сделать качественный перевод с учётом адаптации продукта в сфере информатики и кибернетики, что связано с выпуском товара на международном рынке.

³⁴ Знамеровская А.О., Агеева А.В. Междисциплинарность как ключевая характеристика процесса локализации компьютерных игр // Филологические науки. Вопросы теории и практики, 2021. Том 14. Выпуск 1. С. 219.

³⁵ Мерлян С. Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности // Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых, 2014. Ч.1. С. 242.

³⁶ Дьяченко И.И. Жанрово-стилистическое разнообразие текстов компьютерных игр как сложность переводческого аспекта локализации // Студент и наука (Гуманитарный цикл), 2019. С. 426.

³⁷ Michael Scholand. Localización de videojuegos // Revista tradumàtica. 2002. №1. P. 4.

³⁸ Знамеровская А.О., Агеева А.В. Междисциплинарность как ключевая ... С. 219.

Возвращаясь к вопросу о взаимозаменяемости понятий «локализация» и «перевод» по отношению к игре, мы хотим отметить, что между ними действительно наблюдается связь. Перед производителем стоит очень важная задача: найти переводчика, способного справиться со сложной междисциплинарной задачей, состоящей из перевода не только текста, который представлен в информационном пакете (сюда относятся вся внутриигровая информация и субтитры), но и пользовательского интерфейса, руководств к игре, инструкции как в ходе прохождения игры, так и для её установки³⁹. Нельзя забывать также и о технических проблемах, связанных с переводом игры, которые переводчику художественных текстов без специальной подготовки справиться будет гораздо сложнее. Вышеизложенное позволяет говорить о том, что отношение перевода к локализации как целого к части или наоборот до сих пор является дискуссионной проблемой. Подробное рассмотрение понятия локализации может подвергнуть сомнению утверждение, что перевод текстов видеоигры является самым главным этапом, так как, согласно мнению А. Пим, он представляет «лишь треть всех процессов»⁴⁰, что утверждают также Карола Альварес-Боладо, Санчес Хема и Альмогера Наваррете⁴¹.

Аргументированной представляется точка зрения, согласно которой локализатор видеоигры выступает в роли получателя исходного, оригинального текста для дальнейшей полной смысловой передачи целевой аудитории, предпочитающей видеть продукт на родном языке. Он предлагает переведённый текст, отвечающий требованиям потребителя, зная о его ожиданиях от продукта, который, следовательно, будет отличаться от оригинального, так как локализация подразумевает адаптацию под

³⁹ Петраченко М.В. Локализация компьютерных игр. С. 3.

⁴⁰ Рым А. Localization and Linguistics // ResearchGate. 2001.

(https://www.researchgate.net/publication/228937630_Localization_and_Linguistics). [Дата обращения: 01.08.2023].

⁴¹ Carola Álvarez-Bolado, Sánchez Gema, Almoguera Navarrete. La localización de videojuegos: un caso de colaboración interdisciplinaria. // Actas del XXVIII Congreso Internacional de la Asociación Española de Lingüística Aplicada. 2010. P. 3.

конкретные лингвокультурные особенности целевой аудитории⁴². Качество перевода часто можно оценить по тому, какое воздействие он оказывает на реципиента⁴³. В основном разработчики ориентированы на FIGS – французский, итальянский, немецкий и испанский языки⁴⁴. Выбор такого набора языков связан с их распространением, количеством пользователей, которым удобнее всего их использовать, а также их привилегированным местом на международном рынке.

Известно, что для переводчика-локализатора очень важным инструментом является **глоссарий** – это все термины и названия, представленные в ходе прохождения игры. К ним можно отнести имена персонажей, названия территорий, уникальные аббревиатуры гильдий и их расшифровки, особенные словосочетания, встречающиеся несколько раз в разных частях сюжета⁴⁵. Все наименования всегда должны быть согласованы, что достигается посредством использования глоссария, который пополняется самим локализатором и требует утверждения для непосредственно работы над текстом. Подобный словарь помогает переводчику придерживаться правильной терминологии, сохранить единый формат, чтобы не нарушать логику повествования и не путать игрока разными названиями одного и того же явления на экране, что может оттолкнуть потенциального покупателя⁴⁶. Глоссарий составляется для всех возможных наименований, включая опции выбора, символы, предметы, оружия или даже кнопки меню, что также передаётся производителем локализатору в отдельном пакете.

Так как локализация затрагивает сразу две сферы, заключающиеся в лингвистическом переводе материалов, как реплики персонажей, и

⁴² Reiss K. y Vermeer, Hans J. Grundlegung einer allgemeinen Translationtheorie. Tubinga: Niemeyer. Traducción española por Celia Martín de León y Sandra García Reina: Fundamentos para una teoría general de la traducción. Madrid: Akal. [1984]1996. P. 122.

⁴³ Michael Scholand. Localización de videojuegos. P. 4.

⁴⁴ Иванова Е.А. Модель локализации компьютерных игр: типовые проблемы и их решения // Научное сообщество студентов 21 столетия. Гуманитарные науки, 2019. №6 (78). С. 62.

⁴⁵ Зилев, В. М. Локализация компьютерных игр и проблема её качества / В. М. Зилев, А. И. Сюткина. — Текст: непосредственный // Молодой ученый, 2015. № 11 (91). С. 1882.

⁴⁶ Знамеровская А.О., Агеева А.В. Междисциплинарность как ключевая ... С. 220.

технической адаптации под программу с учётом особенностей кодирования⁴⁷, нельзя не отметить, что, помимо документа с глоссарием, переводчику предоставляется пакет с обширным списком переводимых компонентов, требуемых для выпуска компьютерной игры:

1. **Экранный и внутриигровой текст.** М.С. Мугу, М.М. Бричева и С.А. Сасина считают, что перевод пользовательского интерфейса обязателен для того, чтобы локализация считалась полной⁴⁸, так как определённые справки, системные сообщения или же кнопки меню не озвучиваются, из-за чего игрок уделяет им пристальное внимание.

2. **Изображения и графический текст** (внутриигровые знаки, плакаты и вывески). В зависимости от типа локализации пакет с данной информацией может считаться как обязательным для перевода, так и необязательным в зависимости от решения страны-производителя.

3. **Аудио- и кинематографические материалы** (озвучивание диалогов и субтитры). Их перевод требуется в случае, если игрок становится зрителем на некоторое время, когда во время сюжета представлена кат-сцена.

4. **Печатные материалы.** Сюда можно отнести руководство и рекламу.

5. **Геймплей** (диалоги персонажей). Перевод диалогов требует досконального изучения сюжета, а также опыта в жанре игры, чтобы локализация не казалась абсурдной для игрока⁴⁹.

В заключение следует отметить, что разработчики программного обеспечения и компьютерных игр должны учитывать возможность

⁴⁷ Кудинова И.А. Особенности локализации имён собственных в компьютерных играх / И.А. Кудинова, В.О. Бабыкина // Теория и практика современного научного знания. Проблемы. Прогнозы. Решения, 2017. С.134-137.

⁴⁸ Мугу М. С., Бричева М. М., Сасина С. А. Проблемы языковой локализации ... С. 42.

⁴⁹ Коркунова Ю.А. Особенности локализации серии компьютерных игр The Witcher / Ю.А. Коркунова // Сборник VI Международной научно-практической Интернетконференции студентов и аспирантов. – Ханты-Мансийск: Югорский государственный университет, 2016. С. 729.

выпустить свой продукт на мировом рынке, что требует полного пакета переводимых компонентов, который передаётся локализатору, чтобы тот подготовил все нужные составляющие для продажи продукта за границами страны-производителя.

1.2.2. Классификация уровней локализации

Можно утверждать, что перед тем, как приступить к локализации, разработчики компьютерной игры должны определиться с её уровнем в зависимости от «собственной оценки рынка»⁵⁰. Глубина локализации разных игр может отличаться, что является результатом оценки производителем своего бюджета, специфики выпускаемой игры, интересов целевой аудитории и прочих факторов.

Очень подробное и последовательное описание уровней локализации представлено в статьях С.Е. Мерлян⁵¹ и М.В. Петраченко⁵². Практическая направленность данных работ предполагает более глубокое исследование типов локализации и требуемых характеристик, которые выбирают разработчики для продажи своей компьютерной игры на мировом рынке и её дальнейшего успеха. Выделяются следующие шесть уровней локализации в зависимости от количество переводимого материала:

1. **Бумажная локализация.** В зависимости от программы существует множество видов документации, подлежащих перевода⁵³. При выборе данного типа локализации переводится коробка компьютерной игры, маркетинговые материалы, руководство, инструкции по использованию, обложка и прочие бумажные дополнения к игре. Обычно техническое руководство и краткий справочник стандартизированы и содержат информацию о системных требованиях⁵⁴. Внутриигровые материалы продукта (субтитры, наименования) на иностранный язык не переводятся. А.О.

⁵⁰ Мерлян С. Е. Локализация как разновидность ... С. 245.

⁵¹ Там же. С. 244-246.

⁵² Петраченко М.В. Локализация компьютерных игр. С. 3.

⁵³ Michael Scholand. Localización de videojuegos. P. 8.

⁵⁴ Ibid. P. 8.

Знамеровская и А.В. Агеева утверждают, что бумажной локализации достаточно, если целевая аудитория ознакомлена с языком оригинала и может правильно интерпретировать текст, не содержащий каких-либо противоречивых отсылок, непонятных культуре той страны, для которой была переведена компьютерная игра⁵⁵. Также возможен вариант, когда текста в игре не так много, из чего следует, что нет необходимости переводить её целиком. Обеспечивается необходимый минимум, чтобы программа, отвечающая за функционирование игры, работала исправно.

2. **Поверхностная локализация.** На данном уровне локализатор переводит коробку, как при бумажной локализации, меню. Разработчик может добавить свой логотип для заставки, копирайт, readme-файл, который содержит всю необходимую информацию о системных требованиях игры. Данный тип локализации не считается дорогим и часто выбирается разработчиками, которые хотят показать, что их интересует их место на рынке компьютерных игр.

3. **Экономичная локализация.** На целевой язык переводится текст игры, включающий в себя диалоги, подсказки на экране, меню, все всплывающие субтитры. Название соответствует главной причине, почему данный тип локализации пользуется популярностью среди разработчиков компьютерных игр: для них он является наиболее экономически выгодным, если на территории страны, для которой осуществляется локализация, есть их представительство. Однако стоит отметить, что звуковое сопровождение остаётся на языке оригинала.

4. **Углублённая локализация.** На данном уровне не только переводится весь текст игры, но и озвучиваются реплики персонажей. Они заменяются дубляжом, благодаря чему адаптируется весь внутриигровой звук. Для углублённой локализации компания-разработчик должна рассчитывать на достаточно большой бюджет,

⁵⁵ Знамеровская А.О., Агеева А.В. Междисциплинарность как ключевая ... С. 220.

чтобы задействовать студию озвучки. Причинами для выбора данного уровня, согласно мнению авторов, могут быть ситуации, когда в стране, для которой переводится игра, мало кто говорит на языке оригинала, когда компания решила построить имидж благодаря вниманию к интересам целевой аудитории или когда понимание сюжетной задумки требует озвучивания игры.

5. Избыточная локализация. Помимо озвучивания персонажей обрабатываются графические объекты, любые изображения, на которых может понадобиться поменять текст или убрать какие-либо символы, запрещённые в стране.

6. Глубокая локализация. На данном уровне проводится вольная адаптация игры, в ходе которой её сюжет может претерпевать требуемые самим локализатором изменения в зависимости от культурных особенностей страны⁵⁶. Так, локализация позволяет игроку полностью погрузиться в атмосферу произведения, перевод которой заменяет оригинал, специально для чего локализатор пользуется различными стратегиями перевода⁵⁷.

Глубина локализации может зависеть как от решения производителя, так и внутренней обстановки в стране, в которой планируется выпустить компьютерную игру. Если какие-либо элементы противоречат нормам и культурным ценностям потребителей, разработчику придётся выбрать тот тип локализации, который предполагает возможность заменить элементы, вызывающие неприятие целевой аудиторией, так как локализатор должен учитывать национальный менталитет. Однако стоит отметить, что игры часто локализуются лишь частично, что связано с несоответствием критериям интернационализации по время производства игры⁵⁸.

⁵⁶ Иванова Е.А. Модель локализации компьютерных игр ... С. 62.

⁵⁷ Alberto Fernández Costales. Exploring translation strategies in video game localisation // MonTI 4. 2012. P. 5.

⁵⁸ Michael Scholand. Localización de videojuegos. P. 5.

1.2.3. Компетенции и задачи локализатора в сфере перевода компьютерных игр

Как было упомянуто ранее, локализация невозможна без перевода, несмотря на осложнения, связанные с техническим оснащением. Именно перевод текстовых материалов способствует передаче содержимого в них смысла⁵⁹. Практически нет исследований, посвящённых изучению компетенций локализатора видеоигр, а также отличительных черт от других переводчиков⁶⁰. Однако мы можем утверждать, что локализатор должен иметь междисциплинарный подход к своей деятельности, который включает перевод текстовых модулей, непосредственно относящихся к сюжету, интерфейса, руководств по программному обеспечению и установке игры и нормативных документов⁶¹.

Для того, чтобы локализация была качественной, переводчикам недостаточно тех знаний, которые они могут получить на курсах по переводу, так как индустрия перевода компьютерных игр подразумевает различные **компетенции**, требуемые от специалистов.

1. Что касается знаний языка, многие считают, что локализатору в первую очередь требуется высокий уровень владения иностранным языком, что, согласно В.М. Зилеву, не является настолько важным, как знание родного языка, его грамматических правил и лексических средств, чтобы достичь хорошего результата в переводе компьютерной игры⁶².

2. Следующим не менее важным навыком можно назвать умение правильно транслировать смысл культуры-источника, адаптировать продукт под особенности пользователя-реципиента⁶³. Для этого он должен понимать, какие реалии могли быть обозначены в игре, местный юмор и менталитет как страны-производителя, так и

⁵⁹ Панибратова Н.В. Элементы ненормированной речи ... С. 26.

⁶⁰ Cristina Plaza-Lara, Carmen Grau Lacal. La localización de videojuegos. P. 203.

⁶¹ Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры ... С. 83.

⁶² Зилев, В. М. Локализация компьютерных игр ... С. 1883.

⁶³ Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры ... С. 85.

страны-потребителя, что делает процесс локализации гораздо сложнее⁶⁴. Более того, чтобы правильно адаптировать текст оригинала на иностранный язык, локализатору стоит разбираться в метатекстуальных ссылках видеоигры, буквальный перевод которых может вызвать непонимание со стороны пользователей, ожидающих шутки или дополнительной информации, что может сказаться на популярности компании-производителя, выпускающей игру. От локализатора требуется внедрить такие модели перевода, чтобы содержание информации не было искажено, а замысел автора оставался прежним и содержал в себе все затронутые в оригинале культурологические аспекты. Так как проблема связана с передачей культурных традиций (юмор, каламбуры, обороты речи без эквивалента, нецензурная брань и жестокий язык), обозначенных в тексте игры, в зависимости от страны переводчик будет вынужден смягчить лексику, если того требует цензура, чтобы игра всё же вышла на мировой рынок⁶⁵.

3. Также мы можем выделить такое требование от локализатора как знание специфики жанра. В зависимости от жанра содержание игры, как и её терминология, меняется. Переводчику следует знакомиться с тематическими журналами, чтобы всегда знать о новых словах, используемых в определённой сфере, узнавать о популярных отсылках, которые могут встретиться в дальнейшем⁶⁶. Спецификой жанра можно также назвать и специализированные термины: если в игре прослеживается военная тематика, то перевод должен быть соответствующим, так как персонажи могут использовать какие-либо лексические средства, являющиеся особенностью военного дискурса, которые нужно адаптировать на иностранном языке⁶⁷.

⁶⁴ Знамеровская А.О., Агеева А.В. Междисциплинарность как ключевая ... С. 218.

⁶⁵ Michael Scholand. Localización de videojuegos. P. 8.

⁶⁶ Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры ... С. 85.

⁶⁷ Петраченко М.В. Локализация компьютерных игр. С. 3.

Локализатору также следует уметь работать с любым функциональным стилем, иметь достаточные знания в области стилистики, так как в настоящее время видеоигра может представлять собой не один, а сразу несколько стилей, которые взаимодействуют между собой⁶⁸.

4. Помимо лингвокультурных знаний, локализатору, которому недостаточно просто перевести всю требуемую информацию, следует изучить специфику компьютерного дискурса, так как он должен владеть информационными технологиями и графическими программами, ведь техническая составляющая локализации необходима для достижения оптимального результата⁶⁹.

Обратимся к рассмотрению основных правил перевода, благодаря которым качество переводимой продукции значительно улучшилось⁷⁰:

1. Для переводчика язык локализации должен быть родным. Многие лингвисты сходятся во мнении, что только носители языка способны в точности передать эмоциональную и сюжетную составляющую тех или иных лексических средств, которые используются в оригинальной версии.

2. Перевод должен быть точным, грамматически и стилистически правильным, проверенным редактором и менеджером проекта, чтобы результат соответствовал поставленным задачам. Любые дополнения, пропуски, искажения смысла и прочие переводческие трансформации, не предусмотренные оригинальным текстом, могут ввести в заблуждение реципиента.

3. Термины должны быть переведены в соответствии с глоссариями.

4. Служебные теги должны быть нетронутыми, так как от них зависит функционирование самой игры.

⁶⁸ Ромадина А.С. Лингвистические, культурно обусловленные и технические трудности локализации компьютерных игр. РГУ имени С.А. Есенина. Науч. Руководитель: Томина Ж.Д., 2020. С. 7.

⁶⁹ Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры ... С. 83.

⁷⁰ Панибратова Н.В. Элементы ненормированной речи ... С. 25-26.

1.2.4. Проблемы локализации

Нельзя не отметить, что локализатор-переводчик должен не только изучить правила перевода, но и ознакомиться с возможными проблемами, которые возникают в процессе работы. А.С. Ромадина подразделяет три группы проблем локализации: лингвистические, культурно обусловленные и технические⁷¹, к которым относятся перевод игрового интерфейса, сообщений об ошибках, работа с укладкой под дублирование и создание субтитров, работа с обширной документацией, представленной в различных файлах, производится в короткие сроки, поставленных руководителями проекта. Помимо проблем, связанных с работой самого локализатора, существуют также и организаторские недочёты, как неправильно отправленный пакет документов, которые должны тщательно проверяться менеджерами, что приводит к некорректному переводу⁷².

Основной проблемой для переводчика является **отсутствие оригинала** игры при работе. Процесс локализации видеоигры должен происходить одновременно с разработкой игры, однако из-за того, что она должна одновременно выйти на рынок с полноценным набором языков, и по причине защиты разработчиками своего продукта и по маркетинговым изображениям⁷³, игра часто не представлена в полном объеме, она может быть передана в плохом качестве, с отсутствием каких-либо деталей, которые могли упоминаться в тексте⁷⁴. Очень часто переводчикам приходится работать в условиях отсутствия контекста, из-за чего смысл некоторых фраз, сказанных персонажами, бывает затруднительно определить⁷⁵.

Общеизвестно, что ещё одной проблемой, которая встречается на протяжении всего процесса локализации, является ограничение количества символов на экране или, иначе говоря, кода. Для того, чтобы текст

⁷¹ Ромадина А.С. Лингвистические, культурно обусловленные ... С. 3.

⁷² Зилев, В. М. Локализация компьютерных игр ... С. 1881.

⁷³ Michael Scholand. Localización de videojuegos. P. 7.

⁷⁴ Морозов М. Д. Особенности процесса локализации компьютерных игр // Вестник Астраханского государственного технического университета, 2019. № 2(68). С. 60.

⁷⁵ María Loureiro Pernas. Paseo por la localización ... P. 3.

изображался на экране должным образом, нужно учитывать вероятность превышения знаков, которые могут привести к неправильному отображению слов или даже прекращению работы программы. А.С. Ромадина утверждает, что в случае, если фразы накладываются друг на друга или слова, имеющие большее количество букв, выходят за границы кода, локализатору следует прибегнуть к сокращениям или перефразированию текста, сохраняя изначальный смысл, вложенный в него, чтобы обеспечить корректную работу компьютерной игры и целостное понимание реципиентом⁷⁶.

Главной проблемой уже касательно самого перевода мы можем назвать **культурную адаптацию**. Иногда локализатор должен передать средствами языка целевой аудитории те ситуации и обороты, которые считаются специфическими для страны, производящей видеоигру, однако эти элементы либо не имеют аналогов, либо расходятся в лексическом значении⁷⁷. Если воссоздать особенности речи путём различных стратегий перевода не получается, то локализатору следует изменить их для приближенной передачи реципиенту смысла высказываний и характера персонажей⁷⁸. О. Зайцева определяет список тех элементов, с локализацией которых могут возникнуть значительные трудности⁷⁹:

1. Цвета.
2. Изображение человека. Локализатор должен учитывать в процессе перевода, какие обращения используют персонажи друг к другу, чтобы передать их на языке целевой аудитории соответствующими средствами.
3. Животные и растения.
4. Политика. В выпущенном продукте политические высказывания не должны противоречить общепринятым убеждениям

⁷⁶ Ромадина А.С. Лингвистические, культурно обусловленные ... С. 12-13.

⁷⁷ Зилев, В. М. Локализация компьютерных игр ... С. 1883.

⁷⁸ Ромадина А.С. Лингвистические, культурно обусловленные ... С. 14.

⁷⁹ Зайцева О. Проблемы культурной адаптации // Just Translate It! 2015. (<https://ru.just-translate-it.com/problemy-kulturnoj-adaptacii/>). [Дата обращения: 01.08.2023].

целевой аудитории, из-за чего локализатору нужно исследовать их нормативные акты и новостные издания.

5. Религия.

6. Системные измерения, дата и время. При локализации конвертируются все единицы объема, длины, веса и температуры. Также в зависимости от традиции меняется написание многозначных чисел и даты: для разделения разрядов могут ставиться запятые или точки, а при написании даты точки или слэши помимо разного положения числа, месяца и года.

7. Реалии.

Мы считаем важным отметить, что если локализатор некомпетентен, не следует общим правилам перевода, установленным для локализаторов компьютерных игр, не изучает всесторонне культурные особенности страны-реципиента, то переводческая ошибка, как отмечает А.Т. Анисимова, - «худшее, что может произойти», так как она мешает потребителю полностью погрузиться в атмосферу игры, из-за чего продажи производителя будут снижаться.

1.2.5. Адекватность и эквивалентность перевода

Известно, что мы привыкаем воспринимать и понимать события и ситуации определённым образом, что становится нормой⁸⁰. Это утверждение также можно отнести к работе над компьютерной игрой: основываясь на традиционной терминологии и интересах целевой аудитории, для которой разрабатывается продукт, локализатор в процессе перевода выбирает стратегии, которые смогут полностью или максимально близко к оригиналу донести содержание видеоигры, чётко осознавая, что она из себя представляет и какие стратегии приемлемы для перевода⁸¹.

⁸⁰ Álex López. Detrás del videojuego: Localización y traducción // Сайт UMBRA PIXEL. 2019. (<https://umbrapixel.com/detras-del-videojuego-localizacion-y-traduccion/>). [Дата обращения: 18.04.2024].

⁸¹ Álex López. El arte de traducir un videojuego // Сайт UMBRA PIXEL. 2019. (<https://umbrapixel.com/el-arte-de-traducir-un-videojuego/>). [Дата обращения: 18.04.2024].

Локализатор стремится к тому, чтобы смысл, заложенный автором, был точно передан целевой аудитории. Однако стоит отметить, что, согласно Ю.Л. Оболенской, это утверждение может ставиться под сомнение в силу того, что каждый человек, будучи или нет частью конкретного общества, для которого переводится продукт, воспринимает ту или иную информацию по-разному в силу индивидуального опыта⁸². Более того, локализатор имеет собственное представление об оригинале и в ходе работы может частично его передавать, не забывая о культурных ценностях и ожиданиях, которые принадлежат игрокам разных стран, заинтересованных во внимании к их истории, моральным устоям и привычкам⁸³, самостоятельно выбирая значимые элементы для последующего перевода и определяя их функции⁸⁴.

Перед тем, как мы перейдём к рассмотрению переводческих трансформаций игрового дискурса, стоит изучить понятия «адекватности» и «эквивалентности», которые, согласно некоторым исследователям, начали использоваться для анализа перевода благодаря русским и чешским лингвистам⁸⁵. Следовательно, проблема разграничения этих двух близких определений, которые стали традиционными для описания процесса перевода и критериями его оценки⁸⁶, чаще всего представлена в работах отечественных авторов, заинтересованных в качественном переводе с иностранных языков, чтобы он был понятен и принят реципиентом иной культуры.

Как отмечают Т.Е. Смирнова и В.Е. Ермишина, что «любой адекватный перевод эквивалентен, но не всякий эквивалентный перевод признаётся

⁸² Julia Obolenskaya. La adecuación y la equivalencia de la traducción: ¿la cuestión de terminología o la oposición conceptual? // Centro virtual Cervantes. (https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/mirada/12_obolenskaya.pdf). [Дата обращения: 20.04.2024]. P. 116.

⁸³ Mangiron C. Games without borders: The cultural dimension of game localisation. 2015. (https://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06_18.pdf). [Дата обращения: 03.07.2023].

⁸⁴ Christiane Nord. El funcionalismo en la enseñanza de traducción. Mutatis Mutandis. Revista Latinoamericana De Traducción. 2009. №2. P. 215.

⁸⁵ Julia Obolenskaya. La adecuación y la equivalencia ... P. 119.

⁸⁶ Ibid. P. 115.

адекватным»⁸⁷. В связи с этим представляется целесообразным сначала рассмотреть понятие «адекватности», которая считается критерием оценки перевода. По мнению В.Н. Комиссарова, адекватность обеспечивает анализ прагматических целей перевода и средств, благодаря которым можно достичь максимальной передачи информации, не допуская нарушений языковых норм и соответствуя общественно-признанным канонам перевода⁸⁸. Н.К. Гарбовский добавляет, что для выполнения этой задачи переводчик должен использовать равноценные переводческие решения, в точности совпадающие с оригинальными средствами, подразумевая полноценную передачу не только смысла текста, но и его компонентов⁸⁹, производя определённый коммуникативный эффект, заявленный производителем.

Однако концепция анализа адекватности перевода в качестве его оценки, согласно Ю.Л. Оболенской, может существовать лишь при условии существования идеального перевода, подразумевая тождество оригинала и результата локализации⁹⁰. По мнению автора цитируемой статьи, перевод не может быть равен оригиналу, так как целевая аудитория воспринимает продукт в качестве одного из вариантов перевода, ориентируясь на собственные запросы и ожидания от компьютерной игры. Н.В. Панибратова также отмечает, что язык «подчиняется определённым правилам», которые «претерпевали различные изменения» в ходе его развития⁹¹.

Таким образом, лингвисты вводят понятие «эквивалентности», учитывая национальные традиции перевода, особенности восприятия целевой аудитории, ориентируясь на исторический и культурный контекст времени, в которое был осуществлён перевод⁹². Эквивалентность обеспечивает максимально близкое, но не тождественное соответствие текста

⁸⁷ Смирнова Т.Е., Ермишина В.Е. Адекватность перевода в коммуникативном аспекте // Огарёв-Online, 2017. №14 (103). С. 3.

⁸⁸ Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высшая школа, 1990. С. 233.

⁸⁹ Гарбовский Н.К. Теория перевода. – М.: Издательство Московского университета, 2004. С. 544.

⁹⁰ Julia Obolenskaia. La adecuación y la equivalencia ... P. 120.

⁹¹ Панибратова Н.В. Элементы ненормированной речи ... С. 41.

⁹² Julia Obolenskaia. La adecuación y la equivalencia ... P. 121.

перевода тексту оригинала⁹³. Так, предполагается сохранение смысловой, стилистической, коммуникативной информации, но не формальное равенство, так как зачастую элементы текста являются непереводаемыми, то есть не имеют эквивалента, и в таком случае ценится передача смысла даже при использовании иных языковых средств, достигая функционального сходства⁹⁴.

Следует подчеркнуть, что для достижения приемлемого результата перевода определённых культурно-специфических явлений, представленных в оригинале текста и присущих лишь одной из сравниваемых культур⁹⁵, локализатор должен понять, стоит ли сохранять внешний вид переводимого элемента или произвести его **доместикацию**⁹⁶. Решение применять доместикацию зависит от разработчиков, однако некоторые исследователи отмечают, что это риск для производителя, так как игровой опыт может быть испорчен⁹⁷ в силу того, что есть слова, тесно связанные с культурой, и их перевод не будет соответствовать развлекательной функции компьютерной игры, так как колорит культуры, представленный в лексике, может быть скрыт от реципиента из-за максимальной адаптации⁹⁸.

В случае, если лексика требует сохранения своего внешнего вида для решения коммуникативной задачи и передачи её эмоциональной составляющей, применяется стратегия **форенизации**, которую можно встретить, например, при переводе имён собственных или при пропуске целых фрагментов текста. Это может привести к созданию лакун, которые не мешают игре и не содержат важной информации для потребителя⁹⁹.

⁹³ Смирнова Т.Е., Ермашина В.Е. Адекватность перевода ... С. 2.

⁹⁴ Julia Obolenskaya. La adecuación y la equivalencia ... P. 122.

⁹⁵ Christiane Nord. El funcionalismo en la enseñanza ... P. 216.

⁹⁶ Alberto Fernández Costales. Exploring translation strategies ... P. 7.

⁹⁷ Álex López. El arte de traducir un videojuego.

⁹⁸ Los Entresijos del Proceso de Localización de Videojuegos // Сайт MOTAWORD. 2022.

(<https://www.motaword.com/es/blog/ins-and-outs-of-the-video-game-localization-process>). [Дата обращения: 18.04.2024].

⁹⁹ Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры ... С. 86.

1.3. Компьютерная видеоигра *Atomic Heart*

1.3.1. Общая информация об игре

В качестве предмета анализа переводческих трансформаций в игровом дискурсе была выбрана компьютерную игру *Atomic Heart*, выпущенную 21 февраля 2023 года российской студией *Mundfish* «в жанре шутера от первого лица с элементами ролевой игры»¹⁰⁰, локализованной на испанский язык компанией *Perfect Sound*, которая также занялась дублированием компьютерной игры.

Сюжет игры касается истории альтернативного СССР, находящегося на пути развития робототехники и передовых технологий, созданных советскими учёными. Во введении в сюжет главный протагонист, бывший офицер разведки по особым поручениям и майор П-3, Нечаев Сергей Алексеевич, застаёт масштабный сбой системы на Предприятии №3826, который привёл к восстанию машин против жителей города и работников комплексов. Инженер Виктор Петров, саботирующий всю систему, должен быть ликвидирован майором, назначенным на это дело, чтобы правительство не узнало о введении роботов в боевой режим. В ходе расследования П-3 узнаёт о работе комплексов, истории всех встреченных им людей и о своём прошлом.

Данный продукт интересен лексическими, грамматическими и стилистическими особенностями, которые представлены в репликах персонажей, описании заданий, героев, оружий, игровых локаций, технологий и боевой системы. Благодаря огромному количеству архивных документов, представленных в качестве дополнительной информации в процессе прохождения игры, и разветвлённой системе многочисленных диалогов, вытекающих из жанра экшена, который взаимосвязан с ролевыми играми¹⁰¹, мы также можем судить о том, что данная игра представляет собой

¹⁰⁰ Atomic Heart // Сайт Atomic Heart Вики (https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/Atomic_Heart). [Дата обращения: 20.04.2024].

¹⁰¹ Шабалина Д.В. Особенности перевода реалий ... С. 228.

целый спектр функциональных стилей, отличающихся между собой различными языковыми средствами. Так, в одном из интервью испанские переводчики подробно анализируют лингвистические особенности оригинала, а также отмечают сложности перевода с русского языка на испанский, связанные с проблемой локализации¹⁰².

1.3.2. Стилистические особенности текстов игры *Atomic Heart*

Согласно И.И. Дьяченко, жанр компьютерной игры определяет специфические лингвистические средства, используемые разработчиком в ходе создания продукта¹⁰³. Ранее было упомянуто, что жанр экшена и шутера предполагает наличие большого количества взаимосвязанного текста, который требует перевода. Нередко в рамках одной игры, какой является *Atomic Heart*, разработчики касаются сразу нескольких стилей, в связи с чем работа локализатора становится более затруднительной, так как возникает ряд лингвистических трудностей с передачей тех или иных выражений, которые могут иметь разную лексическую подборку в зависимости от текста, где наблюдается смешение функциональных стилей¹⁰⁴. Следовательно, стоит разобрать, какие функциональные стили встречаются при переводе компьютерной игры и какие особенности можно выделить, согласно классификации И.И. Дьяченко¹⁰⁵:

Научный стиль в играх чаще всего встречается в словарях, справочниках и инструкциях, где представлен небольшой объем информации о конкретных личностях, событиях или существах, создавая эффект нахождения в научном центре, что представлено в документах о сотрудниках комплексов «Вавилов», «Челомей» и «Павлов», описании существ и роботов.

Официально-деловой стиль, обусловленный сжатостью и строгостью передачи информации в письме, представлен в документах, найденных в

¹⁰² Yesica Terceros. La localización detrás de Atomic Heart: el toque español // Сайт PRESSOVER. 2023. (<https://pressover.news/entrevista/la-localizacion-detras-de-atomic-heart-el-toque-espanol/>). [Дата обращения: 20.04.2024].

¹⁰³ Дьяченко И.И. Жанрово-стилистическое разнообразие ... С. 426.

¹⁰⁴ Ромадина А.С. Лингвистические, культурно обусловленные ... С. 7.

¹⁰⁵ Дьяченко И.И. Жанрово-стилистическое разнообразие ... С. 426-429.

процессе прохождения игры и написанных сотрудниками комплексов. Документы могут вызвать интерес к заданию, к сюжетному замыслу, разгадке секрета прошлого главного героя, и, следовательно, к самому продукту, на что и рассчитывает разработчик. Также этот стиль наблюдается в диалогах с высокопоставленными лицами, которые отличаются чётким набором лексики для указов, распоряжений, возможных только в лаконичном варианте.

Однако в письмах мы можем наблюдать смешение стилей: иногда учёные могут начать письмо, как подобает официальному стилю, а потом лексика снижается до разговорной. Также доступны письма и простых граждан, пользующихся той же системой передачи информации и заказов, из-за чего, по нашему мнению, локализатору нужно внимательно изучать контекст для составления списка трансформаций, которые он может использовать, чтобы не нарушить стилистическую окраску исходного текста.

Разговорный стиль, который мы можем наблюдать практически во всех диалогах, представленных в компьютерной игре *Atomic Heart*, отличается непринуждённостью речи, её непоследовательностью, эмоционально-оценочной окрашенностью, а также сниженной лексикой, которая требует особого рассмотрения в ходе изучения переводческих трансформаций, используемых в игре, так как она является особенностью речи главного героя, майора Нечаева, пользующегося запоминающимися лексическими оборотами и военной терминологией.

Публицистический стиль используется разработчиками для привлечения внимания к какому-либо событию или факту, а также для воздействия на игрока. В игре он представлен в репликах некоторых НПС, неигровых персонажей (англ. *non-player character*), призванных распространять информацию о развитии Предприятия №3826. Их речь отличается выразительными средствами и оценочными суждениями, а также особым произношением, слышимым в дублированных сценах.

Художественный стиль, используемый для усиления выразительности, в компьютерной игре может выступать в качестве отрывков из произведений литературы, а также речи, наполненной образами и языковыми средствами, как тропы или слова высокого стиля. В *Atomic Heart* одним из самых ярких примеров будет являться робот модели «Терешкова», которая цитирует писателей и говорит в рифму с использованием не свойственных для разговорной и официально-деловой речи слов.

Выводы по первой главе

Изучив все необходимые для дальнейшего рассмотрения переводческих трансформаций исследовательские работы отечественных и иностранных авторов, а также Интернет-ресурсы с дополнительной информацией, касающихся феномена компьютерной игры, игрового дискурса, локализации и её особенностей, обобщая всё вышесказанное, мы хотели бы отметить, что для перевода компьютерной игры принципиальное значение имеет передача смысла, вложенного разработчиками, а также соответствие нормам целевой аудитории, ожидающей таких языковых средств в продукте перевода, которые не мешали бы созданию собственного игрового опыта и учитывали бы привычки конкретной культурной общности, что должен учитывать при выборе стратегии локализатор. Многообразие стилистических особенностей, представленных в компьютерных играх, доказывает, что их локализация требует значительных исследований со стороны переводчика, который должен правильно определить смысл, вложенный в фрагменты текста, передать их с помощью свойственных определённому функциональному стилю языковых средств, не теряя важную информацию, чтобы окончательный продукт имел успех на мировом рынке и в конкретной стране, для которой заказана локализация.

Глава 2. Переводческие трансформации *Atomic Heart*

В ходе локализации компьютерной игры переводчики могут пользоваться различными преобразованиями исходных элементов текста и операциями, изменяющими выражение смысла с помощью перефразирования, чем являются переводческие трансформации. Грамматическая и лексическая система языков различна, поэтому локализаторы пользуются соответствующими моделями перевода.

Рассмотрев наиболее известные классификации преобразований, основами которых пользуются многие переводчики, предложенные Л.С. Бархударовым¹⁰⁶, В.Н. Комиссаровым¹⁰⁷, Р.К. Миньяр-Белоручевым¹⁰⁸ и Я.И. Рецкер¹⁰⁹, мы пришли к выводу, что ни одна из вышеперечисленных таксономий всецело не подходит для изучаемой нами компьютерной игры, в результате чего мы приняли решение, основываясь на опыте уважаемых лингвистов, привести собственную классификацию трансформаций, которые были использованы испанскими локализаторами в процессе перевода *Atomic Heart*:

1. Фонетическая транскрипция
2. Морфологические преобразования
 - 2.1. Грамматическая замена
 - 2.2. Калькирование
3. Синтаксические преобразования
 - 3.1. Антономический перевод
 - 3.2. Членение и объединение предложений
 - 3.3. Смена субъект-объектных отношений
 - 3.4. Добавление элементов
 - 3.5. Опущение элементов
 - 3.6. Перемещение элементов

¹⁰⁶ Бархударов Л.С. Язык и перевод. М.: Междунар. отношения, 1975. С. 240.

¹⁰⁷ Комиссаров В.Н. Теория перевода. М.: Высш. шк., 1990. С. 254.

¹⁰⁸ Миньяр-Белоручев Р.К. Общая теория перевода и устный перевод. М.: Воениздат, 1980. С. 238.

¹⁰⁹ Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. М.: Междунар. отношения, 1974. С. 216.

3.7. Компенсация

4. Лексико-семантические преобразования

4.1. Лексическая адаптация

4.2. Дословный перевод

4.3. Конкретизация

4.4. Генерализация

4.5. Экспликация

4.6. Лексическая модуляция

4.7. Целостное преобразование

2.1 Фонетическая транскрипция

При переводе компьютерной игры локализатор должен учитывать множество деталей, которые способствуют комфортному чтению текста. Одним из таких нюансов является перевод имён собственных, относящихся к персонажам, топонимам, каким-либо техническим названиям предметов¹¹⁰. Имя собственное не должно казаться неестественным и вызывать затруднения при чтении, так как лишние буквы или же несвойственное написание имени могут отвлечь потребителя от самого продукта. Перевод данных единиц текста всегда содержит в себе особую трудность, так как локализатор должен найти специальную систему транскрипции или транслитерации, установленную правилами языка. В случае испанского языка эти правила установлены Королевской академией. Нельзя не отметить, что важна не только правильность передачи тех или иных букв на переводимый язык, но и практическое удобство для целевой аудитории¹¹¹. Мария Санчес утверждает¹¹², что единой системы транскрипции русского алфавита на испанском языке не существует, так как переводчики пользуются разными источниками. Мы бы хотели остановиться на

¹¹⁰ Кудинова И.А. Особенности локализации имён собственных в компьютерных играх / И.А. Кудинова, В.О. Бабыкина // Теория и практика современного научного знания. Проблемы. Прогнозы. Решения, 2017. С. 134-137.

¹¹¹ Antonio Tovar Llorente. Ponencia sobre la transcripción de nombres rusos // Boletín de la Real Academia Española. Tomo 48, Cuaderno 185. 1968. P. 497.

¹¹² María Sánchez Puig. Problemas de transcripción del ruso al castellano. Análisis y propuesta // ELA. Núm. 13. 1991. P. 32.

конкретных примерах из компьютерной игры *Atomic Heart*, основываясь на изучении передачи букв в транскрипции.

Аффрикаты при транскрипции на латинский алфавит могут стать проблемой для переводчиков на испанский язык. Буква «Ч» передаётся с помощью диграфа «CH»:

(1а) *Комплекс «Челомей»*

(1б) *El Complejo **Chielomíe***

(2а) *Сеченов Дмитрий Сергеевич*

(2б) *Sé**ch**enov Dmitri Serguéyevich*

Русскую букву «Ц» передают с помощью исторически установившегося буквосочетания «TS», произношение которого не вызывает недоумения у целевой аудитории:

(3а) *Альтуполис Вацлав*

(3б) *Altúpolis Vátslav*

Единственной приемлемой альтернативой при передаче буквы «Х» в испанском языке можно считать лишь латинскую букву «J», что не противоречит правилам фонетики испанского языка:

(4а) *Золотухин Виктор Астамович*

(4б) *Zolotujin Viktor Astámovich*

Шипящие «Ш» и «Щ» могут вызывать у локализаторов трудности, когда они пытаются передать их с помощью латинского алфавита. Общепринятым вариантом для «Ш» в соответствии с правилами Королевской академии является буквосочетание «SH», а для «Щ» – «SCH»:

(5а) ***Ш**ерман Кристина Гюнтеровна*

(5б) ***S**herman Kristina Gyunterovna*

Буква «Ж» в испанском языке имеет альтернативу в виде буквосочетания «ZH»:

(6а) ***Ж**анна Аркадьевна*

(6б) ***Z**hanna Arkadyevna*

Наиболее интересной гласной при переводе мы считаем букву «Ы», которую обычно транскрибируют, следуя обычаю славян, пишущих латинскими буквами (поляки, чехи и т.д.), буквой «Y»¹¹³:

(7а) *И. Ыштелбыева*

(7б) *I. Yshtelbyeva*

Все имена собственные в игре *Atomic Heart* были переведены, согласно установленным моделям транскрипции, которые способствуют адекватному восприятию целевой аудиторией иностранных названий, встречаемых в процессе прохождения.

Дополнительные примеры транскрипции представлены в Приложении 1.

2.2. Морфологические преобразования

2.2.1. Грамматическая замена

Грамматическая замена, или же транспозиция, достаточно часто встречается в переводе на испанский язык. Она заключается в замене одной грамматической категории на другую, придерживаясь одной лексики¹¹⁴ и не теряя смысла высказывания¹¹⁵. Мы выделили несколько основных моделей транспозиции, используемых переводчиками в ходе работы над испанской версией *Atomic Heart*:

1. Глагол → имя существительное.

(8а) *Нормально так долбануло!*

(8б) *¡Menudo pedazo de explosión!*

(9а) *Я тут никогда не был! Не мешай!*

(9б) *¡Nunca había estado aquí! ¡Chitón!*

В примерах (8а, б) и (9а, б) можно наблюдать тенденцию к использованию номинативных предложений в случае повышенной

¹¹³ Antonio Tovar Llorente. Ponencia sobre la transcripción ... P. 499.

¹¹⁴ Armando Francesconi. ¿Qué traducción? Los métodos de traducción en el análisis contemporáneo // *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid. 2004. P. 6.

¹¹⁵ Adrián Pulido. Las técnicas de traducción más habituales // Сайт InterTradoc. 2019. (<https://intertradoc.com/las-tecnicas-de-traducccion-mas-habituales/>). [Дата обращения: 19.05.2024].

экспрессии в восклицательных предложениях. Использование существительного создаёт эффект эмфазы за счёт краткости выражения, а также способствует сокращению символов в кодовой строке, что также очень важно для переводчика-локализатора.

(10a) *Вы **нарушаете** законы **СССР** в должности министра промышленности.*

(10б) *Es una **violación** directa de la legislación **soviética**.*

На основе примера (10a, б) мы можем сделать вывод о том, что нередко локализаторы меняют тип сказуемого. В связи с обилием существительных в испанской речи, что считается характерной чертой, простое глагольное сказуемое преобразуют в составное именное сказуемое, используя глагол-связку *ser*.

2. Глагол → имя прилагательное.

(11a) *Поёт на рабочем месте. **Втирается в доверие** к начальству. Воруется.*

(11б) *Canta en el puesto de trabajo. **Servil**. Roba.*

Данный пример был взят из отчёта о заключённых в комплексе среди официальных документов, представленных в информационной системе, которые можно прочесть в ходе прохождения игры. В силу того, что официально-деловой стиль юридической тематики стремится к экономии языковых средств, буквальный перевод предложения был бы неуместен, а также мог не уложиться в кодовую строку. В данной ситуации переводчик решил применить модель изменения словосочетания с глаголом на прилагательное, содержащее в себе всю нужную информацию о преступнике.

3. Имя существительное → глагол.

(12a) *Но на обратном пути её пришлось полностью деактивировать
<...>*

(12б) *<...> pero tuve que desactivarlo por completo **cuando regresaba**
<...>*

Обратной ситуацией можно считать расширение существительного до придаточного предложения, что представлено в примере (12а, б). Чтобы избежать чрезмерного использования существительных, локализаторы приняли решение перевести их в форму глагола в придаточном, что легче воспринимается реципиентом.

(13а) <...> *иметь доступ ко всем **знаниям** человечества* <...>

(13б) <...> *acceder a todo **el saber** humano* <...>

Мы посчитали нужным отметить, что достаточно часто в переведённом тексте могут встречаться субстантивированные глаголы, как в примере (13а, б). Они выполняют ту же синтаксическую функцию, что и существительное в русском варианте, однако грамматическая категория была заменена, что можно считать особенностью испанского языка.

4. Имя существительное → инфинитивный оборот.

(14а) *Скажем, научить его менять характеристики кожи **для защиты** от жары или холода.*

(14б) *Podríamos, por ejemplo, enseñar a las personas a cambiar el calor de su piel **para volverse más resistentes** al calor.*

(15а) *Вчера я в рамках **утилизации** органических отходов* <...>

(15б) *Ayer, al **deshacerme** de los residuos orgánicos* <...>

В рамках испанского языка нельзя не отметить феномен инфинитивных оборотов в разных синтаксических ролях, часто используемых как в разговорной речи, так и в литературных произведениях. Примеры (14а, б) и (15а, б) доказывают, что данная модель достаточно часто используется в ходе перевода аудиовизуального продукта.

Дополнительные примеры транспозиции представлены в Приложении 2.

2.2.2. Калькирование

Буквальный перевод с языка оригинала, заключающийся в имитации формы слова или словосочетания, а также возможного синтаксического

строю¹¹⁶. Чаще всего встречаются лексические кальки – заимствования, повторяющие модель оригинального текста. Данная трансформация чаще всего служит для создания слова в случае, когда в языке перевода нет точного соответствия¹¹⁷.

В игре было отмечено два наиболее ярких примера калькирования:

(16а) <...> перчатка оборудована стандартным пакетом, включая сканер, «Телек» и полимерную сферу.

(16б) Pero tu guante está equipado con el kit estándar, lo que incluye un escáner, **TeleK** y una esfera polimérica.

В примере (16а, б) название «Телек» относится к определённому свойству нейрополимерной перчатки – телекинезу. Слово было усечено и переведено, используя кальку: вместо «telekinesis» локализаторы также использовали укороченную форму «TeleK», полностью повторив форму слова на языке оригинала.

(17а) Тоже этот жополиз Штокхаузен порекомендовал?

(17б) ¿El lameculos de Stockhausen también se lo recomendó al jefe?

Также была повторена словоформа «жополиз» из грубой речи майора Нечаева, не следящего за выражениями, в примере (17а, б). В оригинале интересующий нас элемент был создан посредством слияния двух словоформ «лизать» и «жопа», что наблюдается и в испанском языке, так как можно проследить одинаковое формообразование: глагол «lamer» также был соединен с существительным «culos» во множественном числе. Посредством кальки локализаторы добились поддержания характерных черт речи персонажа, не заменив на более нейтральный вариант. Мы можем утверждать, что локализаторы, работающие над *Atomic Heart*, не так часто прибегали к использованию такой переводческой модели, как калька, что связано с возможными трудностями восприятия целевой аудиторией, так как

¹¹⁶ Armando Francesconi. ¿Qué traducción? ... P. 4-5.

¹¹⁷ Бушев А.Б. Калькирование как опция при переводе // Тверской государственный университет. (https://www.sgu.ru/sites/default/files/textdocsfiles/2014/02/24/bushev_a.b._kalkirovanie_kak_opciya_pri_perevode.pdf). [Дата обращения: 19.05.2024].

некоторые буквально переведённые словоформы русского языка трудны для понимания иностранному пользователю.

2.3. Синтаксические преобразования

2.3.1. Антонимический перевод

Согласно Л.С. Бархударову, антонимический перевод – это комплексная модель перевода слова, словосочетания или предложения, состоящая из трансформации утвердительного характера выражения в отрицательный или наоборот¹¹⁸. Преобразование может осуществляться не только подбором антонима определённому слову, но и использованием языковых элементов с противоположной этому слову мыслью. Мы выделили несколько моделей антонимического перевода, которые чаще всего использовались переводчиками:

1. Эксплицитное отрицание с частицей «но».

(18а) *Я вот всё думаю: как ему Филатова голову-то пришила?*

(18б) *No dejo de pensar... ¿Cómo hizo Filátova para ponerle la cabeza?*

Конструкция «*no dejar de + infinitivo*», представленная в примере (18а, б), повсеместно используется при переводе с русского языка на испанский, так как является общеупотребительной во всех сферах деятельности человека и понятна реципиенту. Также стоит отметить, что данная конструкция способствует эмфатизации высказывания, что в русском варианте вышеприведённого примера достигается путём использования местоимения «всё» перед глаголом в личной форме.

(19а) <...> *все знания, полученные Петровым, останутся с нами.*

(19б) *No perderemos los conocimientos de Petrov.*

Пример (19а, б) иллюстрирует разнонаправленность действий, так как актант в качестве субъекта, который совершает действие, превращается в актант-объект, на которого это действие направлено в испанском варианте: изначально «знания» являются активным подлежащим, однако при переводе

¹¹⁸ Бархударов Л.С. Язык и перевод. С. 215.

место подлежащего заменяет опущенное местоимение «*nosotros*», а «*los conocimientos*» становится прямым дополнением. Подобный антонимический перевод встречается достаточно часто при аудиовизуальном переводе при смене субъект-объектных отношений.

(20a) *Да я даже и не... **Всё нормально**, профессор.*

(20б) *Ni siquiera... Es... **No pasa nada**, profesor.*

Испанское выражение «*no pasa nada*» считается более употребительной, что доказывает информация из корпуса испанского языка¹¹⁹: по запросу «*No pasa nada*» найдено 2843 результата, среди которых 60,5% источников Испании и наблюдается рост в частоте использования данного выражения; по запросу «*Todo bien*» найдено 2595 результатов, а по запросу укороченного варианта «*Todo bien*» всего лишь 614 результатов. Приведённые Королевской академией данные позволяют сделать вывод о том, что переводчики воспользовались наиболее подходящим вариантом перевода, которым пользуются в Испании, с учётом антонимического перевода.

2. Эмфаза субъекта через антонимический перевод.

(21a) *Подробности его смерти **неизвестны никому, кроме академика Сеченова.***

(21б) *El doctor Séchenov es **el único que conoce los detalles.***

(22a) *Кроме меня, её **никто не видит**, даже ХРАЗ не распознавал, что это.*

(22б) ***Soy el único que la ve.** Ni siquiera Charles reconocía lo que era.*

Вместо отрицательного предложения, которые встречаются в текстах на языке оригинала, локализаторы нередко используют конструкцию «*el único/a que + V*», добиваясь эмфатизации и конкретизации объекта, в данном случае академика Сеченова и главного героя в примерах (21а, б) и (22а, б) соответственно.

¹¹⁹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Banco de datos (CORPES XXI) [en línea]. Corpus del Español del Siglo XXI (CORPES). (<http://www.rae.es>). [Дата обращения: 19.05.2024].

3. Окказиональные антонимы.

(23a) *No прыгать с большой высоты всё же не стоит.*

(23б) *Con todo, te aconsejo que no saltes desde grandes alturas.*

Вышеуказанный пример иллюстрирует контекстуально обусловленные окказиональные антонимы, которые вне изучаемого нами текста не противопоставляются, однако в определённой ситуации, учитываемой переводчиками, они представляются антонимичными друг другу.

4. Синтаксическая замена на утверждение.

(24a) *Нельзя не отметить, что учёные-физики в бронекостюме не самые приятные собеседники.*

(24б) *He de decir que los físicos vestidos con traje NBQ no dan buena conversación.*

Для упрощения высказывания с целью уменьшения количества знаков в кодовой строке, выведенной на экран в качестве субтитров, переводчик-локализатор прибегнуть к антонимическому переводу с использованием конструкции «*haber de*», которая также может указывать на глубокие познания языка говорящего, ХРАЗа, так как в разговорной речи её употребляют чаще лишь в безличной форме.

(25a) *He рвитесь в бой, исследуйте мир с осторожностью.*

(25б) *Evita los combates y explora el entorno con precaución.*

В примере (25а, б) мы можем отметить семантическую противопоставленность признаков двух глаголов: «*рваться*» и «*evitar*». Чтобы не занимать в кодовой строке, изображённой на экране в качестве субтитров, много места конструкциями, используемыми для усиления значения резкого и быстрого начала действия, локализаторы решили прибегнуть к антонимическому переводу, используя глагол со значением «избегать».

(26a) *Что ж, твоя правда, Харитон, - несправедливость надо устранить...*

(26б) *Supongo que tienes razón, Jariton. Hay que hacer justicia...*

В примере (26а, б) мы наблюдаем противопоставления наличия признака его отсутствию: существительное «*несправедливость*» абсолютно антонимична испанскому варианту «*justicia*», составляющим устоявшееся словосочетание с семантически связующим глаголом «*hacer*», подкреплённых безличной формой для усиления эффекта долженствования.

Выбор модели антонимического перевода определяют стилистические и семантические факторы конкретных высказываний, так как иногда выражение или требует антонимического перевода для корректной передачи смысла, или вовсе в нём не нуждается.

Дополнительные примеры антонимического перевода представлены в Приложении 3.

2.3.2. Членение и объединение предложений

Каждый язык обладает правилами, определяющими порядок слов в предложении, а также степенью гибкости постановки того или иного элемента внутри него. Испанский язык отличается возможностью стилистически выделить фрагменты текста, сделав обратный порядок слов, чем достаточно часто пользуются авторы. Помимо этого, достаточно часто переводчики, основываясь на традициях языка целевой аудитории, членят или объединяют предложения, не теряя логической связи, чтобы потребитель воспринимал текст без каких-либо затруднений. В связи с этим представляется целесообразным рассмотреть, как испанские локализаторы работали с синтаксическим строем предложений на русском языке.

(27а) *Мне не нравится твоя индивидуальность. Она приносит страдания окружающим.*

(27б) *No me gusta tu individualidad, porque solo hace sufrir a los demás.*

(28a) *«Робот подчиняется человеку. Человек подчиняется обществу!»*

Д. Сеченов

(28б) *«Los robots sirven al **hombre** y el **hombre** sirve a la sociedad», D.*

Sechenov

Довольно распространённой практикой является связывание простых предложений соединительными и подчинительными союзами¹²⁰. Это связано со стилистическими особенностями испанского языка. В процессе перевода локализатор определяет взаимосвязь между предложениями, находит логическую составляющую и определяет, как их соединить в одном предложении, что можно наблюдать в примерах (27а, б) и (28а, б).

(29a) *Вы должны проснуться и с восторгом подумать о будущем, вдохновиться и хотеть жить.*

(29б) *Cuando despertamos por la mañana, debemos emocionarnos al pensar en el **futuro**. Debemos sentirnos inspirados y amar la vida.*

(30a) *«Мысль» заменит вам всё это и многое другое!*

(30б) *PENSAMIENTO los sustituirá a **todos**. Y mucho más.*

На основании вышеуказанных примеров мы можем сделать вывод о том, что членение предложений предоставляет переводчику возможность сделать акцент на нужной для логичного повествования информации из текста, как это можно наблюдать в эмфатизации возможностей устройства «Мысль» в примере (30а, б). В примере (29а, б) помимо деления локализатор применил анафору: повтор глагола «*debemos*» способствует призыву пользователя к действиям, а также подчёркивает коннотацию общности игрока и персонажей для большего погружения в игровой мир.

(31a) *«Медик» собран на основе шасси АМУ-68, «Работника», принципиальное отличие в увеличенных ногах <...>*

(31б) *El Médico se basa en el chasis del TRA-68 Obrero. La principal diferencia entre ambos es el mayor tamaño de las piernas.*

¹²⁰ Antonio F. Jiménez. El orden de las palabras en la traducción // Introducción a la traducción. 2018. (https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/s3-euw1-ap-pe-ws4-cws-documents.ri-prod/9781138657519/L2/02_01Elordendelaspalabrasenlatraduccion.pdf). [Дата обращения: 20.05.2024].

Членение предложений встречается не только в переводе разговорной речи для эмфатизации отдельных элементов текста, но и в официальных документах, где локализаторы стремятся к краткости информации и точном изложении фактов, что наблюдается в примере (31а, б). Каждая новая информация о работе представлена в простых предложениях без дополнений и обстоятельств, следуя правилам научного стиля.

(32а) *Уже звонили Николай Георгиевичу, он говорит: «Ничего не могу поделать».*

(32б) *Llamamos a Nikolái, pero nos dijo que no podía hacer nada.*

Обратимся к примеру (32а, б). Следует подчеркнуть, что при переводе с русского языка на испанский локализатор достаточно часто принимает решение перевести прямую речь в косвенную. Таким образом, пользователь, который не читает субтитры на экране, без затруднений поймёт смысл услышанной информации, так как буквальный перевод прямой речи может вызвать сомнения в том, кто был автором сказанных слов.

Дополнительные примеры членения и объединения предложений представлены в Приложении 4.

2.3.3. Смена субъект-объектных отношений

Известно, что субъект-объектные отношения в предложении выражаются не только категорией переходности или непереходности, но и категорией залога. Смена актантов реконструирует также соотношение между членами предложения. В качестве субъекта выступает активный член предложения, чью синтаксическую роль может выполнять и объект, ставший подлежащим при трансформации предложения:

(33а) *Так точно, Дмитрий Сергеевич. Сберегу.*

(33б) *Sí, doctor Séchenov. Conmigo está a salvo.*

(34а) *Лучше, чем старая. Приживается.*

(34б) *Mejor que el viejo. Me estoy acostumbrando.*

В примере (33а, б) актант в лице Нечаева, который говорит о новой перчатке, становится сирконстантом в переводе на испанский язык, так как перчатка из прямого дополнения становится подлежащим, которое само совершает действие. Однако ситуация меняется в примере (34а, б): перчатка из актанта переходит в разряд сирконстантов.

(35а) *Если она нас засечёт, сюда сбегутся роботы.*

(35б) *¡Si nos detecta, esto se llenará de robots!*

Данный пример иллюстрирует ещё одну важную особенность смены субъект-объектных отношений в испанском языке: вместо пассивного залога локализатор может использовать альтернативы в виде безличных предложений или использования возвратного местоимения «se». Порядок слов значительно меняется, однако для целевой аудитории модель с местоимением является традиционной.

2.3.4. Добавление элементов

Аргументированной представляется точка зрения, согласно которой введение дополнительной информации или единичных слов обусловлено грамматической структурой предложения, которая может отличаться в различных языках. Локализаторы стремятся к тому, чтобы восполнить синтаксический недостаток, или находят выражение, более подходящее по контексту.

(36а) *Что тогда было – и какие сейчас роботы по улицам ходят!*

(36б) *¡Compara lo que había **en los treinta** y lo que hay ahora!*

Вышеуказанный пример позволяет сделать вывод о том, что для выполнения коммуникативной задачи локализаторы могут дополнять текст нужными элементами, что требует знания экстралингвистических факторов и понимания смысла, заложенного автором. С помощью добавления элементов переводчик доносит до пользователя корректную информацию: указание на временной промежуток способствует размышлениям об историческом

развитии, о котором говорят персонажи, чтобы картина игрового мира была более полной.

(37а) *Авиаузел полковника Муравьевой, Сергей...*

(37б) *Mmm... Mmm... Mmmm... Mmm... Por el centro de aviación de la coronel Muravyova, Serguési... Je, je, je, je...*

В отличие от исходного варианта, в испанской версии локализаторы часто прописывают все междометия, которые произносит персонаж, в то время как в русской версии они слышимы только благодаря дублированию. Благодаря тому, что междометия произносятся актёрами озвучки и не выходят за границы кода, их прописывание не мешает работе игры, а также может показать сбивчивость речи или размышления персонажей, что наблюдается в вышеуказанных примерах.

(38а) *И тогда на сцену выходят такие люди, как ты, Сергей, чтобы защитит человечество в его предназначении.*

(38б) *Y ahí entráis hombres como tú, Serguési: **hombres** dedicados a defender la humanidad y su destino.*

(39а) *Давай так: у меня избушка непростая, а у тебя – перчатка. И мы не задаём друг другу вопросы: что и откуда. Идём?*

(39б) *Dejémoslo en que yo tengo una cabaña peculiar, tú tienes un guante **peculiar** y no vamos a cuestionar de dónde los sacamos, ¿vale?*

Добавление элементов также способствует их смысловому выделению в сплошном тексте. Переводчики часто добиваются эмфазы путём повтора языковой единицы, что иллюстрируют примеры (38а, б) и (39а, б). Благодаря повтору внимание пользователя акцентируется на выделенных фрагментах текста, что позволяет более глубоко погрузиться в атмосферу игры и важность сказанных персонажами слов.

(40а) *Из стремлений и мечтаний, П-3.*

(40б) *Las saco de los sueños **de la humanidad**, P-3.*

(41a) *(Ох ты ж, прошу меня простить! Вы что за чудо-юдо, сударь или сударыня?)*

(41б) *(Uy, ¡disculpe usted! ¿Qué clase de bicho raro es, señor o señora?)*

Не менее важной является эмфаза путём добавления языковой единицы с коннотацией общности или уважения: в примере (40а, б) определение «*de la humanidad*» акцентирует важность общего начала не только для всех граждан СССР, но и всех людей на Земле в целом, что показывает, как важны планы Сеченова для человечества. Добавление местоимения «*usted*» в речи считается указанием на уважительное отношение говорящего, однако в примере (41а, б) оно имеет иронический оттенок, так как личная форма глагола в третьем лице единственного числа уже подразумевает уважительное отношение, а добавление местоимения можно расценивать как насмешку, что соответствует характеру предложения в оригинальной версии.

(42a) *Что, нельзя было вызывать с базы реактивный самолет?*

(42б) *¿Estaban pillados todos los jets o qué? ¡Joder!*

(43a) *Так, отлично! Лифты не работают! Какие варианты?*

(43б) *¡Genial, los putos ascensores no funcionan! ¡¿Ahora qué hago, salto para abajo o qué?!*

Ещё одним не менее важным пунктом для перевода на испанский язык является добавление нецензурной лексики, которая считается установившейся нормой разговорной речи. Брань не воспринимается отрицательно целевой аудиторией, а лишь поддерживает атмосферу и характер персонажа майора Нечаева, который часто использует просторечную лексику, что можно проследить в примерах (42а, б) и (43а, б).

Дополнительные примеры добавлений элементов представлены в Приложении 5.

2.3.5. Опущение элементов

Обратной добавлению элементов моделью является их опущение, которое заключается в пропуске семантически избыточных языковых единиц

без потери требуемого смыслового содержания высказывания. Целесообразным представляется разобрать конкретные ситуации данной переводческой трансформации.

(44а) *В данный момент «Пчёлы»-ремонтники не опасны, вы можете продолжать движение.*

(44б) *Ahora mismo no son peligrosos, puedes seguir.*

(45а) *Дорогие товарищи! Напоминаем вам, что до выступления академика Сеченова **осталось** десять минут!*

(45б) *¡Camaradas, vecinos y visitantes de la Ciudad de Chielomiey! ¡El discurso del Dr. Séchenov, en diez minutos!*

Во-первых, в испанском языке существует тенденция опускать подлежащее, как это представлено в примере (44а, б). Помимо личных местоимений, которые практически не используются в разговорной испанской речи, если в контексте актанта, совершающий действие, известен благодаря языковому окружению, то в предложении можно его опустить, так как это не нарушает семантическую эквивалентность. То же касается опущения сказуемого в примере (45а, б), так как в рекламном тексте для привлечения внимания используются чаще номинативные предложения.

(46а) *Это и есть «Коллектив»! Весь мир станет таким, **только в полной версии!***

(46б) *¡Eso es lo que se pretende con Kollektiv! ¡Que el mundo entero sea precisamente como ellos!*

(47а) *Благодаря мозговому импланту «Восход» мы можем направлять сознание агента в вымышленный мир **под кодовым названием «Лимбо».***

(47б) *Con Vasjod, somos capaces de enviar la consciencia del agente al mundo imaginario de Limbo.*

Во-вторых, локализатор стремится к компрессии текста в силу ограничений кода и экранной строчки субтитров, в связи с чем считается приемлемым опущение избыточной с точки зрения смысла информации,

которая известна из общего контекста или может быть выяснена в ходе прохождения игры в сторонних диалогах. Это помогает избежать превышения текста по объему и не мешает пониманию авторского замысла, что представлено в примерах (46а, б) и (47а, б).

(48а) *Как установят «Коллектив 2.0», так на Луну и отправимся, как Незнайка!*

(48б) *Con Kollectiv 2.0 seguro que llegamos a la Luna enseguida.*

(49а) *Екатерина Олеговна, поздравляем Вас с вступлением в должность программиста-проектировщика комплекса «Вавилон».*

(49б) *Yekaterina, enhorabuena por tu ascenso al cargo de programadora y planificadora del Complejo Vavilov.*

(50а) *Минеральная вода «Хан-Куль» - 150 литров*

(50б) *Agua mineral (150 litros)*

В-третьих, в переводе могут быть опущены реалии исходного языка, объяснение которых может помешать игровому процессу, а их наличие вызовет непонимание со стороны целевой аудитории. Так, в примере (48а, б) опущено имя узнаваемого в Российской Федерации литературного персонажа Незнайки, так как произведение Николая Носова может быть неизвестным для пользователя. Наличие традиционных патронимов в русском языке не свойственно испаноговорящему игроку, поэтому в целях экономии символов в кодовой строке и упрощения чтения текста отчества часто опускаются, как это представлено в примере (49а, б). Переводчики часто сокращают объём текста с помощью опущения временных, размерных и пространственных характеристик, а также свойственных исходному языку названий, как «Хан-Куль» в примере (50а, б).

(51а) *К нам на Урал приезжай да сталеваром поработай хоть на полставочки, едрить твою в качель!*

(51б) *¡Habría que llevarte a los Urales y meterte en una siderúrgica, ¡aunque fuese medio turno!*

(52a) *Ну-ка, бери этот ключ и крути вправо!*

(52б) *Agarra esta llave y gírala en sentido horario.*

В-четвертых, не менее интересным считается опущение целых языковых оборотов, что подтверждает пример (51а, б), буквальный перевод которых может вызвать недоумение со стороны иностранного игрока, а поиск эквивалента затруднителен для самого локализатора. Также в ущерб стилистическому характеру речи персонажей могут убираться частицы, свойственные разговорной речи русского человека, как «-ка» в примере (52а, б), употребляемая для смягчения требования бабы Зины, что в переводе на испанский отражено не было.

Дополнительные примеры опущения элементов представлены в Приложении 6.

2.3.6. Перемещение элементов

Помимо добавления и опущения языковых средств в предложении существует также модель, согласно которой переводчик может перемещать при переводе определённые части исходного текста в отличное от оригинального положение. Некоторые лингвисты утверждают, что данная переводческая трансформация позволяет добиться адекватной структуры предложения на другом языке¹²¹, в связи с чем мы посчитали разумным разобрать данное преобразование на конкретных примерах.

(53а) *Надевать на своих роботов! Чтобы они слушались только тебя! Ты же можешь снять с себя «Мысль» и отключиться от «Коллектива»! А робот – нет! <...>*

(53б) *Cualquiera puede quitarse el dispositivo PENSAMIENTO y desconectarse de Kollektiv, pero un robot no, ¿verdad? <...> ¡Quieren los anillos para sus robots! ¡Para que solo obedezcan a su amo!*

Обычно в начало или конец реплики переставляют ту часть, которая несёт в себе самую важную информацию, чтобы сделать на ней акцент

¹²¹ Amparo Hurtado Albir. Traducción y traductología: Introducción a la traductología // Cátedra lingüística, №5. 2011. P. 260.

читателя. В примере (53а, б) локализатор целенаправленно переставил предложение с главной мыслью, выражающую стремление Сеченова, в конец монолога, благодаря чему игрок одновременно с героем устанавливает причинно-следственную связь.

(54а) *Бабу у Петрова он старается увести. Искренне.*

(54б) *De verdad intenta robarle la chica a Petrov.*

Также локализатор может воспользоваться моделью перемещения элементов с целью достижения адекватной для целевой аудитории структуры предложения, как это наблюдается в примере (54а, б). Для того, чтобы сделать эмфазу на ироническом выражении «*de verdad*» и построить предложение, отвечающее всем грамматическим правилам испанского языка, его переместили в начало предложения.

(55а) *Какая, на хрен, речь?! Тут трупы кругом, кровь лужами, а ты тут вытанцовываешь!*

(55б) *¡¿Por qué coño farfullas?! ¡¿De qué discurso me hablas?! ¡Si caminas entre cúmulos de cadáveres y hay sangre por todas partes!*

Выражения в примере (55а, б) имеют одинаковое денотативное значение, однако из-за смены положения высказывания в реплике персонажа испанский вариант получает дополнительный акцент и соответствует характеру персонажа, стремящегося показать недовольство действиями работа, что достигается путём перемещением элементов.

(56а) *ХРАЗ! Это что мать его такое? Это морг?!*

(56б) *Putos cabrones... ¡¿Qué es este sitio, Charles, una morgue?!*

Более того, для выделения особого недовольства главного героя локализатор перемещал нецензурную лексику в составе его реплик, что можно наблюдать в примере (56а, б). Вместо того, чтобы в предложении с существительным «*sitio*» ввести вводное слово или использовать дополнение в виде определения, переводчик поменял местами обращение и бранные слова, что кажется более уместным в данном случае.

Дополнительные примеры перемещения элементов находятся в Приложении 7.

2.3.7. Компенсация

Когда воспроизвести на переводящем языке выражение не представляется возможным, для передачи стилистического эффекта и эмоциональной составляющей конкретного выражения, а также не потерять смысл, вложенный производителем, локализатор может воспользоваться моделью компенсации¹²², тесно связанной с перемещением. Способ перевода, безусловно, вносит свои изменения в исходный текст, однако перевод должен быть эквивалентен и выполнять коммуникативную задачу, сохраняя эффект на пользователя¹²³. Компенсация заключается в введении в текст элемента информации или стилистического эффекта, который наблюдается в одном месте исходного варианта, но не может быть передан буквально в переводе.

(57а) *Любите же вы замки, так вас растак! Пойду искать колбы...*

(57б) *A los empollones os encantan los cerrojos enrevesados, ¿eh?*

Одной из главных проблем при переводе видеоигр является передача игры слов, которая должна воспроизводить одинаковый эффект, что определяет использование компенсации, стремящейся сохранить эмоциональную тональность игры. В примере (57а, б) опускается утяжеляющая смысл единица «так вас растак», которая присуща лишь разговорному языку русского игрока и не имеет эквивалента. Локализатор, который должен считывать коннотацию высказываний, правильно определил, что в своей реплике Нечаев выражает своё недовольство техникой безопасности учёных, и, чтобы воссоздать аналогичный эффект на читателя, использовал нецензурную брань, свойственную испанской разговорной речи, не потеряв колорит главного героя.

¹²² Mona Baker. In *Other Words: A Coursebook on Translation* // Routledge. 1992. P. 78.

¹²³ Amparo Hurtado Albir. *Traducción y traductología: Introducción a la traductología* // Cátedra lingüística, №5. 2011. P. 240.

(58a) *Вот что я скажу, **внучок**: пушки тебе нужны побольше!*

(58б) *Te voy a dar un **consejito**, hijo.*

Компенсация языковых средств также служит для сохранения определённых стилистических особенностей речи конкретных персонажей и прагматической составляющей её характерных черт¹²⁴. Так, в примере (58а, б) предоставлена реплика бабы Зины, которая отличается частотой использования разговорных выражений и уменьшительных суффиксов в диалогах с Нечаевым. В испанском варианте суффикс наблюдается не у существительного «*hijo*», как это было в исходном варианте со словом «*внучок*», а у совета: «*consejito*», что соответствует образу персонажа и создаёт тот же эмоциональный эффект на реципиента.

(59a) *Секрет, мой импозантный кавалер! У женщины должны быть свои тайны. А о **зубках** не беспокойся.*

(59б) *¡Es un secreto, mi querido caballero! Toda mujer tiene sus **secretillos**.*

Нельзя отрицать того факта, что бывают ситуации, когда локализатор, найдя способ адаптировать фрагмент текста на переводящий язык, понимает, что стилистический оттенок оригинальной версии отображён в высказывании, которое не может быть использовано в итоговом варианте, ориентированном на понимание смысла, заложенного автором. Робот Элеанора отличается кокетливым характером, так как она заигрывает с главным героем, используя ласковые имена, уменьшительные суффиксы, что иллюстрирует пример (59а, б). При переводе локализаторы приняли решение соединить два последних предложения в целях экономии знаков, однако при этом выражение «*о зубках не беспокойся*», отображающее ласковое отношение Элеаноры к Нечаеву, было опущено. Чтобы воссоздать аналогичный эффект её речи на пользователя, переводчики компенсировали это уместным использованием суффикса в слове «*secretillos*», что полностью отвечает поставленной перед ними коммуникативной задаче.

¹²⁴ Frederic Chaume Varela. La compensación en traducción audiovisual // Quaderns de Filologia. Estudis literaris. Vol. XIII. 2008. P. 80.

2.4. Лексико-семантические преобразования

2.4.1. Лексическая адаптация

Перевод текста невозможен без его культурной адаптации, что предполагает наличие у локализатора набора переводческих решений и определенного багажа фоновых знаний. Данная трансформация связана с культурным переводом элементов исходного текста с ориентацией на целевую аудиторию, чтобы правильно передать особенности речи персонажей, их юмор или современные реалии.

(60а) *Ты мне лучше вот что скажи, какого хрена мы летим на привязанной к роботу колымаге?!*

(60б) *Oye, ¿por qué coño vamos montados en una tartana unida a un puto robot?!*

В примере (60а, б) «колымагу» перевели как «*tartana*», что позволило сделать фразу более понятной для испаноязычного пользователя и сохранило неформальный характер реплики Нечаева. Колымагой с иронией называют неуклюжую повозку, которая является реалией Московского государства в XVI-XVII веках. Буквальный перевод лексической единицы вызвал бы непонимание со стороны иностранного игрока, в связи с чем было принято адаптировать её, использовав реалию уже испанской культуры: «*tartana*» относится к средиземноморскому судну тех же веков, также, как и «колымага», является способом передвижения, однако уже судоходным, что связано с географией Испании.

(61а) *Баю-баюшки-баю...*

(61б) *Duerme, duerme, mi bebé...*

Адаптации подлежат также традиционные в разных культурах песни, как строчка из русской колыбельной в примере (61а, б), переведённая на испанский язык, взяв за основу колыбельную «*Duérmete Niño, Duérmete Ya*», что наблюдается и в последующих репликах поющей Элеаноры. Так как

существует множество традиционных колыбельных песен, знакомых всем представителям конкретных культур, адаптация считается закономерной.

(62а) *«Коллектив» по всей стране – помни о грядущем дне!*

(62б) *¡Ciudadanos, pensadlo un momento y poneos un PENSAMIENTO!*

Некоторые фразы НПС, как в примере (62а, б), представляли собой рекламный лозунг. Перевод таких реплик считается одним из самых затруднительных, так как локализатор должен учесть рифмовку строк, дублирование фраз, укладку во временной промежуток для их произношения, а также особый характер рекламного текста, который должен иметь аналогичный эффект на реципиента как в исходном тексте, так и в переведённом.

(63а) *Ну убила, убила! // Ранила! // Д-5. // Ж-4! // Е-3! // В-9! // Мимо! // Г-8 // Морской бой.*

(63б) *¡Vale, hundido! // ¡Tocado! // ¡E-5! // ¡G-4! // ¡F-3! // ¡C-9! // ¡Agua! // D-8 // Los barcos.*

Особый интерес вызывает перевод выражений, связанных с интернациональными играми, как «Морской бой» в примере (63а, б). Каждая фраза была адаптирована согласно традиции игры в Испании, что обуславливает использование выражений «*hundido*», «*tocado*», «*agua*», а также соответствующих названий клеток на доске.

(64а) *Он-то, выходит, уже и не подсолнечник! Потому что Солнца-то нет! Он, получается, **подальдебарановик!***

(64б) *¡Pues resulta que no serán girasoles, porque no habrá Sol! ¡Serán **giraldebaranes!***

Отдельного внимания заслуживает перевод шуток и игры слов¹²⁵. Локализаторы пользуются транскреацией, культурной адаптацией, чтобы вызвать у реципиента те же эмоции, как на языке оригинала. Пример (64а, б) был взят из документов игры, где рассказывается о выведении новых сортов растений, требующих особых наименований, на другой планете. Так,

¹²⁵ Мугу М. С., Бричева М. М., Сасина С. А. Проблемы языковой локализации ... С. 41.

«*подальдебарановик*» перевели как «*giraldebarán*», что вызывает комичный эффект, потому что производится грамматическая трансформация слов «*подсолнечник*» и «*girasol*», где Солнце меняется на Альдебаран. Перевод соответствует коммуникативной задаче, в связи можно сделать вывод о том, что адаптация юмора является важным аспектом при локализации.

(65a) <...> *только так, чтобы моя **виктория** не пожухла.*

(65б) <...> *sin hacerles daño a mis **lirios**.*

Однако, прежде следует отметить, что не каждая адаптация вызывает тот же эффект у реципиента, что и на исходном языке, как это показывает пример (65а, б). В русском варианте использовали территориальный диалектизм «*виктория*», значащий «*клубнику*» в разговорной речи народов Сибири, и не каждый представитель европейской части России может её распознать. В переводе диалектизмы не заменяются эквивалентами на иностранном языке, в связи с чем они чаще всего опускаются или адаптируются путём использования просторечной лексики, что считается обязательным для того, чтобы показать маркированную речь персонажа, отличающегося от других представителей его класса. Полноценное опущение диалектизмов без компенсированных элементов считается нарушением эквивалентности¹²⁶, что заметно в вышеуказанном примере, так как, согласно РАЕ, «*lirio*», в отличие от «*виктории*», входит в состав общей лексики испанского языка.

(66a) <...> *рыбу привели **вооооом** такую <...>*

(66б) <...> *pescados de Astracán **ASííí** de grandes <...>*

Пример (66а, б) иллюстрирует графическую адаптацию текста, который не озвучивается, но может быть прочитан пользователем в процессе прохождения игры. Согласно контексту, девушка обменивает услугу парикмахера на рыбу огромных размеров, что указывается не только рисунком рыбы в виде символов после её слов, но и повтором одной буквы в

¹²⁶ Сандлер О.Л. Фиксация лингвистических особенностей английских диалектов в текстах оригинала и в текстах перевода на русский язык // Труды молодых учёных. Вестник ВолГУ, 2013. Серия 9, вып. 11. С. 211.

слове «*voooooot*». Этот приём был адаптирован и на испанском языке, где дублировалась «*í*», а также были использованы прописные буквы для дополнительного эффекта: «*ASííí*».

(67а) *K примеру, ego нынешняя фраза... кхм... «ёканные», скажем так, «пирог» // <...> как «чуть не сгорели там, как, кхм... «такие-то» пироги».*

(67б) *Por ejemplo, ahora le gusta emplear un eufemismo: «cabrones carbonizados» // <...> como «cabrones carbonizados» durante su recuperación.*

Так как при адаптации локализатор ориентируется на языковые традиции целевой аудитории, он должен учитывать как слова-табу в их культуре, так и позвольительные выражения, которые могут отличать русскую речь от испанской, что представлено в примере (67а, б): Сеченов информирует учёных комплекса об изменениях лексикона Нечаева, в который вошло бранное выражение, повторяемое им в любой нервирующей ситуации, однако с учётом статуса академика, Дмитрий Сергеевич дословно написать его не смог. В испанском варианте нейтрализация выражения не наблюдается: «*cabrones carbonizados*» не вызывает у целевой аудитории отторжения, что связано с разницей в восприятии сквернословия, так как в Испании бранная лексика считается нормой для разговорной речи и встречается повсеместно.

(68а) *Von те, постарше – это модели октябрюта.*

(68б) *Los que son un poco más antiguos se llaman «estudiantes».*

Помимо современных реалий в текстах часто представлены реалии и прошлых поколений, как слово «*октябрюта*» в примере (68а, б). Октябрютами в Советском Союзе назывались ученики от семи до девяти лет под руководством вожатых из числа пионеров или комсомольцев школы. В Испании же таких организаций не было, и о советских реалиях им может быть известно лишь из учебников по истории, однако распознавание значения этих слов может быть затруднительным для иностранного игрока, в

связи с чем локализатор адаптировал «октябрят» и произвёл замену на слово «estudiantes», которое также обозначает учеников школы и понятно целевой аудитории, но уже не содержит в себе национально-культурный колорит.

(69а) *Что? Русская земля к себе тянет?*

(69б) *¡Nada de siestas, Stock!*

Кроме отдельных слов локализатору требуется адаптировать устоявшиеся выражения и идиомы, если они представляют собой выражения, непонятные для иностранного потребителя. В примере (69а, б) выражение «*русская земля к себе тянет*» не имеет эквивалента в испанском языке, поэтому локализатор анализировал контекст, в котором Штокхаузен упал по причине собственной неуклюжести во время бега от обстрела роботов. Ориентируясь на смысл высказывания, его эффект на читателя и особенности культуры, переводчик, используя испанскую реалию, представил свой вариант «*nada de siestas*», который также указывает на ироническое отношение Нечаева к Штокхаузену в контексте его падения, что можно считать адекватным и эквивалентным переводческим решением.

(70а) *Но перчатка оборудована **стандартным пакетом**, включая сканер.*

(70б) *Pero tu guante está equipado con el **kit estándar**, lo que incluye un escáner.*

При адаптации компьютерных игр также можно наблюдать тенденцию к заимствованиям англицизмов, что считается важной особенностью развития испанского языка. Англицизмы встречаются в научно-технических текстах, заменяя названия аппаратуры, как в примере (70а, б).

(71а) *«Пусть боль кричит! От шёпота тоски больное сердце бьется на куски!»*

(71б) *«Da palabras al dolor; el dolor que no habla susurra al corazón recargado y le manda romperse».*

Адаптируются также интертекстуальные феномены, известные в исходном языке и языке перевода, как цитаты из произведений Шекспира.

Для осуществления адаптации вышеуказанных примеров локализатор должен проанализировать и протранслировать аллюзию целевой аудитории, основываясь на существующих переводах «Макбета» и «Гамлета, принца датского». Перевод отсылки к культовому литературному произведению считается одним из основных способов расширять языковую картину мира игрока¹²⁷.

Дополнительные примеры лексической адаптации представлены в Приложении 8.

2.4.2. Дословный перевод

Дословный перевод, подразумевающий соответствие структуры и грамматических форм и воспроизведение всех элементов текста исходного языка без учёта их позиции, возможных изменений значения в контексте, часто оценивается лингвистами отрицательно¹²⁸. Однако А.Э. Дмитриева в защиту утверждает, что он лишь «пытается» сохранить порядок слов и смысл¹²⁹, и может стать «полезным инструментом», если переводчик будет знать, где его лучше всего применить.

В первую очередь, стоит отметить, что дословный перевод часто используется при локализации наименований инструментов, технических аппаратов и роботов, как иллюстрируют следующем примере:

(72а) *Это что, «Груша»? Она работает?*

(72б) *Oye, ¿eso es una **PERA**? ¿Y funciona?*

Также следует подчеркнуть, что дословный перевод может быть использован локализатором при работе со стихотворной формой, что отображается в примере (72а, б). Так как переводчиком не был найден официальный испанский вариант стихотворения Константина Ваншенкина

¹²⁷ Часовский П.В. Семиотика «Easter eggs», или игровое начало в компьютерных играх // Вестник Челябинского государственного университета, 2012. № 36 (290). С. 63.

¹²⁸ Базылев В.Н., Захарова Л.Д. Буквальный перевод // Основные понятия переводоведения (отечественный опыт). Терминологический словарь-справочник, 2010. С. 22.

¹²⁹ Дмитриева Э. А. Дословный перевод как дополнительный инструмент при обучении письменному переводу // Педагогическое образование в России, 2015. С. 2.

«Я люблю тебя, Жизнь», как и эквивалентного литературного произведения для адаптации, было принято решение перевести его дословно:

(73а) *«Так ликуй и вернись в трубных звуках весеннего гимна! Я люблю тебя, жизнь, и надеюсь, что это взаимно!»*

(73б) *«Florece y escucha el himno de cientos de primaveras! Ay, vida, cuánto te amo, ojalá también me quieras!»*

Не менее интересным считается дословный перевод интертекстуального текста. В некоторых случаях аллюзии, или паратекстуальные «сюрпризы», как их называет П.В. Часовский¹³⁰, в компьютерных играх известны целевой аудитории, однако только в тех случаях, когда это подразумевается жанром игры и задумкой производителя, создавшего условную реальность в конкретном аудиовизуальном продукте¹³¹. Так как в *Atomic Heart* сюжет развивается в конкретном временном промежутке существования СССР, некоторые отсылки носят строго советский характер. Например, в игре представлен гусь, говорящий репликами персонажей, например, из мультика «Тайна третьей планеты» в примере (74а, б), который переведен дословно, но может быть непонятен иностранному пользователю в силу того, что мультик не был распространен на территории Испании:

(74а) *Птица-говорун отличается умом и сообразительностью, но не Серёжа...*

(74б) *El hablador de pájaros es inteligente e ingenioso. Pero no Seriozha.*

Переводчику также нужно работать с цитатами из фильмов или популярных компьютерных видеоигр, оставленных разработчиками, чтобы дать пользователю повод продолжать игровой процесс. Это связано с тем, что находка одного «пасхального яйца» мотивирует его искать остальные¹³², так как узнаваемая отсылка может заинтересовать целевую аудиторию,

¹³⁰ Часовский П.В. Семиотика «Easter eggs» ... С. 63.

¹³¹ Медведева Е.В. Интертекстуальность как дискурсообразующая категория пространства жанра фэнтези // Вестник КемГУ, 2015. С. 135.

¹³² Зеленко К. Р. Особенности перевода компьютерных игр с учетом специфики данного вида перевода // Научный журнал, 2017. № 6–2(19). С. 100.

которая уже была ознакомлена с материалами культовых игр, как реплики персонажей из *Skyrim* в примере (75а, б):

(75а) *Когда-то и меня вела дорога приключений! Но затем мне наступили на лапку! Это был ты!*

(75б) *Érase una vez, el camino de la aventura me llevó, pero luego me pisaron el pie. ¡Fuiste tu!*

Дословный перевод использует также в случаях, когда отсылка относится к неизвестным целевой аудитории интернет-мемам, производящих комичный эффект на знающего русского читателя, но не несущих никакого содержательного смысла для иностранного игрока. Примерами могут послужить выражения Тинькова и Понасенкова из фраз гуся, отличающегося постоянным цитированием художественных произведений и медийных личностей:

(76а) *Ну... Окэй...*

(76б) *Buena..., vale...*

(77а) *Ты думаешь, что я тебя не переиграю?*

(77б) *¿Crees que no puedo vencerte?*

Нельзя не согласиться с лингвистами, утверждающими, что дословный перевод может принести ущерб коммуникативной значимости выражений, однако на основе вышеуказанных примеров можно сделать вывод о том, что дословный перевод применим в работе локализатора над текстом.

Дополнительные примеры дословного перевода представлены в Приложении 9.

2.4.3. Конкретизация

Для уточнения информации в модификации слова переводчики-локализаторы используют конкретизацию, которая заключается в замене оригинального слова или словосочетания на лексическую единицу с более узким значением, учитывая при том семантическое тождество родового и

видового понятий¹³³. Д.А. Порошина выделяет два подтипа конкретизации: языковую и контекстуальную¹³⁴.

(78а) *Вахтерше Нефедовой стало плохо, когда этот Вова к ней в окошко заглянул.*

(78б) *La conserje Nifyódova se desmayó cuando ese Ayu la miró por una ventana.*

В примере (78а, б) представлена языковая конкретизация, заключающаяся в разнице между грамматикой русского и испанского языков. Для экономии символов в строке локализаторы не переводили пассивным залогом и сделали Нефедову актантом в предложении, что стало причиной, почему нужна была конкретизация того, что с ней могло произойти в контексте интерпретируемой ситуации. Переводческим решением было использовать глагол «*desmayarse*», что не противоречило логическому смыслу.

(79а) *Что с твоими машинами, Андрей Михалыч?*

(79б) *¿Qué les pasa a tus Ayus, Andrei?*

(80а) *Ты не УНОВИС и не «Кукрыникс».*

(80б) *En serio, basta de rollos locos tipo Malévich, ¿vale?*

Пример (79а, б) содержит в себе контекстуальную конкретизацию, которая зависит от стилистического содержания и особенного контекста. В указанном примере на экране отображается сценка, где роботы, модель которых на испанском языке имеет название *Ayu*, не выполняют приказы их хозяина, в связи с чем использование конкретного наименования в реплике бабы Зины представляет собой корреляцию с тем, что происходит на экране. В примере (80а, б) Нечаев презрительно обращается к своему ситуативному оппоненту, в связи с чем для достижения большей образности, наглядности и сохранения иронического подтекста локализаторы конкретизировали

¹³³ Захарова Л.Д. Конкретизация // Основные понятия переводоведения (отечественный опыт). Терминологический словарь-справочник, 2010. С. 63-64.

¹³⁴ Порошина Д.А. Лексические трансформации при переводе с английского на русский // Вестник магистратуры, 2015. №. 10 (49). С. 49.

авангардистское течение «Уновис», используя имя его создателя, Малевича, что также не мешает восприятию игрового процесса.

Дополнительные примеры генерализации представлены в Приложении 10.

2.4.4. Генерализация

Аргументированной представляется точка зрения, согласно которой «лексике русского языка свойственна большая конкретность»¹³⁵. Следовательно, при переводе на испанский язык наблюдается значительное количество примеров генерализации, замены видового понятия родовым, обобщающим все характеристики в одном слове¹³⁶.

(81а) *Это что за берёза там в здоровенной колбе, внизу, посреди зала?*

(81б) *Charles, ¿qué es ese abedul metido en un **crystal** en la sala de ahí abajo?*

Так, в примере (81а, б) «здоровенная колба» заменяется локализатором на «*crystal*», подразумевающий разной формы ёмкости из стекла, однако стоит отметить, что иностранному игроку понятно, про что именно идёт речь, так как в процессе игры предоставлено визуальное воплощение ёмкости, в которой растёт берёза. Это позволяет сделать вывод, что благодаря особенностям сочетания в себе визуального и текстового материала компьютерной игры как АВ-контента генерализация конкретных языковых средств не нарушает смыслового содержания и приемлема для перевода, когда имеется изображение на экране.

(82а) <...> *разработан для нужд животноводства* <...>

(82б) <...> *se diseño para las necesidades **agrícolas*** <...>

В случаях, когда игрок не видит картинку, восприятие текста проходит через призму его личного игрового и лингвистического опыта. В примере (82а, б) переводчик генерализировал «животноводство» и использовал определение для «нужд»: «*agrícolas*». Данное прилагательное совмещает в

¹³⁵ Порошина Д.А. Лексические трансформации ... С. 49.

¹³⁶ Там же. С. 49.

себе различные отрасли сельского хозяйства. Так как слово имеет более широкий смысл, высказывание интерпретируется по-другому: робот с таким описанием приобретает в контексте многофункциональное приспособление. Поскольку визуального материала, раскрывающего процесс работы обозначаемого робота в игре не представлен, логической ошибки локализатор не допустил, поэтому генерализация считается приемлемой.

*(83а) Нейронный коннектор «Мысль», посредством которого **вы станете** важнейшей частью «Коллектива 2.0», ибо самая важная его часть – это люди!*

*(83б) Con él, **los seres humanos** serán el centro de Kollektiv 2.0, una red para toda la humanidad unida que combinará los intelectos de cada individuo en una poderosa mente libre de fronteras.*

Следует отметить, что приём генерализации может использоваться в целях поддержания стилистической коннотации общности, выражаемой в широких понятиях «человечество», как это показывает пример (83а, б). Для привлечения большего внимания к рекламируемому продукту Сеченов обращается ко всему живому, что при переводе имеет важное значение, так как оно коррелирует с понятиями советского общества, стремящегося к благополучию каждого гражданина.

Дополнительные примеры генерализации представлены в Приложении 11.

2.4.5. Экспликация

В процессе перевода компьютерной игры локализатор часто встречается с набором реалий, малоизвестных целевой аудитории, и лакунами, которые образуются при их дословном переводе или транслитерации на переводящий язык. Обычно в подобных ситуациях применяется наиболее распространённый способ передачи значения для устранения неясностей и неточностей, связанных со значением слова, а

именно – экспликация, приравнивающаяся к описательному переводу¹³⁷. Обычно экспликация неизвестного для целевой аудитории термина производится во внетекстовом комментарии¹³⁸, располагающийся внизу страницы, однако в процессе игры в силу ограниченного времени, в которое должна уложиться реплика персонажа, такой способ описательного перевода невозможен, поэтому он производится внутри текста путём раскрытия основного признака лексической единицы через словосочетание, которое эксплицирует её содержание.

(84а) <...> *наблюдает за посевами и пастбищами в колхозах СССР*

(84б) <...> *supervisar las cosechas y los pastos en las granjas colectivas soviéticas*

Пример (84а, б) демонстрирует описательный перевод лексемы «колхоз», которая может вызвать затруднения в понимании у иностранного пользователя, в связи с чем локализатор принял решение ввести новую информацию, уточняющую значение реалии СССР. Приведём ещё несколько примеров, в которых была применена экспликация термина:

(85а) *Несмотря на веселую и «сладкую» фамилию <...>*

(85б) *Aunque su apellido proviene de la palabra que significa "caramelo" en ruso <...>*

(86а) *Называется как? «Лёгкая»! Да! Нет, не лёгкая, говорю...*

(86б) *¡No! Lyogkaya, ¡significa «ligerо» en ruso!*

Вышеуказанные примеры демонстрируют экспликацию транскрибированных лексем «Лёгкая» и «Карамелькин», которые описываются путём перевода на испанский язык с уточнением, что наименования взяты из русского языка. Решение использовать экспликацию способствует поддержанию атмосферы, что игрок находится на территории СССР.

¹³⁷ Захарова Л.Д. Экспликация // Терминологический словарь-справочник, 2010. С. 226.

¹³⁸ Бахтина С.И., Павлова Т.Н. Межъязыковая дифференциация: экспликация как способ введения иноязычной лексики в систему русского языка // Вестник Чувашского университета, 2017. №4. С. 267.

(87a) *Робосек – по Ожегову – насмешливое определение человека <...>*

(87б) *Según el Diccionario de la Lengua Rusa de Ózhegov la palabra «robosexual» es un término humorístico <...>*

Пример (87а, б) демонстрирует наличие в тексте реалии, связанной с именем советского лингвиста Ожегова, о котором иностранному читателю может быть неизвестно, поэтому локализатор принял решение сделать описательный перевод, добавив информацию о том, что ХРАЗ ссылается на его словарь, раскрыв существенный признак реалии. Приведённые примеры позволяют сделать вывод о том, что путём экспликации языкового элемента, неявного на испанском языке, переводчик-локализатор должен передать его целостное содержание путём увеличения объема за счёт описательного перевода.

Дополнительные примеры представлены в Приложении 12.

2.4.6. Лексическая модуляция

При переводе компьютерной игры в зависимости от фрагмента текста локализатор может продумывать контекстуальные замены, содержательное наполнение которых идентично исходному варианту и не нарушает логической связи, предполагаемой производителем. В процессе работы над лексемой он применяет модуляцию, которая «сопровождается лексической заменой и транспозицией»¹³⁹. При сопоставлении вариантов исходного и переводящего языка меняется лишь точка зрения, однако первоначальное значение остаётся прежним¹⁴⁰.

В ходе работы над анализом текстов *Atomic Heart* мы вывели подгруппы лексических модуляций, связанных общими принципами, которых придерживались локализаторы рассматриваемой нами

¹³⁹ María del Mar Duque Garcia, María Trinidad González, Magdalena Catrain González. Transposición y modulación en la traducción técnica // Centro Virtual Cervantes. (https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/encuentros_iii/13_duque_gonzalez_catrain.pdf). [Дата обращения: 23.05.2024]. P. 141.

¹⁴⁰ Técnicas de traducción que deberías conocer // acolad. (<https://www.acolad.com/es/servicios/traduccion/tecnicas-de-traduccion-que-deberias-conocer.html>). [Дата обращения: 23.05.2024].

компьютерной игры, в связи с чем была создана таблица, предоставленная ниже:

Таблица 1

Лексическая модуляция

Тип модуляции	Примеры
1) Инструмент → процесс	(88а) <i>Я работаю головой, а не руками!</i> (88б) <i>¡Hago trabajo intelectual, no manual!</i>
2) Процесс → инструмент	(89а) <i>Ладно, попробую взломать.</i> (89б) <i>Entraré por la fuerza.</i>
3) Часть → целое	(90а) <i>У вас тут одни трупы везде!</i> (90б) <i>¡Joder, esto es un cementerio!</i>
4) Действие → причина	(91а) <...> чтобы снизить психологическое влияние на живых сотрудников (91б) <...> para evitar efectos psicológicos adversos en los empleados humanos
5) Абстрактное понятие → конкретное понятие	(92а) <i>После того, как люди добрались до красной планеты?</i> (92б) <i>¿Qué pasará cuando los humanos pisen Marte?</i>
6) Замена устойчивого выражения	(93а) <i>Не хочу как швабра выглядеть.</i> (93б) <i>No quiero ir hecha un guiñaro...</i> (94а) <i>Я сегодня такая забывчивая...</i> (94б) <i>Ноу no doo una a derechas...</i>
7) Подбор синонимической замены	(95а) <i>Запад лишь вводит новое словечко <...></i> (95б) <i>en occidente solo saben crear neologismos <...></i> (96а) <i>Ну-ка, бери этот ключ и крути вправо!</i> (96б) <i>Agarra esta llave y gírala en sentido horario.</i>
8) Точная экспликация	(97а) <i>Третий день уже не сплю.</i> (97б) <i>Llevo 72 horas sin dormir.</i>
9) Ненормативная	(98а) <i>Дурака-то из меня не делай.</i>

лексика и оскорбления	(986) <i>Intentas tomarme por gilipollas, ¿eh?</i>
	(99а) <i>Твою мать!!! Это ещё что за херня?!</i>
	(99б) <i>¡La leche! ¡Hay que joderse!</i>
10) Особенности ласковых обращений	(100а) <i>Клава, солнце.</i>
	(100б) <i>Klavdia, tesoro mío.</i>
	(101а) <i>Ну конечно, пупсик, так всё и было!</i>
	(101б) <i>¡Pues claro que fue así, cielito!</i>
	(102а) <i>No tienes más que decirlo, miñeca.</i>
	(102б) <i>Вы уж мне намекайте, голубушка.</i>
11) Распределение ролей в субъект- объектных отношениях	(103а) <i><...> в будущем у каждого появится своя виртуальная «Терешкова»</i>
	(103б) <i><...> quizá todo el mundo pueda disfrutar una Teréshkova virtual propia</i>
12) Лексико- семантические варианты	(104а) <i>Zamo ноги!..</i>
	(104б) <i>Pero oye, ¡menudas piernas que tiene</i>
	(105а) <i>Ну и мирок у тебя тут, П-3!</i>
	(105б) <i>¡Menudo mundo tienes aquí, P-3!</i>

Лексическая модуляция предполагает смысловое развитие исходного варианта в каждом из вышеуказанных примеров в таблице, демонстрирующей лексемы, которые могут быть заменены локализаторами в конечной версии компьютерной игры. Особенный интерес представляет пункт (6), так как, пользуясь данной моделью перевода, от локализатора требуется точное осмысление контекста и подбор корректного выражения на переводящем языке, которое модифицирует образ в устойчивом выражении, но не изменит смысл высказывания, что считается сложным процессом¹⁴¹.

Примеры в пункте (12) демонстрируют разные лексико-семантические варианты прилагательного «*menudo*», распространённые в испанской

¹⁴¹ С. 2. Ковтун Е.В. Модуляция как приём достижения адекватности при переводе детской литературы // Национальный авиационный университет, 2018. С. 2.

разговорной речи. В примере (105а, б) подразумевается синоним «*bueno*», отражающий позитивное отношение к объекту, в то время как пример (106а, б) имеет пренебрежительную и ироническую коннотацию, предполагая прилагательное «*malo*».

Дополнительные примеры лексической модуляции представлены в Приложении 13.

3.4.7. Целостное преобразование

Когда переводчик модифицирует не отдельное слово, а языковой комплекс, состоящий из нескольких компонентов, который может быть законченным высказыванием, то это свидетельствует о том, что он применяет модель целостного преобразования, которое многими лингвистами считается более глубокой трансформацией, так как локализатор должен рассматривать не только значение лексемы, но и её смысловое содержание¹⁴². Данная модель перевода считается разновидностью «смыслового развития»¹⁴³, так как внешняя оболочка высказывания меняется полностью и не содержит общих по семантическому значению средств языка, однако идейное содержание тождественно.

Считается, что целостное преобразование чаще всего встречается в живой разговорной речи, когда в исходном варианте используется одна конструкция, общепринятая на территории страны-производителя, а при переводе локализатор выбирает иной языковой комплекс, ориентированный на интересы целевой аудитории. Так, одной из самых распространённых причин использования модели целостного преобразования, которые мы определили в ходе анализа текстов, считается отличие в выражении недовольства ситуацией, что связано с разным мировосприятием и лексическими возможностями русского и испанского языков, что доказывают нижеперечисленные примеры:

¹⁴² Насырова Л.Р., Шигапова Ф.Ф. Лексические трансформации как способ достижения эквивалентности в переводе на примере документального фильма «Боб Марли» // *Terra Lingua*, 2017. С. 171.

¹⁴³ Лисицына В.О., Арутюнов Э.К. Виды лексических трансформаций при письменном переводе // *Международный журнал экспериментального образования*, 2014. №10. С. 169.

(106а) *Неважно! Она любила тебя, верила тебе!*

(106б) *¿Qué más da?! ¡Te quería y confiaba en ti!*

(107а) *НА! Получил?!*

(107б) *¡CHÚPATE ESA! ¡¿Tienes bastante?!*

(108а) *Алло? Алло? Тьфу ты!*

(108б) *¿Hola? ¡Hola! ¡Maldita sea!*

(109а) *(Ой-ой. Неловко.)*

(109б) *(Uf, qué mal.)*

Кроме того, вместо разговорного выражения в стрессовой ситуации, присущего русским игрокам, локализатор может ввести новую отсылку с тем же эмоциональным эффектом, знакомую целевой аудитории. Подобная аллюзия способствует привлечению внимания, а также демонстрирует возможные варианты разговорных высказываний, распространённых среди пользователей конкретной культуры, что демонстрирует пример (111а, б), отсылающий к известному персонажу Шерлоку Холмсу:

(110а) *Да я догадался!*

(110б) *¡No jodas, Sherlock!*

Также целостное преобразование в *Atomic Heart* использовалось для выражения иронического отношения к ситуации, что также подвержено изменениям при выборе языковых средств:

(111а) *Прости, если сможешь!*

(111б) *Me rompes el corazón.*

(112а) *Богатый опыт!*

(112б) *Fue una corazonada.*

(113а) *Да из вас, манипуляторов, хоть очередь строй!*

(113б) *Es una de muchos. He perdido la cuenta.*

Не менее интересным целостным преобразованием является осмысление высказываний с религиозной тематикой, что показывает пример (115а, б). Так как игроки разных стран являются представителями различных религиозных сообществ, их культурные ценности также отличаются друг от

друга, в связи с чем следует внимательно относиться к переводу религиозных фраз и полностью менять их план выражения, чтобы представители конкретной целевой аудитории понимали контекст, которое не отличалось бы по смыслу от оригинальной версии¹⁴⁴.

(114а) *Okstись, дочь моя!*

(114б) *¡Demonio, yo te expulso!*

Дополнительные примеры целостных преобразований представлены в Приложении 14.

Выводы по второй главе

Во второй главе был проведён анализ языковых элементов игрового текста, взятые из материалов *Atomic Heart*, на основе которых была создана классификация переводческих трансформаций, используемых локализаторами при переводе на испанский язык. Классификация затрагивает фонетическую, морфологическую, синтаксическую и лексико-семантическую стороны языка для более глубокого рассмотрения изучаемой темы. В процессе рассмотрения текстового материала было определено, что изменения, касающиеся лексических и контекстуальных замен, более частотны, что обусловлено смысловой интерпретацией высказываний и контекста со стороны локализатора. Чаще всего при работе над определёнными реалиями, свойственными аудитории, которая говорит на исходном языке, локализаторами применяются калькирование или же создание неологизмов, однако так как компьютерная игра имеет исторический контекст Советского Союза и имеет термины, которые можно объяснить с помощью экспликации терминов. Наиболее употребительными в процессе локализации *Atomic Heart* на испанский язык считаются такие трансформации, как модуляция и адаптация, благодаря которым игрок может более глубоко погрузиться в смысловое содержание развлекательного

¹⁴⁴ Ромадина А.С. Лингвистические, культурно обусловленные ... С. 10.

продукта и насладиться игровым процессом, чему способствует подборка качественных эквивалентов для создания нужного эффекта на реципиента.

В целях экономии знаков в кодовой строке переводчиками было принято решение добавлять и опускать конкретные лексемы и комплексные языковые единицы. Дополнительная информация, вводимая локализатором, способствовала лучшему пониманию текста или напоминанию каких-либо характерных черт предмета, персонажа или окружения. Опускание элементов не приводило к неправильной интерпретации выражений, а лишь помогало избежать лексических или смысловых повторов, которые могли привести к затруднению в прочтении текста на экране. Также локализаторы меняли порядок слов и делали антонимический перевод, что связано с ориентацией на целевую аудиторию, так как испанский язык имеет другую грамматическую систему и традиционные конструкции. Все используемые модели несли сознательный характер и в основном были эквивалентными вариантами перевода исходного текста на испанский язык.

Заключение

В данном исследовании мы рассмотрели игровой дискурс как феномен современной культуры Испании и России, провели анализ моделей перевода с русского языка на испанский языковых средств, представленных в игре *Atomic Heart*.

В ходе работы были выполнены следующие поставленные ранее задачи:

1. Даны определения понятиям феномена компьютерной игры, игрового дискурса, локализации, адекватности перевода, эквивалентности перевода и интертекстуальности.
2. Определены особенности компьютерной игры, являющейся областью развивающегося аудиовизуального перевода.
3. Выявлены особенности поликодового текста и перевода.
4. Проанализированы подходы к исследованию локализации компьютерных игр в работах отечественных и иностранных авторов.
5. Обозначены уровни и проблемы в процессе локализации видеоигры, а также все возможные технические и лингвистические проблемы, связанные с ней.
6. Проанализированы конкретные примеры, взятые из внутриигровых материалов.
7. Выявлена особая таксономия переводческих трансформаций, наблюдаемых в игре *Atomic Heart*.

По результатам исследования удалось определить, какие переводческие трансформации могут быть использованы испанскими локализаторами, работающими над российским аудиовизуальным контентом. Нами были приведены примеры из текстовых материалов, иллюстрирующие выводимые нами модели перевода компьютерной игры. Анализ языковых единиц показал, что выбор того или иного способа перевода связан с переосмыслением контекста, а также поиском эквивалентных форм,

ориентированных на конкретную целевую аудиторию, для которой производитель заказывает локализацию. В переводе были учтены характер персонажей и языковое своеобразие советского общества, обусловленное исторической эпохой.

В заключение следует отметить, что игровой дискурс, а также изучение локализации видеоигры, являющейся сложной и трудоёмкой задачей, предполагает междисциплинарное исследование лексико-фразеологического корпуса, синтаксических трансформаций и технических практик перевода, способствующих корректной работе аудиовизуального продукта. Так как локализация видеоигр предоставляет широкий спектр возможных переводческих решений, она может считаться уникальным источником материалов для лингвистов, изучающих современное состояние языка и возможности, связанные с его переводом для выпуска компьютерной игры на мировой рынок.

Результаты исследования могут быть использованы при изучении материалов современных компьютерных видеоигр, распространённых в индустрии интерактивного развлекательного программного обеспечения, а также могут быть полезны для практического перевода аудиовизуального контента.

Список литературы

1. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник ЮИМ, 2018. №2. С. 82-86.
2. Ань Л. Компьютерная игра как разновидность креолизованного текста // В сб. научных работ 64-й Международной научной конференции Евразийского Научного Объединения «Интеграция науки в современном мире», Москва, ЕНО, 2020. С. 376-379.
3. Базылев В.Н., Захарова Л.Д. Буквальный перевод // Основные понятия переводоведения (отечественный опыт). Терминологический словарь-справочник, 2010. С. 22-24.
4. Бархударов Л.С. Язык и перевод. М.: Междунар. отношения, 1975. С. 215-240.
5. Бахтина С.И., Павлова Т.Н. Межъязыковая дифференциация: экспликация как способ введения иноязычной лексики в систему русского языка // Вестник Чувашского университета, 2017. №4. С. 264-270.
6. Бушев А.Б. Калькирование как опция при переводе // Тверской государственный университет. (https://www.sgu.ru/sites/default/files/textdocsfiles/2014/02/24/bushev_a.b._kalkirovanie_kak_opciya_pri_perevode.pdf). [Дата обращения: 19.05.2024].
7. Водоватова Т.Е., Кинчаров В.А. Видеоигра: текстовая природа, особенности семиотики // Вестник Международного института рынка, 2019. №2. С. 113-117.
8. Галичкина Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций): автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е.Н. Галичкина. – Волгоград, 2001. С. 182-185.
9. Гарбовский Н.К. Теория перевода. М.: Издательство Московского университета, 2004.

10. Груба Н.А. Компьютерно-игровой дискурс как речеповеденческая система / Н.А. Груба, Л.Я. Вавилова // Scientific World, 2010. (<https://www.sworld.com.ua/index.php/ru/philosophyand-philology/linguistics-and-foreign-languages-in-the-world-today/1615-rough-on-the-vavilov-la>). [Дата обращения: 01.08.2023].
11. Дейк Т. А. ван. Язык. Познание. Коммуникация // М.: Прогресс, 1989.
12. Дмитриева Э. А. Дословный перевод как дополнительный инструмент при обучении письменному переводу // Педагогическое образование в России, 2015.
13. Дьяченко И.И. Жанрово-стилистическое разнообразие текстов компьютерных игр как сложность переводческого аспекта локализации // Студент и наука (Гуманитарный цикл), 2019. С. 425-429.
14. Зайцева О. Проблемы культурной адаптации // Just Translate It! 2015. (<https://ru.just-translate-it.com/problemu-kulturnoj-adaptacii/>). [Дата обращения: 01.08.2023].
15. Захарова Л.Д. Конкретизация // Терминологический словарь-справочник, 2010. С. 63-64.
16. Захарова Л.Д. Экспликация // Терминологический словарь-справочник, 2010. С. 226-227.
17. Зеленко К. Р. Особенности перевода компьютерных игр с учетом специфики данного вида перевода // Научный журнал, 2017. № 6–2(19). С. 98-100.
18. Зилев, В. М. Локализация компьютерных игр и проблема её качества / В. М. Зилев, А. И. Сюткина. — Текст: непосредственный // Молодой ученый, 2015. № 11 (91). С. 1881-1883.
19. Знамеровская А.О., Агеева А.В. Междисциплинарность как ключевая характеристика процесса локализации компьютерных игр // Филологические науки. Вопросы теории и практики, 2021. Том 14. Выпуск 1. С. 218-222.

- 20.Иванова Е.А. Модель локализации компьютерных игр: типовые проблемы и их решения // Научное сообщество студентов 21 столетия. Гуманитарные науки, 2019. №6 (78). С. 63-71.
- 21.Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высшая школа, 1990.
- 22.Коркунова Ю.А. Особенности локализации серии компьютерных игр The Witcher / Ю.А. Коркунова // Сборник VI Международной научно-практической Интернетконференции студентов и аспирантов. – Ханты-Мансийск: Югорский государственный университет, 2016. С. 729-733.
- 23.Кудинова И.А. Особенности локализации имён собственных в компьютерных играх / И.А. Кудинова, В.О. Бабыкина // Теория и практика современного научного знания. Проблемы. Прогнозы. Решения, 2017. С. 134-137.
- 24.Куницына О. М. Особенности построения и восприятия поликодовых текстов в современной коммуникации // Вестник МГЛУ. Гуманитарные науки, 2020. Вып. 9 (838). С. 69-82.
- 25.Лисицына В.О., Арутюнов Э.К. Виды лексических трансформаций при письменном переводе // Международный журнал экспериментального образования, 2014. №10. С. 167-170.
- 26.Матвеева Т. В. Полный словарь лингвистических терминов. // Феникс, 2010.
- 27.Медведева Е.В. Интертекстуальность как дискурсообразующая категория пространства жанра фэнтези // Вестник КемГУ, 2015. С. 133-137.
- 28.Мерлян С. Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности // Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых, 2014. Ч.1. С. 241-247.
- 29.Миньяр-Белоручев Р.К. Общая теория перевода и устный перевод. М.: Воениздат, 1980.

30. Морозов М. Д. Особенности процесса локализации компьютерных игр // Вестник Астраханского государственного технического университета, 2019. № 2(68). С. 59-62.
31. Мугу М. С., Бричева М. М., Сасина С. А. Проблемы языковой локализации компьютерных игр // The Scientific Heritage, 2021. № 61. С. 40-42.
32. Насырова Л.Р., Шигапова Ф.Ф. Лексические трансформации как способ достижения эквивалентности в переводе на примере документального фильма «Боб Марли» // Terra Lingua, 2017. С. 165-169.
33. Панибратова Н.В. Элементы ненормированной речи в локализации компьютерных игр в переводческом аспекте (на материале игры «The Witcher 3: Wild Hunt»), 2018. С. 1-110.
34. Петраченко М.В. Локализация компьютерных игр. (<https://www.rgph.vsu.ru/ru/science/sss/reports/5/petrachenko.pdf>). [Дата обращения: 03.07.2023]. С. 1-8.
35. Пойманова О.В. Семантическое пространство видеовербального текста [Текст]: дис. ... канд. филол. наук / Пойманова О.В. – М., 1997. С. 1-237.
36. Порошина Д.А. Лексические трансформации при переводе с английского на русский // Вестник магистратуры, 2015. №. 10 (49). С. 48-51.
37. Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. М: Междунар. отношения, 1974.
38. Ромадина А.С. Лингвистические, культурно обусловленные и технические трудности локализации компьютерных игр. РГУ имени С.А. Есенина. Науч. Руководитель: Томина Ж.Д., 2020. С. 1-19.
39. Сандлер О.Л. Фиксация лингвистических особенностей английских диалектов в текстах оригинала и в текстах перевода на русский язык //

- Труды молодых учёных. Вестник ВолГУ, 2013. Серия 9, вып. 11. С. 211-213.
40. Селютин А.А. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии. Вестник Челябинского государственного университета. №3. Филологические науки, 2022. Вып. 128. С. 138-144.
41. Сергеева Ю.М., Уварова Е.А. Поликодовый текст: особенности построения и восприятия // Наука и школа, 2014. № 4. С. 128-134.
42. Смирнова Т.Е., Ермишина В.Е. Адекватность перевода в коммуникативном аспекте // Огарёв-Online, 2017. №14 (103). С. 1-5.
43. Чаплин Е.В. Компьютерная игра как креолизованный текст // Книга в современном мире: диалектика вербального и визуального: Материалы всероссийской научной конференции. Изд-во Воронежского государственного педагогического университета, 2017. С. 206-211.
44. Часовский П. В. Языковая личность геймера: психолингвистическая парадигма // Вестник Челябинского государственного университета, 2013. № 37 (328). С. 110-112.
45. Часовский П.В. Семиотика «Easter eggs», или игровое начало в компьютерных играх // Вестник Челябинского государственного университета, 2012. № 36 (290). С. 63-66.
46. Шабалина Д.В. Особенности перевода реалий с английского языка на русский (на примере компьютерных игр) // Студент года, 2019. Том 2. С. 223-232.
47. Adrián Pulido. Las técnicas de traducción más habituales // Сайт InterTradoc. 2019. (<https://intertradoc.com/las-tecnicas-de-traducccion-mas-habituales/>). [Дата обращения: 19.05.2024].
48. Alberto Fernández Costales. Exploring translation strategies in video game localisation // MonTI 4. 2012. P. 385-408.
49. Álex López. Detrás del videojuego: Localización y traducción // Сайт UMBRA PIXEL. 2019. (<https://umbrapixel.com/detras-del-videojuego-localizacion-y-traducccion/>) [Дата обращения: 18.04.2024].

- 50.Álex López. El arte de traducir un videojuego // Сайт UMBRA PIXEL. 2019. (<https://umbrapixel.com/el-arte-de-traducir-un-videojuego/>). [Дата обращения: 18.04.2024].
- 51.Amparo Hurtado Albir. Traducción y traductología: Introducción a la traductología // Cátedra lingüística, №5. 2011.
- 52.Antonio F. Jiménez. El orden de las palabras en la traducción // Introducción a la traducción. 2018. (https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/s3-euw1-ap-pe-ws4-cws-documents.ri-prod/9781138657519/L2/02_01Elordendelaspalabrasenlatraduccion.pdf). [Дата обращения: 20.05.2024]. P. 1-9.
- 53.Antonio Tovar Llorente. Ponencia sobre la transcripción de nombres rusos // Boletín de la Real Academia Española. Tomo 48, Cuaderno 185. 1968. P. 497-502.
- 54.Armando Francesconi. ¿Qué traducción? Los métodos de traducción en el análisis contemporáneo // Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid. 2004. P. 1-13.
- 55.Atomic Heart // Сайт Atomic Heart Вики (https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/Atomic_Heart). [Дата обращения: 20.04.2024].
- 56.Bernal M.: «Challenges in the Translation of Video Games». Tradumática. 2007. P. 1-7.
- 57.Carola Álvarez-Bolado, Sánchez Gema, Almoguera Navarrete. La localización de videojuegos: un caso de colaboración interdisciplinaria. // Actas del XXVIII Congreso Internacional de la Asociación Española de Lingüística Aplicada. 2010. P. 1-9.
- 58.Chaume Frederic: Cine y traducción. Madrid: Cátedra. 2004. P. 262-263.
- 59.Christiane Nord. El funcionalismo en la enseñanza de traducción. Mutatis Mutandis. Revista Latinoamericana De Traducción. 2009. №2. P. 209-243.
- 60.Cristina Plaza-Lara, Carmen Grau Lacal. La localización de videojuegos. Propuesta didáctica para la clase de traducción // trans-kom. 2018. Vol. 11.

- №2. (https://www.trans-kom.eu/ihv_11_02_2018.html). [Дата обращения: 16.04.2024]. P. 201-219.
61. Frederic Chaume Varela. La compensación en traducción audiovisual // *Quaderns de Filologia. Estudis literaris*. Vol. XIII. 2008. P. 71-84.
62. Julia Obolenskaya. La adecuación y la equivalencia de la traducción: ¿la cuestión de terminología o la oposición conceptual? // Centro virtual Cervantes. (https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/mirada/12_obolenskaya.pdf). [Дата обращения: 20.04.2024]. P. 115-123.
63. Los Entresijos del Proceso de Localización de Videojuegos // Сайт MOTAWORD. 2022. (<https://www.motaword.com/es/blog/ins-and-outs-of-the-video-game-localization-process>). [Дата обращения: 18.04.2024].
64. Mangiron C. Games without borders: The cultural dimension of game localisation. 2015. (https://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06_18.pdf). [Дата обращения: 03.07.2023]. P. 187-208.
65. María Loureiro Pernas. Paseo por la localización de un videojuego // *Revista tradumàtica. Traducció i Technologies de la Informació i la Comunicació*. 2007. №5. P. 1-6.
66. María Sánchez Puig. Problemas de transcripción del ruso al castellano. Análisis y propuesta // *ELA*. Núm. 13. 1991. P. 29-38.
67. María del Mar Duque Garcia, María Trinidad González, Magdalena Catrain González. Transposición y modulación en la traducción técnica // Centro Virtual Cervantes. (https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/encuentros_iii/13_duque_gonzalez_catrain.pdf). [Дата обращения: 23.05.2024]. P. 137-149.
68. Michael Scholand. Localización de videojuegos // *Revista tradumàtica*. 2002. №1. P. 1-9.
69. Mona Baker. *In Other Words: A Coursebook on Translation* // Routledge. 1992.
70. Newman J. *Video games*. New York-London: Routledge, 2004.

71. Pujol Tubau, Miquel: La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia. Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en El senyor dels anells. Tesis doctoral. Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya. 2015.
72. Pym A. Localization and Linguistics // ResearchGate. 2001. (https://www.researchgate.net/publication/228937630_Localization_and_Linguistics). [Дата обращения: 01.08.2023].
73. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Banco de datos (CORPES XXI) [en línea]. Corpus del Español del Siglo XXI (CORPES). (<http://www.rae.es>). [Дата обращения: 19.05.2024].
74. Reiss K. y Vermeer, Hans J. Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie. Tubinga: Niemeyer. Traducción española por Celia Martín de León y Sandra García Reina: Fundamentos para una teoría general de la traducción. Madrid: Akal. [1984]1996.
75. Sicart, M. «Family values: ideology, computer games & The Sims» // Сайт DIGRA, 2003. (<http://www.digra.org/digital-library/publications/family-values-ideology-computer-games-sims/>). [Дата обращения: 22.09.2023].
76. Técnicas de traducción que deberías conocer // acolad. (<https://www.acolad.com/es/servicios/traduccion/tecnicas-de-traduccion-que-deberias-conocer.html>). [Дата обращения: 23.05.2024].
77. Yesica Terceros. La localización detrás de Atomic Heart: el toque español // Сайт PRESSOVER. 2023. (<https://pressover.news/entrevista/localizacion-detras-de-atomic-heart-el-toque-espanol/>). [Дата обращения: 20.04.2024].
78. Yves Gambier. Introduction. Screen Transadaptation: Perception and Reception // The translator 2 [9]. 2003. P. 171-189.

Фонетическая транскрипция

<i>У. Барай-Оглы</i>	<i>U. Baray-Ogla</i>
<i>Вавилов Николай Иванович</i>	<i>Vavílov Nikolái Ivánovich</i>
<i>Золотухин Виктор Астамович</i>	<i>Zolotujin Víktor Astámovich</i>
<i>Нюхов Владимир Олегович</i>	<i>Niújov Vladímir Olégovich</i>
<i>Рагузин Александр Осипович</i>	<i>Raguzin Alexánder Osípovich</i>
<i>Малахова Евгения Вячеславовна</i>	<i>Malájova Yevgenia Vyacheslavovna</i>
<i>Ильдар Алиевич</i>	<i>Ildar Alíyevich</i>
<i>Антеменкова Тамара Викторовна</i>	<i>Artyómenkova Tamara Víktorovna</i>
<i>Бурак Евгений Валерьевич</i>	<i>Burak Yevgeni Valéryevich</i>
<i>Павел Павлович</i>	<i>Pável Pávlovich</i>
<i>Вишневская Екатерина Олеговна</i>	<i>Vishniévskaya Yekaterina Olegovna</i>
<i>Грабов Павел Игоревич</i>	<i>Grábov Pável Igórevich</i>
<i>Николай Афанасьевич</i>	<i>Nicolái Afanásyevich</i>
<i>Дебалтовская Екатерина Афанасьевна</i>	<i>Debaltóvskaya Yekaterina Afanasyevna</i>
<i>Харитон Радеонович</i>	<i>Jariton Radiónovich</i>
<i>Исмаилов Карен Андарович</i>	<i>Ismáilov Karén Andaróvich</i>
<i>Ласточкин Степан Ильич</i>	<i>Lástochkin Stepán Ilich</i>
<i>Лизова Клавдия Петровна</i>	<i>Lízova Klavdia Petrovna</i>
<i>Молотов Егор Тимофеевич</i>	<i>Mólotov Yegor Timofeyevich</i>
<i>Павлов Иван Алексеевич</i>	<i>Pávlov Iván Alexéyevich</i>
<i>Петелька Александр Васильевич</i>	<i>Pételka Alexánder Vasílyevich</i>
<i>Рыжова Валерия Васильевна</i>	<i>Rizhova Valeria Vasilyevna</i>
<i>Филатова Лариса Андреевна</i>	<i>Filátova Larisa Andreyevna</i>

Грамматическая замена

<i>По неизвестным мне причинам <...></i>	<i>Por razones que no termino de tener calras <...></i>
<i><...> с роботом «Шмель», который транспортирует бревна</i>	<i><...> con el transportador de troncos ABR-7 Abejorro</i>
<i>Технически это... сон.</i>	<i>Técnicamente, estás... soñando.</i>
<i>Понятно, не занудствуй.</i>	<i>Cristalinas. No seas paliza.</i>
<i>Мать, да ты при арсенале, блин! Ты чего задумала?!</i>	<i>Tienes un buen arsenal ahí guardado. ¿Cuál es el plan?</i>
<i>Со всех свидетелей инцидента была взята подписка о неразглашении.</i>	<i>Todos los testigos del incidente han firmado acuerdos de confidencialidad.</i>
<i>Пока предполагаем создание быстрорастущих тропических деревьев с более прочной корневой системой.</i>	<i>En este momento, nuestra sugerencia es diseñar árboles tropicales de crecimiento rápido con sistemas radiculares más resistentes.</i>
<i>Целую!</i>	<i>¡Gracias! Un besazo.</i>
<i>Под руководством Вавилова была создана крупнейшая в мире коллекция семян культурных растений <...></i>	<i>Supervisó la creación de la mayor colección del mundo de semillas de plantas de cultivo <...></i>
<i><...> свежий взгляд на презентации и работу с экспонатами.</i>	<i><...> sus originales ideas sobre cómo presentar e implementar las muestras de las exposiciones <...></i>
<i>По слухам, ей пришлось лично убеждать академика Сеченова <...></i>	<i>Se rumorea que tuvo que convencer al doctor Séchenov <...></i>
<i><...> продвигать по работе своих друзей, особенно сослуживцев <...></i>	<i><...> ascender a sus amigos, sobre todo a los que sirvieron con él en el ejército <...></i>
<i>Опытный специалист своего отдела <...></i>	<i>Miglina, especialista con una dilatada experiencia en su departamento <...></i>
<i>К концу процедуры ассимиляции, мы сможем вернуть роботов в прежнее состояние.</i>	<i>Podremos devolver a los robots a su estado anterior una vez compeltado el proceso de asimilación.</i>
<i>Заткнись!</i>	<i>¡Silencio!</i>
<i>Без контакта с инженером-ремонтником – очень недолго. Что вы задумали?</i>	<i>Si no consigue establecer contacto con un técnico, no mucho.</i>
<i>Готовлюсь, уж поверь!</i>	<i>¡Créeme, los preparativos están en marcha!</i>

Антонимический перевод

<i>А как же бабка? Летает себе спокойно и проклинает меня.</i>	<i>¿Y Yaya? No tiene problemas para volar por ahí poniéndome verde.</i>
<i>О, не волнуйтесь, это просто шоколад.</i>	<i>No, no, tranquilo. No es más que una chocolatina.</i>
<i>Я в тебе не сомневаюсь, родной!</i>	<i>¡Tengo fe en ti, amor mío!</i>
<i>Мне даже нравится, а то – родной, родной.</i>	<i>Me gusta. Nada de «cielo» ni «amor».</i>
<i>Народ не должен забывать свою историю.</i>	<i>Una nación debe conocer su pasado.</i>
<i>Не подпускайте их друг к другу, если не хотите участвовать в затяжных боях.</i>	<i>Mantenlos alejados unos de otros o te verás envuelto en un combate todavía más largo.</i>
<i>Постарайтесь не поднимать много шума <...></i>	<i><...> haz el menor ruido posible</i>
<i>Впрочем, мёртвые не говорят лишнего <...></i>	<i>Con todo, suelen ir al grano.</i>
<i>Не врут.</i>	<i>Claro que sí.</i>
<i>Мне показалось или минуту назад вы сказали, что у вас мало времени?</i>	<i>¿No dijiste hace un rato que tenías prisa?</i>
<i>Не задерживайтесь, у вас мало времени.</i>	<i>Date prisa, no tienes mucho tiempo.</i>
<i>Если ты не заметил, машины накидываются прямо на людей <...></i>	<i>Como verás los robots están atacando a la gente <...></i>
<i>Разве это не так?</i>	<i>¡Porque lo son!</i>
<i>Попробуйте установить на свое снаряжение модернизацию, уменьшающую урон от лазера.</i>	<i>Mejora tu equipo para aumentar la resistencia al láser.</i>
<i>Надеюсь, у нас еще есть время.</i>	<i>Espero que no sea demasiado tarde.</i>
<i>Они не должны отключаться!</i>	<i><...>, así que tienen que estar encendidos.</i>
<i>И это еще не самый сильный робот!</i>	<i>Y hay robots más fuertes ahí fuera.</i>
<i>А ему явно сейчас не до этого.</i>	<i>Ahora mismo tiene muchas cosas entre manos <...></i>
<i>Память, манера поведения, речь, навыки – всё сохранится.</i>	<i>Los recuerdos, comportamiento, patrones discursivos... Nada se pierde.</i>
<i>Все, кто получит инъекцию, уже никуда не денутся.</i>	<i>Todos los que la reciban formarán parte de Kollektiv para siempre.</i>
<i><...> они не перестают быть людьми и нашими товарищами.</i>	<i><...> pero siguen siendo seres humanos, además de camaradas</i>

	<i>nuestros.</i>
<i>Да, я не шучу. К испанским. Животноводам.</i>	<i>De verdad te lo digo: ¡ganaderos españoles!</i>
<i>Поэтому у меня к тебе большая просьба.</i>	<i>Así que tengo una pequeña petición que hacerte.</i>
<i>Нам нужно лишь дать эволюции мощный разгон <...></i>	<i>Sola hay que darle un empujoncito a la evolución <...></i>
<i><...> сегодня очевидно, что это было не напрасно.</i>	<i><...> es evidente que sus esfuerzos tuvieron el resultado deseado.</i>
<i><...> Не думай об этом, это моя забота!</i>	<i>No le des más vueltas. ¡No es asunto tuyo!</i>
<i>У меня, кроме Сеченова, другой родни нет, для меня это важно!</i>	<i>Séchenov es la única familia que me queda, ¿entiendes?</i>
<i><...> но его уже никто не увидит, кроме бродячей собаки.</i>	<i><...> pero ahora solo lo verá un perro callejero.</i>
<i>Третий за год, это уже не шутки.</i>	<i>Es el tercero este año, tienen que tomárselo en serio.</i>
<i>Спасибо на добром слове, правда, нельзя сказать, что это только моя заслуга.</i>	<i>Muchísimas gracias, pero fue un trabajo en equipo.</i>
<i>Сам не пойму.</i>	<i>Ojalá lo supiera.</i>
<i>Всегда держи при себе всё, что может пригодиться.</i>	<i>No dejes atrás nada que pueda serte útil.</i>
<i>Весь мир же не может принимать важные решения!</i>	<i>Alguien tendrá que tomar las decisiones importantes.</i>
<i>А то опять мультиключ искать.</i>	<i>Preferiría no tener que volver a buscar la multillave esa.</i>
<i>Так, не будем об этом.</i>	<i>Ay, mira, mejor cambiamos de tema.</i>
<i>Всё не так уж сложно, майор!</i>	<i>¡Es muy sencillo, mayor!</i>

Членение и объединение предложений

<p>Пойми. Мирные роботы не просто так становятся солдатами. В этом весь смысл. Чтобы никто не заподозрил.</p>	<p><i>Verás, los robots pacíficos no se convierten en soldados sin motivo. La idea es que nadie sospeche nada.</i></p>
<p>Если хотите стрелять – стреляйте, если хотите бить – бейте, но не стоит понапрасну привлечь внимание домашних животных.</p>	<p><i>¿Quieres disparar? Pues dispara. ¿Quieres pelear? Pues pelea. Pero intenta no sobreexcitar a las criaturas sin necesidad.</i></p>
<p>Здравия желаю, майор Нечаев по личному указанию товарища Сеченова.</p>	<p><i>Se presenta el mayor Niecháev. Por orden directa del camarada Séchenov.</i></p>
<p>Предатель Петров унес с собой энергоэлемент «Свеча», запыхивающий систему аварийного открывания дверей.</p>	<p><i>Petrov huyó con una fuente de energía portátil llamada Vela. Alimenta el sistema de bloqueo de emergencia.</i></p>
<p>Я должен был взять его живым. И не взял.</p>	<p><i>Tenía que atraparlo vivo y fracasé.</i></p>
<p>Сработало! Как красиво бассейн засветился!</p>	<p><i>¡Funciona! ¡Mira cómo brilla el líquido! Es bastante bonito.</i></p>
<p>Однако я хочу, чтобы Вы сделали партию новых. Конкретно для моих подчинённых.</p>	<p><i>Me gustaría que dibujases una serie nueva para mis subordinados.</i></p>
<p>Вонь стоит, как на вокзале! А от вас ещё и тянет вниз!</p>	<p><i>Toda la parte de atrás hasta la platea apesta a estación de tren.</i></p>
<p>Немцев тоже жалко. Гражданских-то.</p>	<p><i>Lo siento por los civiles alemanes.</i></p>
<p>Здесь изучают работу всех комплексов. Делают выводы и прогнозируют сетку вероятностей.</p>	<p><i>Aquí estudiamos las actividades de los otros complejos para extraer conclusiones y generar matrices de probabilidad.</i></p>
<p>Дмитрий Сергеевич выпускает накопитель во внешний мир, тот всегда находится рядом с ним. В качестве дополнительной охраны.</p>	<p><i>Cuando sale al mundo exterior, siempre se queda cerca de Séchenov como medida de seguridad extra.</i></p>

Добавление элементов

<i>И ты вот так меня отпустишь? Вдруг я не вернусь?</i>	<i>¿Y me vas a dejar ir sin armas? ¿Y si no vuelvo?</i>
<i>Имей в виду, это расходный материал – экономь его.</i>	<i>Ten en cuenta que es un consumible, guárdalo para cuando lo necesites de verdad.</i>
<i>Скажу сразу: покинуть Предприятие сейчас не получится. Ни улететь, ни убежать.</i>	<i>Ah. Una cosa te voy a decir: es imposible huir de la Instalación ni a pie ni volando.</i>
<i>Комплекс «Менделеев» находится под контролем Элеаноры – поврежденного искусственного интеллекта.</i>	<i>Ah. El Complejo Mendeléiev está bajo el control de NORA, la Inteligencia Artificial dañada.</i>
<i>Угу, я безмерно рад. К делу!</i>	<i>Sí, ya, por muchos años. Vamos al grano, ¿vale?</i>
<i>Да какого хрена?! Пиздец!</i>	<i>¡¿Qué mierda es esto?! // Ay, joder... Ay, joder... ¡Ay, joder!</i>
<i>Не ожидал просто...</i>	<i>¡Ah! No me lo esperaba...</i>
<i>Это лазерное реле системы пассивной безопасности. Знакомая штука.</i>	<i>Es un sistema de seguridad pasiva con relé láser. He visto cosas así un montón de veces.</i>
<i>У него в голове были коды, посредством которых я рассчитывал прекратить весь этот кошмар быстро, не усугубляя количество уже имеющих жерств.</i>	<i>Mierda, habría usado los códigos de su cabeza para acabar con esta pesadilla.</i>
<i>Его перфекционизм общеизвестен.</i>	<i>Su perfeccionismo es patológico y todos lo saben.</i>
<i>Кроме меня. Мне – можно.</i>	<i>Excepto de mí. De mí sí que puedes fiarte.</i>
<i>Слава трудящимся!</i>	<i>¡Gloria a los héroes de la clase obrera soviética y larga vida a los videojuegos!</i>
<i>Скоро автоматические поезда «Вихрь» соединят самые дальние края всего Советского Союза!</i>	<i>Los trenes automáticos Vórtice cruzarán pronto la nación entera y llegarán incluso a los rincones más lejanos de la Unión Soviética.</i>
<i>Вам мало смертей?!</i>	<i>¡¿Quieres más muertes en tu conciencia?!</i>
<i>Ожил, падла?</i>	<i>Ajá. Ahora estás atento, cabronazo?!</i>
<i>Отличная же идея?</i>	<i>¿Es una gran idea, n'est-ce pas?</i>
<i>Но хочется увидеть «Мастифов»,</i>	<i>¡Pero quiero ver los Mastines, los</i>

<i>«Единорогов» и прочих боевых чудовищ!</i>	<i>Unicornios y las demás máguinas asombrosas que nos salvaron el pellejo en la Segunda Guerra Mundial!</i>
<i>Слёзно прошу: для моего устройства запишите мне мой голос!</i>	<i>Te estaria eternamente agradecido si pudieras grabar mi propia voz para mi dispositivo personal.</i>
<i>Мне сюда зайти сказал этот, эм... забыл...</i>	<i>Me envía... Mmm... Se me ha olvidado el nombre.</i>
<i>Цвета «алая звезда», например!</i>	<i>¡Como el rojo estrella del Kremlin!</i>
<i>На вашего Штокхаузена!</i>	<i>¡Por el comportamiento asqueroso de Stockhausen!</i>
<i>Когда всё, что у тебя есть, — это мысли, они идут так славно...</i>	<i>Cuando solo tienes tus pensamientos, se vuelven muy claros y fluyen como la seda...</i>
<i>Ты уже управился? Как талантливо и скоро</i>	<i>¿Ya? ¡Caray, qué talento!</i>
<i>Узри истину, пес.</i>	<i>Abre los ojos y contempla la verdad, perro.</i>
<i>Господи, какой идиот!</i>	<i>¡¿Cómo puedes ser tan imbécil?! No sabes de lo que hablas.</i>
<i>А вот и рука! Что этот железный извращенец с ней делает?</i>	<i>Y ahí está el brazo de la Teréshkova. ¿Qué hace ese pervertido metálico con él?</i>
<i>Ебучие пироги... Да что ж мне так везет-то на всю эту хрень?</i>	<i>Cabrones carbonizados... ¡A lidiar con otra cerradura loquísima! Joder, soy un imán para las tocahuevecas.</i>
<i>Встретьте меня на посадочной площадке.</i>	<i>Michael, ven a la plataforma de aterrizaje.</i>

Опущение элементов

<i>«Бабуля»</i> хочет Элеанору, Сергей.	<i>Lo que quiere es a NORA, Serguéi.</i>
Опять <i>«Сипуха»</i> в дереве застряла.	<i>Parece que otro robot se ha enganchado en un árbol.</i>
После чего был отправлен на принудительные работы в комплекс <i>«Вавилов»</i> в качестве заключенного.	<i>Lo detuvieron por traición y lo condenaron a servicios a la comunidad en el Complejo Vavilov.</i>
Отмирающая нейрополимерная память какое-то время хранит последнее, о чём думал погибший перед смертью. Сохраняется крайне небольшой объем информации.	<i>El neuropolímero almacena temporalmente los últimos pensamientos conscientes de la persona.</i>
Визуально это скорее блины, но конструктивно – ваша оценка более точна, майор!	<i>Sí que están carbonizados, mayor.</i>
Доктор Филатова – известный нейрохирург экстракласса.	<i>La doctora Filátova es una renombrada neurocirujana.</i>
Минздрав предупреждает: курение и алкоголь вредят вашему здоровью. Впрочем, жизнь такова, что и то, и другое можно найти на просторах Предприятия 3826 в достаточных количествах.	<i>El alcohol y el tabaco pueden ser perjudiciales para la salud. No obstante, la vida en la Instalación 3826 es como es y podrás encontrarlos por todas partes.</i>
Молодой специалист комплекса <i>«Вавилов»</i> , сирота , потерявший родных во время войны из-за коричневой чумы.	<i>Raguzin es un joven ingeniero de Vavilov, que perdió a sus padres durante la guerra a causa de la Piaga Parda.</i>
Мало кто знает, что эта невероятная женщина ещё и кандидат наук в области философии.	<i>Pocos saben que esta extraordinaria mujer tiene un doctorado.</i>
Высший выпускной балл в институте и красный диплом .	<i>Se graduó con las máximas calificaciones en su universidad</i>
Прекрасно разговаривает без немецкого акцента.	<i>Puede hablar ruso perfectamente y sin acento.</i>
Иногда гибель в ходе эксперимента нескольких десятков добровольцев приводит к прорывному открытию, благодаря которому будут спасены жизни сотен миллионов.	<i>A veces, las muertes de voluntarios hacen posible un descubrimiento que salva millones de vidas.</i>

<i>Муж и жена – одна сатана. Впрочем, Филатова и Петров не состоят в браке.</i>	<i>Petrov y Filátova son tal para cual. De eso no hay duda.</i>
<i>Настоящие боевые роботы гораздо смертоносней, вам это известно лучше меня!</i>	<i>Los robots de combate son mucho más letales.</i>
<i>Не что, а кто, в каком-то смысле. Если очень просто, это профессор Харитон Захаров.</i>	<i>En pocas palabras, tu Charles es el profesor Jariton Sajárov.</i>
<i>Подожди, Харитон, так ты что же, и раньше бабу Зину знал, что ли, а? Вместе с Катей?</i>	<i>Un momento, joder... ¿Dices que conocías a Yaya Zina desde el principio?</i>
<i>Цель – подавление вражеского государства Соединенных Штатов Америки.</i>	<i>El objetivo es la supresión de los Estados Unidos de América.</i>
<i>Докладываю. Недавно назначенная в комплекс врач зачастила с посещениями к з/к Петрову.</i>	<i>Una médica a la que asignaron hace poco al complejo ha incrementado la frecuencia de visita al preso Petrov.</i>
<i>Ребята, тут такое дело: ценка потерял.</i>	<i>Gente, se me ha perdido un cachorrito.</i>
<i>К тому же скоро нас с тобой выпрут со сцены и заменят машинами.</i>	<i>Sobre todo, teniendo en cuenta que pronto nos cambiarán a ti y a mí por máquinas.</i>
<i>В зависимости от тональности слухи разнятся.</i>	<i>Corren diversos rumores.</i>
<i>Я тебе не гражданин, я товарищ майор, между прочим.</i>	<i>«Camarada mayor» para ti, soldado.</i>

Перемещение элементов

<i>Понял! Придется таскать.</i>	<i>O sea, que tengo que llevarla así. Entendido.</i>
<i>Зачем этому больному психу понадобился ремешкаф? Для чего Петров хотел взять под контроль ЭЛЕАНОРУ?</i>	<i>¿Para qué necesita Petrov una Reparadora? ¿Por qué quiere controlar a NORA ese perturbado?</i>
<i>Это трупы погибших солдат, зараженные ростками побега. Но это не точно.</i>	<i>Es una hipótesis, pero sospecho que son cuerpos de soldados muertos infectados por Brotes.</i>
<i>Покойные – спутники жизни начальника морга, как бы мрачно это ни звучало.</i>	<i>Quizá suene macabro, pero para el supervisor de la morgue Giryev, los cadáveres son el amor de su vida.</i>
<i>«Локомотив должен пройти свой путь до конца, до последнего сантиметра и выполнить задачу», - часто повторяет Павел Игоревич.</i>	<i>A Grabov le gusta decir que «un tren debe recorrer la vía hasta el final, kasta el último centímetro, y completar su trabajo».</i>
<i>Самоуверенный, ироничный, талантливый – все эти качества уживаются в одном уникальном специалисте, тов. Григории Домове. Он стал настоящей легендой комплекса «Павлов» за свою почти сверхъестественную способность выдавать верные диагнозы в 99 процентах случаев.</i>	<i>Es un especialista única en su clase, que ha llegado a convertirse en toda una leyenda del Complejo Pávlov, gracias a su habilidad casi sobrehumana para diagnosticar correctamente el 99% de los casos.</i>
<i>Я покажу тебе всё. Нам надо встретиться! Ты должен увидеть это сам, своими глазами!</i>	<i>¡Debemos reunirnos! Tienes que ver esto con tus propios ojos! Te lo enseñaré todo.</i>
<i>Однако будем честны в космосе ничего нет. Это холодное, пустое и недружелюбное место, которое не скрывает тайн.</i>	<i>Pero seamos sinceros, alli no hay nada. El espacio es un lugar frio, vacio e inhóspito que no encierra ningún misterio oculto.</i>

Лексическая адаптация

<i>Начинаю съемку!</i>	<i>¡Decid «patata»!</i>
<i>Матёрая деревенька.</i>	<i>La pequeña Venecia.</i>
Сидит дед во сто шуб одет.	Primero tendrás que rajarlos, pero no llores...
<i>Визуально это скорее блины, но конструктивно – ваша оценка более точна, майор!</i>	<i>Sí que están carbonizados, mayor.</i>
<i>Что, тварь дрожащая? Ещё жив?! Чтоб ты сдох, предатель!</i>	<i>¡Cabronazo! ¡¿Sigues con vida?! ¡Así te ahogues y te mueras, traidor!</i>
<i>С поисков роботов типа БУС-А, содержащих эталонные алгоритмы Элеаноры.</i>	<i>Ah... por buscar robots CU3NT-4 que contengan algoritmos de referencia de NORA.</i>
Приключения Карика и Вали!	<i>¡Qué vida de bicho tan maravillosa!</i>
<i>Вы что за чудо-юдо, сударь или сударыня?</i>	<i>¿Qué clase de bicho raro es, señor o señora?</i>
<i>Я надеялся, что с товарищем Колобком покончено, и о нем можно забыть.</i>	<i>Tenía la esperanza de que el camarada hombre de jengibre estuviera acabado y pudiéramos olvidarnos de él.</i>
По сусекам поскребли... А после меня придется с поля соскребать!	<i>Arrebañaron harina para crearte... Y después de mí, ¡tendrán que arrebañarte del suelo!</i>
<i>Ебучий ты... пирог.</i>	<i>Cabrones... jengibrizados.</i>
<i>Слушай, Попрыгунья Стрекоза!</i>	<i>¡Oye, hada libélula!</i>
<i>Что, шпунтик? Не любишь?</i>	<i>¿Qué te parece, caralata? </i>
<i>Но такими темпами скоро вместо роболаборантов у вас будут гриболаборанты.</i>	<i>A este paso, vamos a tener técnicos de setas en vez de técnicos de laboratorio.</i>
<i>Ну, или... офигенно! // Вот так прям детям и сказать, «офигенно»?</i>	<i>O, yo qué sé... «¡Es la polla!» // ¿Quieres que digamos «polla» delante de niños?</i>
<i>Тебя мало током трахало по жизни, хочешь ему отомстить и сам его трахнуть?</i>	<i>¿Qué, es que la electricidad te ha dado tanto por culo toda tu vida que quieres vengarte haciéndole tú lo misma?</i>
<i>Всему Предприятию, извините, кирдык, спасатели будут еще неясно когда...</i>	<i>La Instalación entera se ha ido a la mierda y a saber cuándo llegará el equipo de rescate.</i>
<i>Юра, прости, мы всё про...</i>	<i>Perdónanos, Yuri, jodimos todos los...</i>
<i>Так, это еще что за дичь? Не дичь, а домашний скот, товарищ майор. Корова.</i>	<i>¿Qué cojones es esta mierda? Cacas de vaca, camarada mayor. También conocidas como boñigas.</i>

Хочу идти. Еда. Впереди. Голодно. Очень давно не ела. Идти. Вкусно.	<i>Quiero ir. Comida. Delante. Hambre. Mucho tiempo sin comer. Ir. Ñam, ñam, ñam.</i>
А может, память у тебя девичья?	<i>Tienes la memoria hecha polvo, ¿no es así?</i>
От верблюда.	<i>Me lo dijo un pajarito.</i>
Передай фрицу <...>	<i>Dile al teutón.</i>
Извини, но сегодня я зайцем!	<i>¡No tengo billete!</i>
Муж и жена – одна сатана.	<i>Petrov y Filátova son tal para cual.</i>
Клин клином вышибают (кстати, породу так и называли – «Жук-Клин»).	<i><...> nuestra forma de enfrentarnos al fuego con fuego (al fin y al cabo, los yanquis lo llaman "fire beetle").</i>
«Остерегайся удара зюзьгой»	<i>«¡Atención al otro lado de la red!»</i>
<...> называют нас гомо советикусами	<i><...> nos llaman «Homo sovieticu»</i>
подойдите пожалуйста срочно у нас что то нетак/////#+	<i>Ven aquí ahora mismo por favor algonovabien///l*</i>
<...> название "5П". <...> Первый этап – поражение <...> Второй этап – перегруппировка <...> Третий этап - передышка <...> Четвёртый этап - перелом <...> Пятый этап победа	<i><...> la designación "5F" <...> Fase uno: Derrota <...> Fase dos: Reagrupamiento <...> Fase tres: Respiro <...> Fase cuatro: Punto de inflexión <...> Fase cinco: Victoria</i>
«Всё выше, и выше, и выше»	<i>Todos quisiéramos ser tan altos como la Luna...</i>
«Быть или не быть – вот в чем вопрос. Достоино души ли смиряться под ударами судьбы иль надо оказать сопротивление?»	<i>«Ser o no ser, esa es la cuestión. Si el mejor para el alma soportar los golpes y dardos de la ultrajante fortuna o rebelarse contra un mar de adversidades y en dura pugna darles fin».</i>

Дословный перевод

<i>Сейчас мы пролетаем над солнечными фермами «Подсолнух» <...></i>	<i>Ahora sobrevolamos las centrales solares Girasol <...></i>
<i>Я гусь, - пожалуй, я съебусь! // Я гусь, я до тебя доебусь!</i>	<i>¡Soy un ganso! Supongo que estoy jodido. // ¡Soy un ganso! ¡Te jodo!</i> <i>Источник: фразы Дмитрия Куплинова.</i>
<i>Как поспал, братишка? Проголодался, наверное, братишка? Съешь «Алёнку»!</i>	<i>¿Cómo dormiste, hermano? ¿Tienes hambre, hermano? ¡Come Alionka!</i> <i>Источник: «Зелёный слоник».</i>
<i>А знаешь, что, П-3? Мне этот мир абсолютно понятен.</i>	<i>¿Sabes qué, P-3? Este mundo es completamente claro para mí.</i> <i>Источник: интернет-мем «Идущий к реке».</i>
<i>А-а-а-а-ай! Маслину поймал! А, нет, показалось!</i>	<i>¡Ah ah ah ah! ¡Atrapé una aceituna!</i> <i>¡Ay no, parecía!</i> <i>Источник: игра «Сталкер».</i>
<i>А я нашёл колечки... Моя прелесть! Не отдам!</i>	<i>Y encontré anillos. ¡Mi amor! ¡No lo devolverá!</i> <i>Источник: «Властелин колец».</i>
<i>Проснись, Нечаев. Следуй за белым гусём!</i>	<i>Despierta, Nechaev. Sigue al ganso blanco.</i> <i>Источник: трилогия «Матрица».</i>
<i>У меня есть «Мысль», и я её думаю.</i>	<i>Tengo una idea y la pienso.</i> <i>Источник: мультик «38 попугаев».</i>
<i>П-3 от бабы Зины ушёл, от Сеченова ушёл, а от меня не уйдет! // Жил у бабуси... один весёлый гуся...</i>	<i>P-3 dejó a Baba Zina, dejó a Secheny, ¡pero no me dejará! // La abuela vivía con un ganso alegre, joder.</i> <i>Источник: песня «Два весёлых гуся».</i>
<i>От зайца ушел, от волка ушел. А от нас не уйдешь!</i>	<i>Escapaste de un oso, escapaste de un lobo... Pero ¡no escaparás de nosotros!</i> <i>Источник: сказка «Колобок».</i>
<i>Все будут равны, но некоторые будут равнее.</i>	<i>Algunos serán más iguales que otros.</i> <i>Источник: «Скотный двор».</i>

Конкретизация

<i><...> для новых моделей был изготовлен высокотехнологичный корпус.</i>	<i><...> los modelos recientes se proporcionan con un aspecto indistinguible de una persona real.</i>
<i>Робот РО9 выполняет весь спектр технической деятельности <...></i>	<i>El robot RAF-9 lleva a cabo todo el catálogo de operaciones <...></i>
<i>Ты ответишь за всех, кого убил!</i>	<i>Pagarás por cada muerte que has provocado!</i>
<i>Вахтерше Нефедовой стало плохо, когда этот Вова к ней в окошко заглянул.</i>	<i>La conserje Nifyódova se desmayó cuando ese Ayu la miró por una ventana.</i>
<i>Есть нарекания за содержание рабочего места.</i>	<i>Castigado por tener el puesto de trabajo descuidado.</i>

Генерализация

<i>В моем терминале «Груша» вы найдете информацию о внешнем виде и возможностях БУС.</i>	<i>Eh... En mi terminal PERA encontrarás información sobre los CU3NT-4 y sus capacidades.</i>
<i>МЕД-6 способен полностью заменить медсестру <...></i>	<i>MED-6 puede reemplazar al personal de enfermería <...></i>
<i><...> может развивать скорость до 75 км/ч, а в составе группы поднимать и транспортировать тяжёлые грузы</i>	<i><...> alcanzan velocidades de hasta 75 km/h. Entre varios, son capaces de transportar cargas pesadas</i>
<i>Бойцы! Убрать предателя!</i>	<i>¡Soldados! ¡Deshaceos de él!</i>
<i>Наверное, потому что я не уважаю шестерок и прохиндеев.</i>	<i>Supongo que no les tengo respeto a los pelotas.</i>
<i>Он вступил в сговор с несколькими преступниками.</i>	<i>Conspiraba con varias personas.</i>
<i>Я была плохой девочкой и подвесила еще одного похотливого слизняка!</i>	<i>¡He sido mala y he colgado a otro asqueroso!</i>
<i>А вот и хозяева! Я чувствовал, что спокойно дожидаться не получится!</i>	<i>Parece que tenemos compañía. Sabía que ni en broma iba a ser solo esperar tranquilamente.</i>
<i>У него при себе не было пары золотых колец с литерной маркировкой?</i>	<i>¿Encontraste algún anillo de oro?</i>
<i>В детстве меня удивляло, что брат боится спать в темноте.</i>	<i>De niño, a mi hermano le daba miedo la oscuridad y mi madre dejaba una luz encendida.</i>
<i>Зачем Сеченову толпа идиотов?</i>	<i>¿Para qué querría Séchenov un mundo de idiotas?</i>
<i>Это книга человеческой жадности и человеческого эго.</i>	<i>Ese libro es el de la avaricia y el mal del hombre.</i>
<i>Взгляните на ситуацию трезво, товарищ майор: и товарищу Сеченову, и товарищу Молотову выгодно, чтобы информация об этом кровавом сбое не вышла за пределы Предприятия 3826 и не стала известна всему миру.</i>	<i>Piensa con lógica: los camaradas Séchenov y Mólotov salen ambos beneficiados si evitan que la información sobre este terrible fallo llegue a oídos del resto del mundo.</i>
<i>Возможно, кольца так и лежат на каком-нибудь лабораторном стенде.</i>	<i>Los anillos podrían estar en un laboratorio...</i>
<i>И не для тебя одного. Жуткий инцидент...</i>	<i>Es demasiado para todos. Qué incidente tan terrible...</i>

<i>Сейчас это известно каждому школьнику!</i>	<i>¡Lo saben hasta los niños!</i>
<i>Роботы обходятся капиталистам дешевле живых рабочих, и капиталисты вышвыривают работников на улицу!</i>	<i>Los robots son más baratos que los humanos, ¡por eso los capitalistas echan a la gente!</i>
<i>Она не только наизусть знает технологию производства мучных изделий.</i>	<i>No solo conoce todo el material de cocina como la palma de su mano.</i>
<i>Новый год скоро всё-таки.</i>	<i>Falta poco para las fiestas.</i>
<i>Постановки режиссёра Ласточкина (название спектакля уточняйте по месту посещения).</i>	<i>La obra del director Lástochkin (en el teatro os darán toda la información).</i>
<i>У мёртвых достаточно срабатывает нейropolимерная память. Некоторое время после смерти они способны выдавать примитивную информацию.</i>	<i>Los muertos tienen una memoria neuropolimérica residual y pueden comunicarse durante un tiempo después de la muerte.</i>
<i>Всё было бы хорошо, если бы каждая пятая сволочь не начала пытаться повысить свой рейтинг перед полимеризацией, и от этого случилась социальная девальвация!</i>	<i>Todo habría ido bien si a todos esos desgraciados no les hubiera dado por mejorar su puntuación antes del tratamiento polimérico, con la consiguiente dilución generalizada.</i>
<i>Неожиданно слышать такое от театральной буфетчицы!</i>	<i>Me sorprende oír todo eso de una simple empleada del teatro.</i>

Экспликация

<i>Я, как завхоз, на это смотрю с болью.</i>	<i>Como jefe de administración, lamento que esto ocurra.</i>
<i>Павлов будет присылать полимерный ресурс сначала в цистернах, а потом магистраль проложим, как только минфин одобрит.</i>	<i>En un principio, Pávlov enviará el polímero en cubas. Construiremos un conducto cuando lo apruebe el Ministerio de Finanzas.</i>
<i>Постановлением комитета АХЧ по Предприятию 3826</i>	<i>Por orden del departamento de vivienda de la Instalación 3826,</i>
<i>Озаботьтесь немедленно покраской домов в какие-нибудь веселые цвета. Краску я выдам под роспись.</i>	<i>Pintad de inmediato todas las viviendas con algún color alegre. Entregaré la pintura mediante la presentación de recibos firmados.</i>
<i>В Минобороны просят разъяснений касаясь сигналов из космоса.</i>	<i>El Ministerio de Defensa ha solicitado una aclaración respecto a las señales del espacio exterior.</i>
<i><...> Бывший военком округа и КССР</i>	<i><...> Mújtariov, que desempeñó el cargo de comisario político regional en la República Socialista Soviética de Kazajistán</i>
<i>КБ</i>	<i>Departamento de Diseño</i>
<i>Руководил отделом автоматики ВЗИ</i>	<i>Dirigió el Departamento de Automatización del Instituto de Ingeniería de Radio y Electrónica</i>
<i><...> получивший в связи с этим тяжелое ПТСР</i>	<i><...> desarrolló un síndrome de estrés postraumático muy severo</i>
<i>ЦК КПСС</i>	<i>Comité Central del PCUS</i>
<i><...> руководителей ВКП(б)</i>	<i><...> los líderes de alto rango del Partido Comunista</i>
<i>Германской ССР</i>	<i>la República Socialista Soviética Alemana</i>
<i>Сейчас, когда уже всё изобретено, создано и построено, рулить «Коллективом» может любой чинуша?</i>	<i>Ahora, que está terminado y listo para funcionar, que cualquier capullo con galones puede gestionarlo?</i>

Лексическая модуляция

<i>«Работник» хорошо работает в паре с роботом «Шмель»</i>	<i>El Obrero forma un buen equipo con el transportador de troncos ABR-7 Abejorro (работать в паре – создавать команду)</i>
<i>Потаскушка Филатова просто вытащила из мозга недостойного слизняка датчик слежения!</i>	<i>¡Esa zorra de Filátova se limitó a sacar el sensor de rastreo del cerebro de ese gusano indigno!</i>
<i>Ну, это-то я запросто!</i>	<i>Va a ser pan comido.</i>
<i>Повторю проще</i>	<i>No me andaré con rodeos</i>
<i>Мне нужны две пустые машины без систем управления.</i>	<i>Necesito dos robots en blanco sin sistemas de control.</i>
<i>Наш сплочённый и дружный коллектив</i>	<i>Trabajando codo con codo</i>
<i>Ты мне её серьезно упростишь, если перестанешь лезть под руку!</i>	<i>¡Puedes hacerme la vida más fácil si dejas de tocarme los huevos!</i>
<i>Добровольцы, с которых начиналась нейросеть «Коллектив».</i>	<i>Son los voluntarios que pusieron los cimientos de Kollektiv.</i>
<i>Ну не по зубам Серёжка, бывает.</i>	<i>No estás a la altura de Serguéi. Son cosas que pasan.</i>
<i>И прикрепить к ним настоящих боевых роботов, которые наведут тут порядок очень быстро!</i>	<i>Podrían colaborar con robots de combate y recuperar el orden en un abrir y cerrar de ojos.</i>
<i>Уверен, женская рука этому кабинету пойдет только на пользу!</i>	<i>Estoy seguro de que un toque femenino le vendrá de perlas a la oficina.</i>
<i>А чего молчал...</i>	<i>¿Te ha comido la lengua el gato?</i>
<i>Без паники! Любую камеру можно сначала отвлечь броском чего-нибудь, а после вывести из строя электромагнитным импульсом.</i>	<i>Relaja la raja, que puedo distraerlo lanzando algo y luego tumbarlo con un PEM.</i>
<i>Можно пропустить эту прелюдию?</i>	<i>Sálvate la paja, robot.</i>
<i>Как это понимать? // Буквально!</i>	<i>¿Qué quieres decir? // ¡Quiero decir que ya casi estoy!</i>
<i>Горжусь собой безмерно, но вида не подаю.</i>	<i>Estoy muy orgulloso de mí, pero no se me nota.</i>
<i>Что же вы сразу бабу Зину не отловили, раз у нее банка отъехала?</i>	<i>¿Por qué no pudisteis atrapar a Yaya Zina inmediatamente si se ha vuelto loca?</i>

Ты не сумасшедшая. Просто со странностями .	No estás loca, solo eres excéntrica .
Обожая мачо!	¡Me encanta la testosterona!
Однажды мы получим технологии, способные восстановить Екатерину.	Algún día dispondremos de la tecnología para revivir a Yekaterina.
<...> результаты упорного труда	<...> el fruto de su laborioso estudio
Плутоний получил новый позывной П-3.	Plutonio recibió un nuevo identificador , P-3.
При помощи этой штуkenции тебя можно было окунуть в «Лимбо», и она же блокировала твою память.	Ese artefacto puede arrojarte al limbo, y también te ha bloqueado la memoria.
Я бы назвал это иначе...	Yo usaría una palabra distinta...
Не жалея пряничных человечков, запускай их в это отродье!	No sientas pena por los hombres de jengibre. ¡Lánzaseles a ese ingendro demoníaco!
Ишь растолкались! Сейчас получите!	¡Deja de empujar! Vale, ¡te voy a dar una lección!
Мозг – сложная конструкция.	La mente es un diseño complejo.
Будешь ещё ебокряжить?	¿Estás pidiendo más?
Тут живут и работают самые светлые умы со всех ССР.	En ella viven grandes científicos de las demás repúblicas soviéticas.
Мы команда, сладкий!	¡Somos un equipo, corazón!
Любимый мой , я забрала тебя в наше уютное семейное гнёздышко!	¡Oh, querido cielo mío , te he traído a nuestro acogedor nidito familiar!
Как прикажешь, о мой повелитель!	¡Como me ordene, mi amo!
Что, опарыш , ты предал ещё одного хозяина?!	¿Qué pasa, gusano ? ¡¿Has traicionado a otro amo?!
Константин, ну что за фигня?	¿ De qué coño vas, Konstantín?
Да ну! Это полная херня!	¡¿Qué?! ¡ Gilipolleces!
Легкая непристойность с топором – лишь аванс, мой сладкий! Тебе понравилось, милый?	¡Una embestida rapidita con el hacha no es más que un preliminar de lo que te espera, guapetón de mis amores! ¿Te ha gustado, tiarrón?
Но посмотри на нас: пушистое чучело и летающая капелька. Том ещё союз.	Pero míranos: un peluche peludo y una lágrima voladora. Menuda unión.
К тому же правилами внутреннего трудового распорядка закреплён запрет живодёрства .	Además, la normativa laboral de la Instalación 3826 prohíbe los malos tratos a animales .
О! Моя остановочка! Комфортная была поездочка!	¡Eh! ¡Esta es mi parada! ¡ Menudo viaje!
Офигенно удобная система	¡ Menudo sistema tienen!

управления!	
И гнус не кусает за мягкое.	<i>Ni siquiera pican los mosquitos.</i>
Добро пожаловать на борт уникального скорого поезда «Вихрь», гордости транспортной системы Предприятия 3826!	<i>¡Bienvenido al Vórtice, un tren de alta velocidad único, la joya de la corona del sistema de transporte de la Instalación 3826!</i>
А как Петров сумел втереться в доверие к товарищу Сеченову?	<i>¿Cómo hizo Petrov para dorarle la píldora a Séchenov?</i>
Вы придете в восторг от выступления нашей дивы Наташи!	<i>¡Nuestra estrella Natasha te dejará sin aliento!</i>
Пошёл ты...	<i>Que te den...</i>
Петров совсем с катушек слетел.	<i>A Petrov se le ha ido la olla.</i>
<...> легкое чувство неловкости за свою собственную тупость.	<i><...> la incómoda sensación de que os han tomado el pelo.</i>
<...> встал за рычаги и смог доставить поезд	<i><...> asumió el control y logró llevar et tren</i>
Штокхаузен – правая рука и подхалим Сеченова?	<i>¿Stockhausen, el lacayo de Séchenov?</i>
Рискнешь пойти против Сеченова?	<i>¿Plantarías cara a Séchenov?</i>
Так точно.	<i>Afirmativo.</i>
Если очень просто, это профессор Харитон Захаров.	<i>En pocas palabras, tu Charles es el profesor Jariton Sajárov.</i>
Так а чего расселся, раз слышал?!	<i>¿Y qué demonios haces de brazos cruzados?</i>
Дима, для тебя все – это лишь ресурс, который ты используешь!	<i>¡Solo son gasolina para tus ambiciones, Dmitri!</i>
На грубость бабы Зины не отвечать, вести себя корректно.	<i>No deis cuerda a los malos modos de Yaya Zina, comportaos.</i>
Обследование психического и психологического состояния Виктора Петрова выявило следующую картину <...>	<i>El examen del estado mental y psicológico de Viktor Petrov conduce al siguiente diagnóstico <...></i>
Разработать правдоподобную легенду	<i>Inventate una excusa creíble</i>
<...> моему из Астрахани рыбу привели	<i><...> mi churri acaba de conseguir pescados de Astracán</i>
Поначалу я пропустил это мимо ушей	<i>En un primer momento no presté la mayor atención</i>
Заткнись, болванка тупорылая!	<i>¡Cierra el pico, estúpida tostadora!</i>
Иногда наука – та еще дичь!	<i>La ciencia es muy bestia... con las bestias.</i>

Целостное преобразование

Это почему?	<i>¿Y eso?</i>
<i>Всё хорошо, руку можно достать. Да. Мило.</i>	<i>Muy bien. Ya puedes sacar la mano. Algo así.</i>
Не буду медлить.	<i>Me pongo a ello.</i>
Вот и отлично.	<i>¡Menos mal!</i>
Браты-акробаты! Вот же вертятся, ебучие пироги!	<i>¡Santo guacamole! ¡Están girando! ¡Cabrones carbonizados!</i>
<i>Успокойся, бабка, не до тебя сейчас.</i>	<i>Cálmate, Yaya. No tengo tiempo.</i>
Бабка! Сказано же: отвали!	<i>¡Atrás, Yaya! ¡Atrás!</i>
Открывай.	<i>Hazme el favor.</i>
<i>Ну, не пропадем, родной!</i>	<i>¡Bueno, todo irá bien, cariño!</i>
<i>Главное – слушай меня, и всё будет в порядке, я тут профи!</i>	<i>Lo importante es que me escuches, y todo irá bien. ¡Tranqui, esto es lo mío!</i>
Хм, прытко!	<i>¡Así se hace!</i>
Поняла. Но мы же идём наверх?	<i>Ya veo. Pero ¿vamos a subir?</i>
Ну и страшный же ты, чёрт!	<i>¡Qué miedo das, maldita cosa!</i>
В укрытие!!! Бегом!!!	<i>¡¡¡Id al refugio!!! ¡¡¡Ya!!!</i>
<i>Иногда в бою вы вполне можете позволить себе действовать агрессивнее.</i>	<i>No hay problema con que seas más agresivo en combate, ¿sabes?</i>
Не к добру.	<i>Me da mala espina.</i>
<i>Задумайтесь – ваш ли это жизненный путь.</i>	<i>Piénsatelo bien. ¿Es así como quieres que te vean?</i>
Собирайте хлам в своё удовольствие.	<i>¡Arrasa con lo que veas!</i>
<i>Читайте, товарищ майор, развивайтесь.</i>	<i>Lee, camarada mayor, que no te vendrá mal.</i>
<i>Ну, лети сюда! Давай-давай-давай... Эх...</i>	<i>¡Ven aquí, robot! ¡Robot, robotito...! Vaya...</i>
Ну чё там, всё?	<i>¿Puedo moverme ya?</i>
Миш, я быстро!	<i>Solo será un segundo, ¿vale?</i>
Степан – это уже не про меня!	<i>¡«Stepán» no me pega!</i>
<i>Это моя постановка и я решаю, что лучше!</i>	<i>Este es mi espectáculo y yo decidiré lo que haremos y lo que no!</i>
<i>И вот вы мне снова начинаете нравиться!</i>	<i>¡Ahora sí que hablamos el mismo idioma!</i>
<i>Это будет грандиозно, вы просто умрете!</i>	<i>Va a ser verdaderamente espectacular. ¡Te encantará!</i>
Очнулся уже... мёртвый.	<i>Lo siguiente que recuerdo es... estar</i>

	<i>muerto.</i>
<i>Даже так это звучит очень нездорово...</i>	<i>Qué locura...</i>
<i>Да какой там. Меня как позавчера трактором переехало, так я тут и лежу.</i>	<i>¿Cómo voy a saberlo? Antes de ayer me pasó por encima el tractor y llevo desde entonces tirado en una zanja.</i>
<i>Ты издеваешься надо мной, что ли?!</i>	<i>Ja, ja, ja. ¡¿En serio?!</i>
<i>Товарищ майор, прошу на сцену!</i>	<i>¡Te toca, camarada mayor!</i>
<i>Ты как там, касатик, жив-здоров?</i>	<i>¿Qué tal todo, hijo? ¿Sigues de una pieza?</i>
<i>Оперативно ты!</i>	<i>No se te escapa nada, ¿eh?</i>
<i>До полного пиздеца, блядь, сынуля! До полного пиздеца!</i>	<i>¡Treinta segundos para que nos den por culo, hijito! ¡Y sin vaselina!</i>
<i>Потому что девочки любят подарки!</i>	<i>¡A las chicas hay que mimarlas!</i>
<i>Отвоевался боец.</i>	<i>Estoy harto de este juego.</i>
<i>Красота!</i>	<i>¿A que es práctico?</i>
<i>ВНИМАНИЕ – к испанским животноводам.</i>	<i>NO TE LO PIERDAS... ganaderos españoles.</i>
<i>Опять будет запах пеняйте на себя!</i>	<i>Como vuelva a notar el olor, te la vas a ganar.</i>
<i>Всем привет от бабы Зины...</i>	<i>Ya, nadie excepto Yaya Zina...</i>